

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Nains Infernaux

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 17 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

Implacable

Les unités d'infanterie contenant uniquement des figurines dotées de cette règle peuvent tripler leur mouvement lors d'une Marche Forcée au lieu de le doubler. Ceci est étendu aux situations où le mouvement est d'ordinaire limité au double de la valeur de mouvement de la figurine, telles que les Roues, les Reformations, les mouvements d'un Personnage au sein une unité, etc. La valeur de mouvement est alors également triplée.

Robuste

La figurine gagne la règle Charge Tonitruante. De plus, elle ne souffre pas de la pénalité de -1 pour toucher pour Tenir sa Position et Tirer en réaction à une charge.

Élu d'Ashuruk

La figurine passe automatiquement ses tests de Peur mais souffre tout de même du malus de -1 en Commandement. De plus, elle considère toutes les unités sans cette règle comme ayant la règle Insignifiant. Elle ne peut pas utiliser son éventuelle règle Ingénieur sur des figurines sans la règle Élu d'Ashuruk.

Infusion Démoniaque

La figurine gagne la règle Attaques Magiques (ne s'applique pas aux servants de Machine de Guerre) et tous les tests de Panique causés à des unités ennemies en ayant infligé au moins 25 % de pertes sont effectués avec un malus de -1 au Commandement.

Étreinte Volcanique

Toutes les attaques de la figurine, y-compris les Attaques Spéciales, suivent la règle Attaques Enflammées. De plus, toute figurine ennemie en contact socle à socle avec au moins une figurine dotée de cette règle subit une touche de Force 4 à Initiative 10. Cela compte comme une Attaque Spéciale de Corps à Corps.

Chaînes de Feu

Tous les jets pour blesser ayant donné un résultat naturel de '6' contre la figurine doivent être relancés. Les Attaques Magiques ne sont pas concernées.

Au début du second Tour de Jeu allié, et au cours de chacun des Tours de Jeu alliés suivants, une unité composée d'au moins une figurine suivant cette règle doit réussir un test de Commandement ou subir une blessure sans aucune sauvegarde possible. Si aucun Sorcier allié n'est présent sur le champ de bataille, l'unité subit 1D3 blessures à la place.

Indiscipliné

L'unité subit un malus de -1 en Commandement pour réfréner la Frénésie et la Poursuite. Si l'unité est en formation de Horde et doit effectuer un test de Panique, jetez un dé supplémentaire et ignorez celui ayant donné le plus grand résultat.

Opportuniste

L'élément de figurine, si elle est à pied, gagne un bonus de +1 pour toucher lorsqu'elle combat sur le flanc ou l'arrière d'une unité ennemie, tant que son unité n'est pas elle-même engagée sur le flanc ou l'arrière.

ARMURERIE

Glaive Infernal :

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

Armure Volcanique :

Armure de Plates. Le porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (5+) contre les Attaques Enflammées.

Hallebarde Ardente :

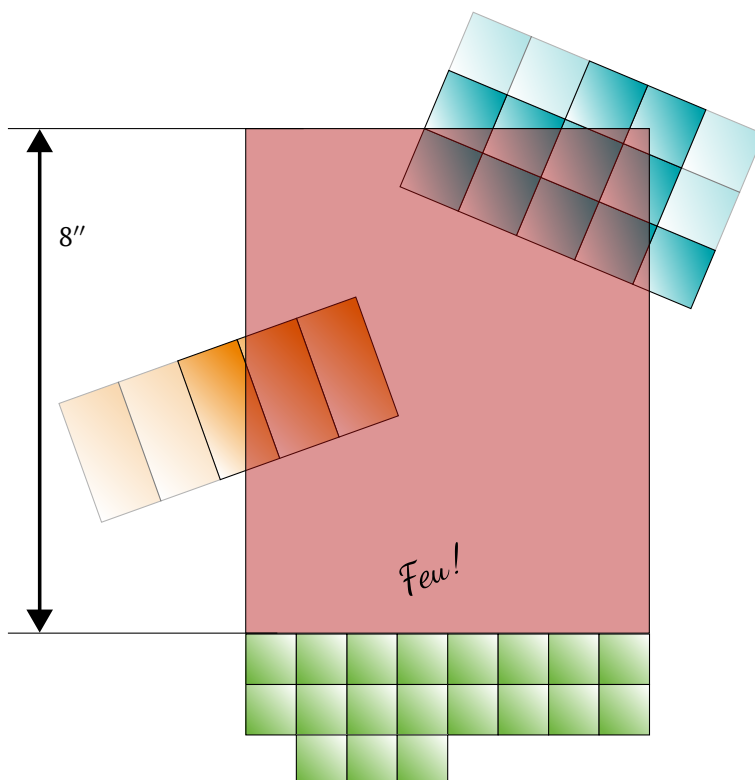
Arme de Tir. Portée 18'', Force 4, Perforant (1). Compte comme une Hallebarde au Corps à Corps.

Tromblon :

Arme de Tir. Portée 12'', Force 4, Mur de Plomb, Tir Rapide.

Mur de Plomb

Vous pouvez choisir de tirer de la façon suivante durant la Phase de Tir plutôt que de tirer normalement. Le profil de l'arme devient Portée 8'', Force 4, Rechargez !. Ne calculez pas le nombre de tirs et ne faites pas de jets pour toucher. À la place, toute figurine qui est **droit** devant une ou plusieurs figurines avec cette arme, à portée et dans la ligne de vue de l'unité est une cible potentielle (voir le schéma ci-dessous). Lancez un dé pour chacune de ces cibles possibles : elle est touchée sur un résultat de 6+. Ajoutez +1 pour toucher pour chaque Rang Complet après le premier dans l'unité qui tire. Cette capacité ne peut pas être utilisée si une unité alliée ou une unité engagée dans un corps à corps est une cible potentielle. Elle peut être utilisée après une Marche Forcée.



OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Marteau d'Onyx 55/50 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont +2 en Force et la règle Blessures Multiples (1D3) contre les figurines avec la règle Inflammable.

Lame en Fusion 25 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont la règle Perforant (1).

Une seule utilisation : Peut être déclenchée au début de n'importe quelle Manche de Corps à Corps. Les attaques portées avec cette arme suivent la règle Fusion du Métal jusqu'à la fin de la phase.

Armures magiques

Masque du Fourneau 30 pts
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Le porteur gagne les règles Attaque de Souffle (Force 3, Attaques Enflammées) et Né du Feu.

Talismans

Anneau de Dessiccation 45 pts
Toutes les unités ennemies en contact socle à socle avec la figurine du porteur gagnent la règle Inflammable. Si l'armée n'inclut aucun Sorcier dans sa liste, le porteur compte comme un Sorcier en ce qui concerne la règle Chaînes de Feu.

Peau d'Acier 15 pts
Les attaques dirigées contre le porteur perdent les règles Attaques Empoisonnées et Coup Fatal.

Objets enchantés

Fiole de Mercure 45 pts
Une seule utilisation. Peut être bue au début de n'importe quel Manche de Corps à Corps. L'unité du porteur gagne la règle Réflexes Foudroyants et +2 en Initiative jusqu'à la fin de la phase. Lorsque les effets de la Fiole disparaissent, la figurine du porteur subit une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte.

Gantelets de Madzhab 10 pts
Le porteur gagne +1 en Force. Chacun de ses jets pour toucher ayant donné '1' est résolu contre l'unité du porteur. Cela ne peut jamais affecter le porteur lui-même, sauf s'il est monté et ne fait pas partie d'une unité combinée.

Objets cabalistiques

Mécanisme de Besheluk 25 pts
Lorsque le porteur réussit à lancer un sort de type Amélioration qui ne soit pas un Attribut de Discipline sur une unité composée exclusivement de figurines suivant la règle Chaînes de Feu, celle-ci Récupère un PV précédemment perdu. Aucune unité ne peut Récupérer plus d'un PV par Phase de Magie grâce à cet objet.

Bannières magiques

Bannière du Taureau d'Airain 40 pts
Infanterie uniquement.

L'unité du porteur gagne la règle Avant-Garde. Les unités suivant la règle Indiscipliné à moins de 12" du porteur peuvent relancer leurs tests de Panique ratés.

Bannière de Nezibkesh 25 pts
Toutes les Attaques Spéciales de Corps à Corps dirigées contre l'unité du porteur voient leur Force divisée par deux, en arrondissant au supérieur.

SEIGNEURS

HAUT-PROPHÈTE



Coût min. : **200 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	4	4	5	3	2	2	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Volcanique.

Règles spéciales des Nains Infernaux :

Implacable, Robuste, Élu d'Ashuruk.

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline de l'Alchimie, de la Forge, du Feu, de la Mort ou des Ombres.

Montures

Taureau de Shamut	140 pts
Shèdu	145 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Un seul choix :	
Ingénieur	25 pts
Maître Sorcier Niveau 4	30 pts
Arme (un seul choix) :	
Hallebarde Ardente	8 pts
Glaive Infernal	10 pts

HAUT-SEIGNEUR INFERNAL



Coût min. : **125 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	7	4	4	5	3	4	4	10

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Volcanique.

Règles spéciales des Nains Infernaux :

Implacable, Robuste, Élu d'Ashuruk.

Règles spéciales :

Attiser les Flammes.

Montures

Taureau de Shamut	140 pts
Taureau-Goliath de Shamut	270 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 125 pts
Bouclier	3 pts
Pistolet	5 pts
Arme (un seul choix) :	
Hallebarde Ardente	10 pts
Arme Lourde	15 pts
Glaive Infernal	20 pts

Règles spéciales

Attiser les Flammes : Le Haut-Seigneur Infernal et toutes les figurines de son unité gagnent la règle Haine. Ne s'applique pas aux montures.

HÉROS

MAGUS

Figurine **seule**



Coût min. : **60 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	4	4	4	2	2	2	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Volcanique.

Règles spéciales des Nains Infernaux :

Implacable, Robuste, Élu d'Ashuruk.

Magie :

Génère ses sorts dans la Discipline de l'Alchimie, de la Forge, du Feu, de la Mort ou des Ombres.

Montures

Shêdu 145 pts

Options

Objets Magiques jusqu'à 50 pts

Doit prendre un et un seul choix :

Sorcier Apprenti Niveau 1 15 pts

Sorcier Apprenti Niveau 2 40 pts

Ingénieur gratuit

Ingénieur et Sorcier Apprenti Niveau 1 40 pts

Arme (un seul choix) :

Hallebarde Ardente 8 pts

Glaive Infernal 10 pts

VIZIR

Figurine **seule**



Coût min. : **70 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	6	4	4	5	2	3	3	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Volcanique.

Règles spéciales des Nains Infernaux :

Implacable, Robuste, Élu d'Ashuruk.

Montures

Taureau de Shamut 155 pts

Options

Un seul choix :

Porteur de la Grande Bannière 25 pts

Favori de Lugar (Unique) 30 pts

Objets Magiques jusqu'à 75 pts

Bouclier 2 pts

Pistolet 5 pts

Arme (un seul choix) :

Arme Lourde 10 pts

Hallebarde Ardente 10 pts

Glaive Infernal 15 pts

Règles spéciales

Favori de Lugar : Figurine à pied uniquement.

Le Personnage gagne les règles Étreinte Volcanique, D'Outre-Monde, Indémoralisable, Né du Feu et Possession Démoniaque (voir l'unité spéciale Disciples de Lugar). Il perd son armure et ne peut utiliser que des Armures Magiques de type : Aucun.

DOMPTEUR TAURUKH



Coût min. : **150 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x75 mm

Armure :

Armure Lourde, Protection Innée (6+).

Règles spéciales des Taurukhs :

Charge Tonitruante, Élu d'Ashuruk.

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Bouclier	10 pts
Armure Volcanique	20 pts
Arme (un seul choix) :	
Lance Légère	10 pts
Paire d'Armes	10 pts
Arme Lourde	20 pts

KAPO HOBGOBELIN



Coût min. : **35 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales des Hobgobelins :

Indiscipliné, Opportuniste.

Règles spéciales :

Pas un Meneur.

Montures

Loup.....20 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 25 pts
Poignardeur (à pied uniquement)	50 pts
Bouclier	2 pts
Armure Légère	2 pts
Arme de Tir (un seul choix) :	
Armes de Jet	2 pts
Arc	4 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Lance Légère	3 pts
Paire d'Armes	3 pts
Arme Lourde	6 pts

Règles spéciales

Poignardeur : Le Personnage gagne la règle Poignardeurs (voir l'unité de base Hobgobelins). Avant la bataille, une unité de Hobgobelins avec la règle Poignardeurs de 25 figurines maximum peut être placée en Embuscade avec le Personnage, qui doit obligatoirement accompagner l'unité.

MONTURES DE PERSONNAGES

LOUP



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

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles spéciales :
Cavalerie Légère.

TAUREAU DE SHAMUT



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x50 mm

Règles spéciales :
Attaques Magiques, Grande Cible, Né du Feu, Peur, Touches d'Impact (1), Vol (8), Étreinte Volcanique.

TAUREAU-GOLIATH DE SHAMUT (Uniq)



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

Type de troupe
Monstre

Socle
60x100 mm

Armure :
Protection Innée (5+).

Règles spéciales :
Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées), Attaques Magiques, Né du Feu, Sauvegarde Invulnérable (5+), Touches d'Impact (1), Vol (7), Étreinte Volcanique.

SHÊDU (Unique)



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x50 mm

Magie :
Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline du Feu, de la Mort ou des Ombres.

Options

Sorcier Apprenti Niveau 2.....	25 pts
Masse Caudale.....	20 pts
Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Magiques)	30 pts

Règles spéciales :
Attaques Magiques, Aura d'Annulation, Grande Cible, Peur, Résistance à la Magie (2), Sauvegarde Invulnérable (5+), Vol (8).

Règles spéciales

Aura d'Annulation : Toute Arme Magique portée par une figurine alliée ou ennemie en contact socle à socle avec le Shêdu perd ses propriétés magiques et devient son équivalent standard. Le Personnage le chevauchant n'est pas affecté. Cet effet dure tant qu'il y a contact socle à socle.

Masse Caudale : La figurine gagne +1 Attaque. Elle gagne aussi +1 pour toucher lorsqu'elle attaque l'arrière d'une unité ennemie.

UNITÉS DE BASE

JANISSAIRES INFERNAUX



Coût min. : **65 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **7 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	3	3	4	1	2	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales des Nains Infernaux :

Implacable, Robuste, Élu d'Ashuruk.

Options

Bouclier 1 pt/fig.
Arme (un seul choix) :
Tromblon 2 pts/fig.
Arme Lourde 3 pts/fig.

État-Major

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

GEÔLIERS DE LA CITADELLE



Coût min. : **95 pts**

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

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

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	4	4	4	1	2	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Volcanique, Bouclier.

Règles spéciales des Nains Infernaux :

Implacable, Robuste, Élu d'Ashuruk.

Options

Hallebarde Ardente 5 pts/fig.

État-Major

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

HOBGOBELINS



Coût min. : **75 pts**

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

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

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Légère, Bouclier.

Règles spéciales des Hobgobelins :

Indiscipliné, Opportuniste.

Options

Poignardeurs 2 pts/fig.
Un seul choix :
Échanger son Bouclier contre un Arc gratuit
Arc 1 pt/fig.
Lance 0,5 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts

Règles spéciales

Poignardeurs : La figurine échange son armure et ses armes contre une Paire d'Armes et la règle Attaques Empoisonnées.

ESCLAVES ORQUES



Coût min. : **60 pts**

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

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

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales :

Esclaves, Indiscipliné, Insignifiant, Né pour la Baston.

Options

Un seul choix :

Bouclier 1 pt/fig.

Paire d'Armes 1 pt/fig.

État-Major

Musicien 10 pts

Règles spéciales

Esclaves : À la fin de n'importe quelle phase, si aucune figurine suivant les règles Élu d'Ashuruk ou Opportuniste n'est présente sur le champ de bataille, retirez immédiatement les unités d'Esclaves Orques comme perte.

S'il n'y a aucune unité suivant les règles Élu d'Ashuruk ou Opportuniste à moins de 6'' d'une unité d'Esclaves Orques au début d'un Tour de Joueur allié, et que ceux-ci ne sont pas engagés au corps à corps ou en fuite, lancez un dé :

- 1-2 : L'unité d'Esclaves Orques fuit immédiatement vers le bord de table le plus proche.
- 3-4 : L'unité d'Esclaves Orques ne peut pas se déplacer durant la Phase de Mouvement de ce Tour de Joueur.
- 5-6 : Rien ne se passe.

Né pour la Baston : L'élément de figurine gagne +1 en Force lors de la première Manche de chaque Corps à Corps.

UNITÉS SPÉCIALES

IMMORTELS



Coût min. : **100 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **14 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	5	3	4	4	1	2	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Arme Lourde.

Armure :
Armure Volcanique.

Règles spéciales des Nains Infernaux :
Implacable, Robuste, Élu d'Ashuruk.

Règles spéciales :
Garde du Corps.

Options

Bouclier 1 pt/fig.
Échanger son Arme Lourde contre un Glaive Infernal gratuit

État-Major

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

DISCIPLES DE LUGAR



Coût min. : **65 pts**

Coût min. pour **5** figurines. Taille max. : **25** figurines.

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

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	3	4	4	1	2	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Paire d'Armes.

Règles spéciales des Nains Infernaux :
Implacable, Robuste, Élu d'Ashuruk.

Options

Échanger sa Paire d'Armes contre une Arme Lourde 2 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts

Règles spéciales

Possession Démoniaque : La figurine gagne la règle Frénésie et ne peut jamais la perdre.

Règles spéciales :
D'Outre-Monde, Indémoralisable, Né du Feu, Possession Démoniaque, Étreinte Volcanique.

INCARNINS DE KADIM



Coût min. : **165 pts**

Coût min. pour **3** figurines. Taille max. : **8** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **60 pts/fig.**

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

Type de troupe
Infanterie Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armure :
Protection Innée (5+).

Règles spéciales :
Peur.

Règles spéciales des Kadims :
Chaînes de Feu, D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque, Né du Feu, Étreinte Volcanique.

Options

Vol (6) gratuit

État-Major

Champion 10 pts

TAURUKHS



Coût min. : **90 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **14 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	4	3	4	4	1	2	2	9

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :

Armure Légère, Protection Innée (6+).

Règles spéciales des Taurukhs :

Charge Tonitruante, Élu d'Ashuruk.

Règles spéciales :

Bucentaure.

Options

Bouclier	1 pt/fig.
Armure Lourde	2 pts/fig.
Arme (un seul choix) :	
Lance Légère	1 pt/fig.
Paire d'Armes	1 pt/fig.
Arme Lourde	3 pts/fig.

État-Major

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

Règles spéciales

Bucentaure : La figurine ne peut pas se voir distribuée des touches de Piétinement.

TAURUKHS DAMNÉS



Coût min. : **180 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **60 pts/fig.**

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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x75 mm

Armure :

Armure Lourde, Protection Innée (6+).

Règles spéciales des Taurukhs :

Charge Tonitruante, Élu d'Ashuruk.

Options

Bouclier	6 pts/fig.
Arme (un seul choix) :	
Lance Légère	3 pts/fig.
Paire d'Armes	3 pts/fig.
Arme Lourde	10 pts/fig.

État-Major

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

ARTILLERIE PANDÉMONIAQUE

Figurine **seule**



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant (3)	3	4	3	3	4	-	2	1	9
[Esclave Ogre (1)]	-	3	-	4	-	+1	2	3	-

Type de troupe	Socle
Machine de Guerre	75 mm rond

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales des Nains Infernaux :
Élu d'Ashuruk.

Doit choisir entre :

Roquettes Infernales (85 pts)

Peut tirer de deux manières :

- **Arme d'Artillerie** de type **Catapulte (Pontuel)**.
Portée 6 – 48'', Force 8, Blessures Multiples (Artillerie).
- **Arme d'Artillerie** de type **Catapulte (5'')**.
Portée 6 – 48'', Force 2, Perforant (1).
Toute unité subissant au moins une perte du fait de cette arme doit immédiatement effectuer un test de Panique, exactement comme si elle avait subi au moins 25 % de pertes.

Options

Démon Enchaîné 75 pts

Canon Magma (120 pts)

0-2 Choix

Peut tirer de deux manières :

- **Arme d'Artillerie** de type **Canon à Flammes**.
Portée 15'', Force 5, Attaques Enflammées, Blessures Multiples (1D3).
- **Arme d'Artillerie** de type **Canon à Flammes**.
Portée 24'', Force 1.
Les unités touchées gagnent la règle Inflammable et les Attaques Enflammées dirigées contre elles gagnent la règle Attaques Divines. Ces effets durent jusqu'à la fin du Tour de Joueur suivant.

Options

Démon Enchaîné 75 pts

Mortier Titan (120 pts)

0-2 Choix

Arme d'Artillerie de type **Catapulte**.

Portée 6 – 48'', Force 4 [9], [Blessures Multiples (Artillerie)].

Options

Un seul choix :

Esclave Ogre 20 pts
Démon Enchaîné 75 pts
Munitions Trembleterre 30 pts

Règles spéciales

Esclave Ogre : Un Esclave Ogre rejoint l'équipage de la Machine de Guerre, lui ajoutant +1 PV. Les résultats de (3-4) sur la table d'Incident de Tir comptent comme un (5-6).

Munitions Trembleterre : Unique.

Toute unité subissant au moins une blessure non sauvegardée due à ces munitions doit relancer tous ses jets pour toucher réussis ayant donné '6' et traite tous les terrains, y compris les Terrains Dégagés, comme étant des Terrains Dangereux (1). Toute Machine de Guerre se trouvant à moins de 8'' de la position finale du centre du gabarit doit obtenir un 4+ sur un jet de dé pour pouvoir faire feu. Ces effets durent jusqu'à la fin du Tour de Joueur suivant.

Démon Enchaîné : La figurine perd son équipage, ses caractéristiques, son type de troupe, sa taille de socle, son armure et ses règles spéciales en échange de ceux de l'unité décrite ci-dessous. Chaque Artillerie Pandémoniaque améliorée en Démon Enchaîné compte toujours comme une Artillerie Pandémoniaque supplémentaire pour la limite de duplication d'une même unité spéciale.

DÉMON ENCHAÎNÉ (Unique)

Amélioration pour Artillerie Pandémoniaque.



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	3	5	6	5	2	5	9

Type de troupe	Socle
Monstre	100x150 mm

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles spéciales :
D'Outre-Monde, Furie Démoniaque, Indémoralisable, Infusion Démoniaque, Mouvement ou Tir.

Règles spéciales

Furie Démoniaque : Au début de chaque Tour de Joueur allié, la figurine doit passer un test de Commandement. En cas d'échec, elle gagne la règle Mouvement Aléatoire (3D6) jusqu'à la fin du Tour de Joueur, et doit avancer vers l'unité ennemie la plus proche au cours de la Phase de Mouvement.

UNITÉS RARES

CHASSEURS HOBGOBELINS



Coût min. : **55 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
Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	3	1	6
Loup	9	3	-	3	3	1	3	1	3

Type de troupe

Cavalerie

Socle

25x50 mm

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Règles spéciales des Hobgobelins :

Indiscipliné.

Règles spéciales :

Cavalerie Légère.

Options

Bouclier 1 pt/fig.

Arc 1 pt/fig.

Lance Légère 1 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts

Musicien 10 pts

Porte-étendard 10 pts

BALISTE HOBGOBELINE



Coût min. : **40 pts**

Figurine **seule**.

Les unités de Baliste Hobgobeline et de Gatling Infernale comptent comme une seule unité rare appelée Artillerie Légère et sont donc soumises à une même limite de duplication.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Machine	-	-	-	-	7	2	-	-	-
Servant Hobgobelin (2)	4	3	3	3	3	-	3	1	6

Type de troupe

Machine de Guerre

Socle

60 mm rond

Armes :

Baliste.

Équipement spécial

Baliste : Arme d'Artillerie de type **Baliste**.

Portée 48'', Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6).

GATLING INFERNALE



Coût min. : **50 pts**

Figurine **seule**.

Les unités de Baliste Hobgobeline et de Gatling Infernale comptent comme une seule unité rare appelée Artillerie Légère et sont donc soumises à une même limite de duplication.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Machine	-	-	-	-	5	2	-	-	-
Servant Nain (2)	3	4	3	3	4	-	2	1	9

Type de troupe

Machine de Guerre

Socle

40 mm rond

Armes :

Batterie de Tir.

Armure :

Armure Volcanique.

Règles spéciales des Nains Infernaux :

Élu d'Ashuruk.

Règles spéciales :

Camouflé.

Options

Doit choisir pour l'Arme d'Artillerie (un seul choix) :

Attaques Enflammées gratuit

Perforant (1) gratuit

Tir de Volée gratuit

Équipement spécial

Batterie de Tir : Arme d'Artillerie de type **Batterie de Tir**.

Portée 24'', Force 4, Tirs Multiples (1D6, 2D6 ou 3D6).

AUTOMATE INFERNAL (Unique)



Coût min. : **225 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
Automate	6	-	-	6	7	7	2	-	-	Char	60x100 mm
Équipage (3)	-	4	3	3	-	-	2	1	9		

Armure :

Protection Innée (3+).

Règles spéciales :

Attaques de Broyage (1D3) (Automate uniquement), Grande Cible, Indémoralisable, Touches d'Impact (+1), Trop Lourd, À Toute Vapeur.

Règles spéciales

À Toute Vapeur : Au cours de l'Étape des Mouvements Obligatoires, l'Automate Infernal peut choisir de charger sa chaudière. Dans ce cas, pour la durée du Tour de Joueur, l'Automate Infernal ne peut pas tirer et gagne la règle Mouvement Aléatoire (3D6), avec l'exception qu'il ne peut pas entrer en contact socle à socle avec une unité qui n'était pas dans son arc frontal avant le pivot initial.

Trop Lourd : L'Automate Infernal ne peut pas déclarer de Charge ni de Charge Irrésistible et ne peut pas Poursuivre.

Doit choisir entre :

Fusils à Shrapnel (gratuit)

Armes :

Fusils à Shrapnel (Automate uniquement).

Équipement spécial

Fusils à Shrapnel : Arme d'Artillerie de type **Batterie de Tir**.
Portée 18'', Force 6, Blessures Multiples (1D3), Tirs Multiples (1D6+2), Tir Rapide.

Options

Infusion Démoniaque 15 pts

Marteaux à Vapeur (gratuit)

Règles spéciales :

Attaques de Broyage (3D3) (Automate uniquement).

Options

Infusion Démoniaque 5 pts

TITAN INCARNIN



Coût min. : **325 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
	8	5	3	7	6	6	5	6	8	Monstre	100x150 mm

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles spéciales des Kadims :

Chaînes de Feu, D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque, Né du Feu, Étreinte Volcanique.

Règles spéciales :

Frénésie, Rage Dessiccante, Sauvegarde Invulnérable (4+), Seigneur de la Flamme.

Règles spéciales

Rage Dessiccante : À chaque fois que la figurine rate un test de Frénésie, elle gagne une Attaque de plus grâce à la Frénésie. Ces Attaques additionnelles sont perdues si la Frénésie est perdue.

Seigneur de la Flamme : La figurine gagne la règle Attaques Divines contre les figurines ayant la règle Né du Feu.

GOLEM D'ACIER

Figurine **seule**



Coût min. : **145 pts**

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

Type de troupe
Monstre

Socle
50x75 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales :

Attaques de Géant, Immunisé à la Psychologie, Tenace.

Options

Armure Volcanique 30 pts

Règles spéciales

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

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

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

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

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

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

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

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

1	Hurle
2	Saute
3	Ramasse
4-6	Frappe

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

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

FICHE DE RÉFÉRENCE

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

Personnages	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Haut-Prêtre	3	4	4	4	5	3	2	2	9
S Haut-Seigneur Infernal	3	7	4	4	5	3	4	4	10
H Magus	3	4	4	4	4	2	2	2	9
H Vizir	3	6	4	4	5	2	3	3	9
H Dompteur Taurukh	7	5	4	5	5	4	4	4	9
H Kapo Hobgobelin	4	4	4	4	4	2	4	3	7

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Janissaires Infernaux	3	4	3	3	4	1	2	1	9
B Géoliers de la Citadelle	3	4	4	4	4	1	2	1	9
B Hobgobelins	4	3	3	3	3	1	3	1	6
B Esclaves Orques	4	3	3	3	4	1	2	1	5
S Immortels	3	5	3	4	4	1	2	1	9
S Disciples de Lugar	3	4	3	4	4	1	2	1	9

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Incarnins de Kadim	6	4	3	5	4	3	4	3	7

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Loup	9	3	-	3	3	1	3	1	3
S Taurukhs	7	4	3	4	4	1	2	2	9

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Taureau de Shamut	6	5	-	5	5	4	3	4	6
M Shêdu	6	3	-	5	5	4	2	2	8
S Taurukhs Damnés	7	4	3	5	5	3	3	3	9

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Chasseurs Hobgobelins									
- Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	3	1	6
- Loup	9	3	-	3	3	1	3	1	3

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Automate Infernal									
- Automate	6	-	-	6	7	7	2	-	-
- Équipage (3)	-	4	3	3	-	-	2	1	9

Machines de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Artillerie Pandém.									
- Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-
- Servant (3)	3	4	3	3	4	-	2	1	9
- [Esclave Ogre (1)]	-	3	-	4	-	+1	2	3	-

R Baliste Hobgobeline									
- Machine	-	-	-	-	7	2	-	-	-
- Servant Hobgobelin (2)	4	3	3	3	3	-	3	1	6

R Gatling Infernale									
- Machine	-	-	-	-	5	2	-	-	-
- Servant Nain (2)	3	4	3	3	4	-	2	1	9

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Taureau-Goliath de Shamut	6	5	-	6	6	6	3	4	6
S Démon Enchaîné	4	4	3	5	6	5	2	5	9
R Titan Incarnin	8	5	3	7	6	6	5	6	8
R Golem d'Acier	6	3	-	6	5	6	3	★	10

Armes de Tir des Nains Infernaux

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Hallebarde Ardente	-	18"	4	-	-	1
Tromblon	-	12" (8")	4	-	-	-
Roquettes Infernales (1)	Catapulte (0")	6 – 48"	8	-	Artillerie	-
Roquettes Infernales (2)	Catapulte (5")	6 – 48"	2	-	-	1
Canon Magma (1)	Canon à Flammes	15"	5	-	1D3	-
Canon Magma (2)	Canon à Flammes	24"	1	-	-	-
Mortier Titan	Catapulte (3")	6 – 48"	4 [9]	-	[Artillerie]	-
Gatling Infernale	Batterie de Tir	24"	4	1D6, 2D6 ou 3D6	-	-
Baliste Hobgobeline	Baliste	48"	6	-	1D3	6
Fusils à Shrapnel	Batterie de Tir	18"	6	1D6+2	1D3	-