

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Marée de Vermine

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 9 juin 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

Courage du Nombre

Les unités non en fuite composées uniquement de figurines avec cette règle ajoutent +1 à leur Commandement pour chacun de leurs Rangs Complètes 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 Courage du Nombre de l'unité. De plus, si toutes les figurines d'une unité disposent de cette règle, elles ajoutent +1 à leur distance de fuite.

Impitoyable

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.

Résistant

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

Rassurant (X)

L'unité peut utiliser les Rangs Complètes 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 Courage du Nombre.

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'Arsenal, 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'Arsenal. 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'Arsenal, retirez-la comme perte.

ARMURERIE

Armes de Tir

Fronde

Portée 18'', Force 3, Tir Rapide.

Globes de Gaz Nocif

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 à Silex

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.

Lance-Globes

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-Naphta

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 Bubonique

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 Sombre

Une seule utilisation. Lorsqu'il lance un sort non lié à un Objet de Sort, le porteur peut utiliser un seul Éclat Sombre, 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 Sombre

Avant la bataille et après le déploiement, avant de savoir qui joue en premier, lancez 1D6 pour chaque unité de Rats-Meute et de Garde Vermine abritant au moins un Personnage avec cette amélioration. Le porteur et les figurines de Rats-Meute et de Garde Vermine 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 du Sombre Destin 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 de Multitude 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.

Rondache 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 Puissance 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.

Potion Cicatrisante 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

VERMINE-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
Conspirateur	Maître de la Discipline, 3 Éclats Sombres, +1 en Commandement	Discipline de la Ruine
Porteur de Peste	Pestiféré (voir l'unité de base Frères Cholé-Rats), +1 en Endurance	Discipline de la Maladie
Usurpateur	Réflexes Foudroyants, +1 Attaque	Discipline des Ombres
Combattant de Choc	Armure Lourde, +1 en Force	Discipline de la Ruine
Manipulateur	Régénération (4+), +1 en Mouvement	Discipline de la Maladie

TYRAN



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 Vermine :

Courage du Nombre, Impitoyable, Sans Honneur.

Montures

Porteurs Garde Vermine	40 pts
Garde Rat-stodonte	55 pts
Rat Monstrueux	100 pts

Options

Breuvage d'Éclat Sombre	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 à Silex	10 pts

MAGISTER

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 Vermines :

Courage du Nombre, Sans Honneur.

Magie :

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

Montures

Cloche du Sombre Destin 200 pts

Options

Maître Sorcier Niveau 4 30 pts
 2 Éclats Sombres 20 pts
 Objets Magiques jusqu'à 100 pts
 Patriarche de la Peste* 20 pts
 * Ne peut pas être pris avec une Cloche du Sombre Destin

Règles spéciales

Patriarche de la Peste : Le Magister gagne +1 en Endurance et les règles Frénésie, Haine et Résistant. 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 Vermées :

Courage du Nombre, Impitoyable, Sans Honneur.

Montures

Garde Rat-stodonte 60 pts
Rat Monstrueux 135 pts

Options

Un seul choix :

Porteur de la Grande Bannière 25 pts
Brevage d'Éclat Sombre 25 pts
Fetthis Maître Éleveur 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 à Silex 6 pts

Règles spéciales

Fetthis Maître Éleveur : 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 Vermées :

Courage du Nombre, Impitoyable, 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 Scélé-Rats Furtifs et Coupes-Gorge 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 MAGISTER



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 Vermines :
Courage du Nombre, 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 Sombres	20 pts

MÉCANICIEN 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 Vermines :
Courage du Nombre, Impitoyable, 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
Globes de Gaz Nocif	5 pts
Pistolet à Silex	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).

PROPHÈTE DE LA PESTE



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 Vermines :
Courage du Nombre, Résistant, 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 Sombres	20 pts
Arme (un seul choix) :	
Paire d'Armes	3 pts
Fléau	4 pts
Hallebarde	4 pts
Fléau Bubonique	10 pts

Montures

Balancier Bubonique..... 150 pts

MONTURES DE PERSONNAGES

PORTEURS GARDE 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 :
Rassembler la Marée.

Règles spéciales

Rassembler la Marée : La portée de la règle Présence Charismatique du Personnage est augmentée de 6".

RAT MONSTRUEUX



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 Vermes :
Impitoyable.

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

GARDE RAT-STODONTE



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 :
Améliorations.

Règles spéciales

Améliorations : 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.

BALANCIER BUBONIQUE (Unique)



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

Type de troupe
Char

Socle
60x100 mm

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

Règles spéciales des Vermine :
État de Transe (Frères Cholé-Rats), Résistant.

Armure :
Protection Innée (5+).

Options
Chaudron Infectieux 35 pts

Règles spéciales :
Attaques de Broyage (1D6+2), Frénésie (Frère 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 DU SOMBRE DESTIN (Unique)



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

Type de troupe
Char

Socle
60x100 mm

Armure :
Protection Innée (5+).

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

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

Règles spéciales

Position Dominante : Lorsque le Magister monté sur la Cloche du Sombre Destin 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 du Sombre Destin. 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 du Sombre Destin subissent 1D6 touches Force 4 avec la règle Perforant (6).

1	Aucun effet.
2-4	Toutes les unités alliés à moins de 12" de la Cloche du Sombre Destin gagnent la règle Réflexes Foudroyants. Les figurines disposant déjà de cette règle gagnent +1 Attaque à la place.
5-6	Toutes les unités alliés à moins de 12" de la Cloche du Sombre Destin peuvent relancer leurs jets de distance de charge, de Poursuite, de Charge Irrésistible et de Mouvement Aléatoire.
7-8	Toutes les unités alliés à moins de 12" de la Cloche du Sombre Destin 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 alliés à moins de 12" de la Cloche du Sombre Destin 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-MEUTE



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 Vermine :
Courage du Nombre.

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 Vermine :
Courage du Nombre.

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.

ESCLAVES



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 Vermine :
Courage du Nombre.

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.

SCÉLÉ-RATS FURTIFS



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

Coût min. : **60 pts**

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 Vermées :
Courage du Nombre, Impitoyable.

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 Scélé-Rats Furtifs avec la règle Tirailleur ne peut pas prendre de Musicien ni de Porte-Étendard.

FRÈRES CHOLÉ-RATS



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

Coût min. : **80 pts**

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 Vermées :
Courage du Nombre, Résistant.

Règles spéciales :
Frénésie, Haine.

Options

Pestiféré 1 pt/fig.

État-Major

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

Règles spéciales

Pestiféré : 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. pour 10 figurines. Taille max. : 60 figurines.

Coût min. : **40 pts**

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 Vermées :
Courage du Nombre.

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

Règles spéciales

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

UNITÉS SPÉCIALES

NUÉE 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 Vermine :
Courage du Nombre.

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'ARSENAL



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 Vermine :
Courage du Nombre, Impitoyable.

Options

Doit prendre une et une seule arme :

Gatling.....gratuit
Lance-Naphta.....gratuit
Lance-Globes.....gratuit
Déchiqueteur de Corps*.....gratuit

Règles spéciales :
Insignifiant, Pot de Colle, Rassurant (Rats-Meute, Garde Vermine).

Règles spéciales

Pot de Colle : Si la figurine est située à moins de 3" d'une unité de Rats-Meute 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'Arsenal équipée 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-Meute, et perd la règle Insignifiant lorsqu'elle le fait.

JEZAILS (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 Vermine :
Courage du Nombre, Impitoyable.

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 :
Globes de Gaz Nocif.

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales des Vermées :
Courage du Nombre, Impitoyable, Résistant.

Règles spéciales :
Calculateur, Tirailleur.

Règles spéciales

Calculateur : Les Grenadiers peuvent relancer les jets liés à la règle Impitoyable pour déterminer quelles unités d'un combat ont été touchées quand le résultat du jet désigne une unité alliée.

COUPES-GORGE



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 Vermées :
Courage du Nombre, Impitoyable.

Règles spéciales :
Avant-Garde, Tirailleur.

Options

Éclaireur et Embuscade 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 DE LA PESTE



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 Bubonique.

Règles spéciales des Vermées :
Courage du Nombre.

Règles spéciales :
Frénésie, Haine, Rassurant (Frères Cholé-Rats), Résistant, Soutien Monstrueux, Tirailleur.

État-Major

Champion 10 pts

RAT-STODONTES



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	Socle
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Règles spéciales des Vermines :
Courage du Nombre.

Règles spéciales :
Améliorations, Immunisé à la Psychologie.

État-Major
Champion.....10 pts

Règles spéciales

Améliorations : 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-STODONTES DE CHOC



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	Soche
Infanterie Monstrueuse	50x50 mm

Armes :
Déchiqueteur de Corps, Gatling, Lance-Globes, Lance-Naphta.

Règles spéciales des Vermes :
Courage du Nombre, Impitoyable.

Armure :
Armure de Plates.

Règles spéciales :
Immunisé à la Psychologie, Rat-stodonte de Choc.

Règles spéciales

Rat-stodonte de Choc : 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
Coueurs de Roue	*	3	-	3	-	-	4	*	-

Type de troupe	Soche
Char	50x100 mm

Armes :
Décharge Électrique.

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles spéciales des Vermes :
Courage du Nombre, Munitions Instables.

Règles spéciales :
Attaques Aléatoires (2D6) (Coueurs de Roue 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.

ABOMINATION



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 Vermines :
Courage du Nombre.

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'Abomination 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 DES VERMINES



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 Bubonique

Armes :
Catapulte Bubonique.

Règles spéciales des Vermines :
Courage du Nombre.

Règles spéciales :
Frénésie, Haine (Servant uniquement), Résistant.

Équipement spécial

Catapulte Bubonique : 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 Vermines :
Courage du Nombre, 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 Vermine-Démon	8	8	4	6	5	6	9	5	8
S Tyran	5	6	4	4	4	3	7	4	7
S Magister	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 Magister	5	3	3	3	3	2	4	1	5
H Mécanicien Rakachit	5	4	4	4	4	2	5	3	6
H Prophète de la Peste	5	5	4	4	5	2	5	3	6

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Porteurs Garde Vermine	5	4	-	4	4	2	5	4	5
B Rat-Meute	5	3	3	3	3	1	4	1	5
B Garde Vermine	5	4	3	3	3	1	5	1	5
B Esclave	5	2	2	3	3	1	4	1	2
B Scélé-Rat Furtif	6	3	4	3	3	1	4	1	6
B Frère Cholé-Rat	5	3	3	3	4	1	3	1	5
B Rongeur Géant	6	3	-	3	3	1	4	1	5
S Équipe d'Arsenal	5	3	3	3	3	2	4	2	5
S Jezzaïl	5	3	3	3	3	2	4	2	5
S Grenadier	5	3	4	3	3	1	4	1	5
S Coupe-Gorge	6	4	4	3	3	1	5	1	7
S Disciple de la Peste	5	3	3	3	4	1	4	1	5

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Garde Rat-stodonte	6	4	3	5	4	4	4	4	6
S Rat-stodonte	6	3	1	5	4	3	4	3	6
R Rat-stodonte de Choc	6	3	3	5	4	4	4	3	6

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

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Balancier Bubonique									
- Char	5	-	-	6	5	5	3	-	-
- Frère Cholé-Rat (4)	-	3	3	3	-	-	3	1	5
M Cloche du Sombre Destin									
- Char	5	-	-	5	5	5	-	-	-
- Rat-stodonte (1)	-	4	1	5	-	-	4	4	6
R Roue Broyeuse									
- Char	-	-	-	6	6	5	4	-	-
- Technicien Rakachit (1)	-	3	3	3	-	-	4	1	7
- Coureurs de Roue	★	3	-	3	-	-	4	★	-

Machines de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Artillerie des Vermines									
- 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 Abomination	★	3	1	6	5	6	4	★	8

Nuées	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Nuée 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	-	-
Lance-Globes	-	18"	Toxique	2D6*2	-	-
Lance-Naphta	-	12"	5	2D6	1D3	-
Fronde	-	18"	3	-	-	-
Pistolet à Silex	-	12"	5	-	-	1
Jezzaïl	-	36"	6	-	-	1
Globes de Gaz Nocif	-	12"	-	-	-	6
Décharge Électrique (Roue Broyeuse)	-	18"	1D6*2	3	1D3	-
Canon Foudroyant	Canon (1D6")	60"	1D6+4	-	Artillerie	6
Catapulte Bubonique	Catapulte (3")	12 – 48"	Toxique	-	-	-