

# LE IX<sup>e</sup> ÂGE



L'ÂME DE LA GUERRE



# REMERCIEMENTS

Tels des alchimistes distillant l'essence de la matière ou des nécromanciens moissonnant l'âme des vivants, les scribes de l'Académie d'Aschau ont compilé pour vous le présent Compendium de l'art militaire. Ces scribes sont pareils à des nains juchés sur l'épaule de géants. Grande est la dette de gratitude envers ces admirables érudits qui ont œuvré à rédiger ce grimoire au cours des âges passés.

## L'Équipe de production

### Général

Francesco 'Veil of the Ages' Cangemi

### Porte-étendard

Jordi 'Calcathin' Calcat

### Gratitude immortelle

Manuel 'Eru' Berthet

### Combattants de première ligne

Cédric 'Idum' Jacquot

Rik 'Remy77077' Newman

Rob 'RHworldbuilding' Hunter

### Attaques de soutien

'Arturiki', 'Lich King', 'Trakritch', 'Vulgarsty'

### Traduction

Ghiznuk, AEnoriel

## Artistes

**Couverture, pp. 4 et 55**

Thomas Karlsson

**p. 11**

The Galapalo

**pp. 31 et 68**

Ollie-Cuthbo

**pp. 25, 32-33, 35, 37-41, 44-46,  
48 et 50-53**

Michele Bertilorenzi

**p. 36**

Zarbustibal

**p. 34, 47, 49 et 92**

Casp

Version Bêta 2, mai 2022



*J'ai parcouru le monde d'est en ouest et inversement. J'ai vu toute manière de bête et de créature vivant sur les cinq continents et combattu la plupart d'entre elles. Si vous devez commander aux armées, écoutez bien mes paroles.*

*Préparez vos armées. Déployez-les bien, soyez attentif au terrain. Observez votre ennemi, connaissez-le, exploitez ses forces et gardez-vous de vos propres faiblesses. Soyez patient pour frapper de manière décisive. Tenez vos positions, mais sachez reconnaître une cause perdue. Et sachez que, quel que soit le génie de vos plans et de vos talents, le Destin peut toujours venir les contrecarrer, suscitant la déroute parmi vos forces. Il n'y a dans ce cas qu'une seule échappatoire. Crachez au visage du Destin. Endurez tout ce qu'il vous jettera en lui renvoyant un sourire de sang. Vous pourrez vous tailler votre propre voie à travers les corps de vos ennemis. Seules la volonté de triompher et la sagesse pour faire aboutir cette volonté vous permettront de vous élever.*

*À présent, allez et faites-vous un nom, méritez votre place dans l'histoire, et peut-être ferez-vous partie de ceux qui décideront du cours du prochain Âge.*

— Conseils donnés par un général à son élève avant la bataille

## Qu'est-ce que le Neuvième Âge ?

Le Neuvième Âge, souvent abrégé par le sigle « T9A », est un projet communautaire consacré à la création de divers jeux de batailles et d'action dans le cadre fantastique de l'univers du Neuvième Âge. Il s'agit également d'un centre d'interactions lié au hobby, où les différents membres de la communauté peuvent présenter leurs œuvres et leurs idées ou apprendre et améliorer leurs propres talents auprès d'autres.

## Qu'est-ce que l'Âme de la guerre ?

L'édition « simplifiée » des règles du Neuvième Âge, également appelée « l'Âme de la guerre », est un jeu de batailles avec des figurines, dans lequel deux bandes de guerriers s'affrontent pour la gloire et la survie au cours d'un affrontement palpitant. Chaque force se compose de fantassins, d'archers, de chevaliers, de magiciens ou de puissants héros. Le jeu prend place sur une table de jeu et utilise des dés à six faces pour déterminer le résultat des différentes actions, telles que frapper un ennemi au combat, se protéger des coups ou prendre la fuite. Le Neuvième Âge : Âme de la guerre a été créé pour être à la fois une introduction au système de jeu à destination des nouveaux joueurs souhaitant apprendre les mécanismes de base de Neuvième Âge : Batailles fantastiques et un livre de règles simplifié permettant aux joueurs expérimentés de jouer des parties plus petites et simplifiées, tout en restant passionnantes sur le plan tactique, d'une durée de 60 à 90 minutes.



## Structure de ce livre

Ce livre est découpé en trois sections. La première section consiste en une présentation de l'univers du Neuvième Âge, de son histoire, de ses nations et des différentes factions qui y luttent pour la suprématie. La deuxième section est consacrée aux règles de base, tandis que la troisième décrit les règles avancées, qui vous permettent notamment de composer votre propre armée.

Enfin, un résumé des règles est fourni à la fin du livre, à fins de référence.

Si vous êtes un nouveau joueur, nous vous recommandons de lire les règles de base et d'utiliser deux des armées préfabriquées du chapitre « Patrouilles » pour jouer vos premières parties. Les règles de base commencent par couvrir les mécanismes de base du jeu (Préparatifs de guerre, Armées, Principes généraux, Jouer une partie), avant de décrire les règles pour les différentes phases du tour (Charge, Mouvement, Magie, Tir, Corps à corps).

Vous pourrez ajouter les règles avancées à vos parties dès que vous vous sentirez prêt ! Ces règles s'ajoutent aux règles de base et les remplacent en partie ; elles vous permettent également d'utiliser le chapitre « Listes d'armée modulaires » pour créer vos propres listes.

Une fois que vous vous serez familiarisé avec les règles de base, nous vous suggérons de vous pencher sur les règles avancées. Ces règles vous permettent notamment d'utiliser les Listes d'armée modulaires pour mettre sur pied votre propre armée. Vous pouvez bien entendu également décider de n'utiliser qu'une partie des règles avancées, selon vos préférences. Ainsi, vous pourriez utiliser les Patrouilles des règles de base avec les règles avancées pour les Personnages, les Missions et les Conditions de victoire. Tant que vous et votre adversaire convenez au préalable du type de partie que vous désirez jouer, tout est possible !

Ce livre est encore en version « Bêta ». Il contient toutes les règles, Patrouilles et Listes d'armée dont vous avez besoin pour jouer des parties avec les règles de base ou avancées. Cependant, nous allons certainement y ajouter encore plus de contenu et peaufiner certaines règles après quelques mois de test public.

# Table des matières

<b>I L'UNIVERS DU NEUVIÈME ÂGE</b>	<b>4</b>	<b>III PATROUILLES</b>	<b>31</b>
<b>II RÈGLES DE BASE</b>	<b>11</b>	ANCIENS SAURIENS . . . . .	32
<b>PRÉPARATIFS DE GUERRE</b>	<b>12</b>	BARBARES D'ÂSKLAND . . . . .	33
<b>ARMÉES DE BASE</b>	<b>13</b>	CAVALIERS MAKHARS . . . . .	34
<b>PRINCIPES GÉNÉRAUX</b>	<b>14</b>	CONCLAVE VAMPIRIQUE . . . . .	35
Unités et rangs . . . . .	14	CULTISTES . . . . .	36
Personnages . . . . .	15	DYNASTIES IMMORTELLLES . . . . .	37
Bord de table . . . . .	15	ELFES NOIRS . . . . .	38
Ligne de vue . . . . .	15	ELFES SYLVESTRES . . . . .	39
Terrain . . . . .	15	EMPIRE DE SONNSTAHL . . . . .	40
Attaques . . . . .	16	FORTERESSES NAINES . . . . .	41
Test de discipline . . . . .	17	GUERRIERS DES DIEUX SOMBRES . . . . .	44
Panique . . . . .	17	HARDES BESTIALES . . . . .	45
Mouvement de fuite . . . . .	17	HAUTES LIGNÉES ELFIQUES . . . . .	46
<b>PARTIE DE BASE</b>	<b>18</b>	HOBGOBELINS . . . . .	47
Plans de champ de bataille . . . . .	18	KHANS OGRES . . . . .	48
Déploiement . . . . .	18	LÉGIONS DÉMONIAQUES . . . . .	49
Tours . . . . .	18	MARÉE DE VERMINE . . . . .	50
Victoire . . . . .	18	NAINS INFERNAUX . . . . .	51
<b>PHASE DE CHARGE</b>	<b>20</b>	ORQUES ET GOBELINS . . . . .	52
Séquence de la Phase de charge . . . . .	20	ROYAUME D'ÉQUITAINE . . . . .	53
Déclarer les charges . . . . .	20	<b>IV RÈGLES AVANCÉES</b>	<b>55</b>
Réactions à la charge . . . . .	20	<b>ARMÉES AVANCÉES</b>	<b>56</b>
Mouvement de charge . . . . .	21	<b>PERSONNAGES</b>	<b>57</b>
<b>PHASE DE MOUVEMENT</b>	<b>23</b>	<b>RÈGLES AVANCÉES</b>	<b>58</b>
Rallier les unités en fuite . . . . .	23	<b>RÈGLES DE FIGURINE</b>	<b>60</b>
Déplacer les unités . . . . .	23	<b>LE GRIMOIRE</b>	<b>62</b>
<b>PHASE DE MAGIE</b>	<b>24</b>	<b>LA SALLE DU TRÉSOR</b>	<b>65</b>
Séquence de la Phase de magie . . . . .	24	<b>LE BESTIAIRE</b>	<b>66</b>
Cartes de flux . . . . .	24	<b>V LISTES D'ARMÉE</b>	<b>68</b>
Séquence de lancement de sort . . . . .	24	ANCIENS SAURIENS . . . . .	69
<b>PHASE DE TIR</b>	<b>25</b>	BARBARES D'ÂSKLAND . . . . .	70
Séquence de la Phase de tir . . . . .	25	CAVALIERS MAKHARS . . . . .	71
Faire une Attaque de tir . . . . .	25	CONCLAVE VAMPIRIQUE . . . . .	72
Précision . . . . .	25	CULTISTES . . . . .	73
<b>PHASE DE MÊLÉE</b>	<b>27</b>	DYNASTIES IMMORTELLLES . . . . .	74
Séquence de la Manche de combat . . . . .	27	ELFES NOIRS . . . . .	75
Ordre d'initiative . . . . .	27	ELFES SYLVESTRES . . . . .	76
Qui peut attaquer ? . . . . .	27	EMPIRE DE SONNSTAHL . . . . .	77
Allouer et résoudre les Attaques de corps à corps . . . . .	28	FORTERESSES NAINES . . . . .	80
Résultat du combat . . . . .	28	GUERRIERS DES DIEUX SOMBRES . . . . .	81
Fuite et Poursuite . . . . .	29	HARDES BESTIALES . . . . .	82
Pivot de combat . . . . .	30	HAUTES LIGNÉES ELFIQUES . . . . .	83

# L'UNIVERS DU NEUVIÈME ÂGE

Les jungles de Virentie sont un endroit effroyable  
À ceux qui vivent en Silexie, ne montre pas ton visage affable  
Ne te fais pas prendre en Taphrie, dans les sables sans fin  
La Mer brisée ou les Désolations seront le bout de ton chemin  
— Comptine pour enfants, provenance inconnue



Peu d'individus ont eu la chance de visiter plus d'une fraction de notre monde pour contempler son étonnante diversité de races intelligentes et d'espèces animales, de plantes et de villes, de cultes et de guerres. J'ai voyagé d'Avras au royaume des Vanhous ; j'ai vu les graines de la civilisation semées par Sunna en Virentie ; j'ai vu la Grande Muraille du Tsouan-Tan dans l'Extrême-Orient de l'Augée. Étant la seule personne à avoir parcouru d'aussi grandes distances, toujours protégé par les auspices de Sunna, je dépose ici mes connaissances de la géographie de notre monde.



La Vétie est la terre de l'humanité, où règnent depuis maintes années les nations humaines sous le regard protecteur de la Déesse et de Son Église. C'est ici que la puissante nation de Sonstahl protège toute l'humanité contre la menace des Désolations, tandis qu'au sud, les cités marchandes d'Arcalée se livrent au commerce avec le monde entier. On y trouve aussi les Montagnes blanches, forteresses impénétrables des nains. À l'ouest s'étendent les villes jumelles de Destrie et le noble royaume d'Équitaine, ainsi que la forêt émeraude de Wyscan, la demeure enchantée des mystérieux elfes sylvestres.

L'Augée, vaste sœur de la Vétie, en est séparée par les immenses Désolations où vivent les serviteurs des Dieux Sombres. En quittant Avras en direction de l'Orient, le voyageur passe tout d'abord par les Monts arides où la Route de l'acier entame son long périple sinueux.

C'est ici qu'habitent les nains orientaux, dits « infernaux ». La Route de l'acier suit le tracé parallèle de la Route de la soie un peu plus au nord, dont l'accès est contrôlé par les khans ogres. Celle-ci mène des Plaines foudroyées à travers les Pitons célestes pour franchir les régions septentrionales des terres humaines du Sagarika, avant de terminer son somptueux parcours dans le glorieux pays du Tsouan-Tan, où l'Empereur-Dragon règne sur les hommes.

Après quatre jours de navigation vers le sud à partir de Bellatorre, vous atteindrez les quais de Port-Reynaud, bastion équitain en Taphrie. Si vous osez en faire l'expérience, vous n'oublierez jamais les nuits que vous passerez dans le Grand désert, car elles sont aussi fascinantes qu'effrayantes. C'est là, en remontant le cours du fleuve Napaat, que le voyageur rencontre les restes d'un royaume datant d'une très haute antiquité, au sujet duquel abondent les légendes faisant état de monstres immortels. Plus à l'ouest se dressent les forteresses et les souks du Qassar, où l'air est lourd des effluves exotiques mais aussi des contes d'esprits maléfiques nommés « djinns ». L'Ouest et le Sud-Est de ce continent sont occupés par de grands royaumes des hommes, l'empire des Koghis et le royaume des Vanhous. Enfin, au sud, les forêts qui ensèrent le fleuve M'fumu sont réputées abriter certains des plus anciens secrets du monde.

Le Grand océan sépare la Vétie des deux autres continents, la Silexie au nord et la Virentie au sud. Cet océan se trouve sous la domination des elfes : les flottes de leurs deux grandes nations, celles des Hautes Lignées et celles de leurs redoutables cousins, y luttent pour la suprématie. C'est ici que l'on trouve la principale patrie des elfes des Hautes Lignées, les fières îles de Celeda Ablan, et la Silexie, où la liberté est une marchandise.

L'humanité a elle aussi établi des colonies sur la côte orientale de la Virentie : la ville impériale de Friedrichsberg ainsi que le port d'Aguadulce, fondé par la Destrie. Au-delà, une forêt luxuriante pleine de couleurs merveilleuses et de dangers inconcevables recèle les secrets d'une antique civilisation. Enfin, la Mer brisée qui sépare la Virentie de la Silexie serait occupée par un maelström de tempêtes et de magie duquel nul vaisseau ne revient.

— Extrait d'*Un Nouvel Atlas du IX<sup>e</sup> Âge*, par Johannes Strabo



# LES FACTIONS DU NEUVIÈME ÂGE

*Noble Seigneur, Sa Grâce le Marquis m'ayant ordonné de vous soumettre mes connaissances au sujet des principales menaces militaires qui pèsent sur notre terre de Destrie, je vous présente ici une description succincte des principales nations et races qui, d'après moi, méritent votre considération. J'espère que vous trouverez ces informations éclairantes ou, du moins, utiles à l'instruction du jeune Prince Esteban.*

— Jorge Zamoran, Bibliothécaire en chef de Port-Roig

## Anciens sauriens

Les premiers maîtres du monde

La plus énigmatique des races aînées, si vénérable qu'on dit d'elle qu'elle bâtissait déjà ses civilisations quand les elfes portaient encore des peaux de bête. Agissant en fonction de plans appréhendés d'elles seules, les légions écailleuses apparaissent là où on les attend le moins, versant le sang ou apportant leur aide avec les mêmes motifs indéchiffrables. N'essayez pas de comprendre ces êtres reptiliens ni de négocier avec eux, car ce sont eux qui régnaient sur cette terre à l'Âge de l'Aube ; et aujourd'hui encore, ils n'ont pas oublié la vraie grandeur des Anciens sauriens.

Les plus vieux mythes les décrivent comme des tyrans. Cependant, l'Âge de l'Aube prit fin avec la déchéance des Anciens sauriens, renversés par les races asservies, leurs cités englouties par la mer au cours d'un des grands cataclysmes de cette période troublée. Même au cœur de la Vétie, des ruines subsistent, témoins de la puissance des sauriens, bâtisseurs des plus grandes structures jamais connues. Leurs descendants sont toujours là : ils ont été aperçus lors des traversées des océans, dans les déserts et les jungles du monde. Si nul ne connaît la véritable étendue de leur civilisation, tous rapportent que leurs guerriers agissent avec une unité déconcertante.



## Barbares d'Askland

Dans les lointaines terres septentrionales d'Askland, les rudes réalités de la vie engendrent des hommes et des femmes encore plus rudes. Ces gens doivent survivre à des températures glaciales, à de terrifiantes créatures sauvages, et à une guerre constante entre clans, qui laissent peu de place à la moindre faiblesse. Ce sont des barbares, certes, mais aussi d'habiles combattants, dont les incursions sont redoutées dans tout le nord de la Vétie et au-delà.

Il n'est dès lors guère surprenant que les Guerriers des Désolations trouvent de nombreuses recrues et alliés parmi ce peuple farouche. Certains clans choisissent d'adorer directement les Dieux Sombres, tandis que d'autres respectent simplement leur force et leur ténacité, que même le plus endurci des Huskarls peut admirer.

## Cavaliers makhars

En marge de la civilisation, la steppe des Makhars est la demeure de nombreux barbares. Nés en selle, leur maîtrise de la vitesse est quasiment inégalée. Leurs forces paraissent balayer les plaines, rapides et aussi impossibles à arrêter que les vents hurlants.

Attelant des chevaux élancés et puissants, de lourds karkadans et même de formidables mammoths, il semble qu'il y ait peu de créatures que les Makhars ne monteraient pas au combat. Forgés par leur âpre environnement, il ne fait aucun doute que leurs talents en font de puissants alliés des Dieux Sombres, qui y trouvent également de nombreuses recrues potentielles. Vivant entre les Désolations et les riches contrées de Vétie, les Makhars se trouvent souvent sur la ligne de front.

## Conclave vampirique

Les crocs derrière le masque

C'est dans l'ombre des cauchemars de l'humanité que se terre une menace invisible, cachée derrière le masque de la civilisation. Les maîtres de la non-vie, seigneurs assoiffés de sang, tirent les ficelles, manipulant les morts comme les vivants, menant dans le plus grand secret leurs luttes pour le pouvoir, faisant sortir des armées entières du tombeau. Restez dans la lumière, de peur que vous ne tombiez sous l'emprise du Conclave vampirique.

Ranimés par la magie noire, les tués de la veille comme les morts depuis longtemps oubliés se lèvent pour servir. D'épouvantables fantômes hantent les ruines des châteaux abandonnés, d'horribles monstres morts-vivants pourchassent la chair des vivants. Tous autant de pantins qui accomplissent la volonté des seigneurs vampires, les plus dangereuses des créatures de la nuit.



## Cultistes

Toute civilisation abrite en son sein des individus qui cherchent à saper les règles et les restrictions sociales. Et partout où vous verrez la subversion, vous trouverez les Dieux Sombres et leurs laquais. Les Cultistes mènent une vie dangereuse, souvent à deux doigts d'être démasqués, tandis que les puissances meurtrières à qui ils adressent leurs prières sont rarement clémentes envers ceux et celles qui tentent de les soumettre.

S'efforçant de toujours garder une longueur d'avance sur les agents qui les traquent, les serviteurs des Dieux Sombres font des ravages partout où leurs plans arrivent à leur terme. Véritable ennemi intérieur, tant qu'ils recruteront de nouveaux Guerriers, saboteront les infrastructures et ouvriront des portes vers l'Autre monde, nul ne pourra dormir sur ses deux oreilles. À l'heure fatidique, les démons nés du Royaume immortel peuvent se manifester au cœur de la forteresse la plus sûre pour récompenser leurs fidèles invocateurs... et anéantir tout le reste.

## Dynasties immortelles

Elles émergent des sables du temps

Partout dans le monde, et nulle part plus que dans l'antique Naptesh, des civilisations ont inhumé leurs dirigeants pour leur permettre de perdurer malgré les siècles. Mais les morts ensevelis sous la terre, le sable et la pierre n'apprécient pas tous le repos éternel. Déterminées à reprendre possession de leurs royaumes perdus, libérées des entraves de la chair et du temps, les Dynasties immortelles sont de retour !

Naptesh n'est plus le pays de lait et de miel qu'il fut jadis. Les monolithes en ruine, tombeaux des grands pharaons, ne sont plus que l'ombre de sa gloire passée. Mais les morts sont toujours là. Ici, comme dans les tombeaux du monde entier, des gardes d'honneur veillent toujours avec une discipline et une loyauté qui a perduré malgré leur trépas. Des statues vivantes broient tout être assez fou pour venir piller les trésors de leurs maîtres. Les milliers d'années passées dans la terre ne leur ont toujours pas ôté le goût de la guerre. Les anciens monarques ne sont certainement pas prêts à regagner leur sarcophage.



## Elfes noirs

Les pillards de l'effroi

Sur chaque rivage, dans chaque port, la vue de voiles noires est toujours cause de panique instantanée. Leur sinistre renommée a été acquise à travers de siècles de pillage et d'esclavage, n'épargnant personne qui tombe sous le mordant de leurs fouets. C'est un froid glacial qui enchaîne le cœur de quiconque est témoin de l'approche des Elfes noirs.

La république du Dathen, en Silexie, constitue le plus grand territoire des elfes noirs, foyer d'intrigues et de politiques autour des Trônes d'obsidienne dans la tour de Gar Dæcos. La religion fait également partie intégrante de leur société, où les cultes les plus influents gouvernent tant la vie civile que militaire. En outre, les elfes noirs disposent d'une arme particulièrement redoutable avec leur ménagerie : une collection de créatures monstrueuses que les Daebis ont plié à leur volonté.



## Elfes sylvestres

Les gardiens de la Sylve

Des plus vastes forêts aux plus modestes oasis, partout où les arbres prennent racine, on peut sentir le poids d'yeux invisibles, une sensation de mouvement parmi les branches. Il suffit de lever la lame dans ces bosquets sacrés pour tomber sous la colère de leurs protecteurs : les Elfes sylvestres.

Se considérant comme la plus vieille et la plus authentique des civilisations elfiques, les fæes des bois sont le sujet de récits effrayants partout dans le monde. Aussi fiers qu'impitoyables, c'est de leur antique magie et de la maîtrise de leurs terres ancestrales que les Elfes sylvestres tirent leur réputation bien méritée de mystère et de perfidie. On dit que les elfes protègent les esprits natifs de la Sylve, qui les suivent à la guerre sous les frondaisons. Ces mêmes esprits sont meurtriers lorsqu'ils sont effarouchés, terrifiants lorsqu'ils sont soutenus par les archers elfes. L'ancienne forêt de Wyscan est le domicile de la dernière grande population elfique en Vétie. Le mépris par les Sylvestres des frontières que voudraient leur imposer les humains est souvent cause de conflit avec leurs voisins.

## Empire de Sonnstahl

Pour Sunna et l'Empereur

Les armées de Sonnstahl marchent au pas cadencé par les tambours et les tirs de canon. Menés par des prêtres fanatiques et de courageux chevaliers, la discipline de fer de ces soldats est célèbre dans le monde entier. Exaltée par l'exemple de Sunna, déesse de l'Humanité, l'ambition de l'Empire de Sonnstahl est sans borne!

Il est du devoir de l'Empereur de surmonter les divisions internes pour unir la nation contre ses ennemis. Il ne doit pas seulement triompher militairement, mais aussi savoir garder la haute main sur l'arène politique et surmonter les embûches qui seront placées devant lui par les différentes familles et églises rivales. Grâce à ses universités renommées, où la magie et la technologie sont étudiées pour en tirer des armes meurtrières, Sonnstahl a développé un artisanat et un commerce incontournables, étendant son emprise aux pays étrangers.



### Forteresses naines

Les enfants de la montagne

Aussi robustes que les montagnes elles-mêmes, et dotés d'une mémoire qui remonte presque aussi loin que leur formation, de nombreux nains creusent leur foyer à même les os de la terre. Illustres forgerons, auteurs des plus merveilleux ouvrages d'or et de fer, ils sont aussi forts que déterminés. Essayer de prendre ce qui leur appartient revient à affronter la vengeance implacable des Forteresses naines!

En dépit de la chute de l'Empire nain à la fin de l'Âge d'Or, les Forteresses contrôlent encore les plus grandes mines de Vétie, ce qui leur permet de produire les meilleures armures et les bijoux les plus resplendissants. Malgré leur forte personnalité et leur individualisme affirmé, l'allégeance à la famille et au clan est très importante : tout nain connaît sa place. Et chacun d'entre eux est prêt à donner sa vie pour sa Forteresse.



### Guerriers des Dieux Sombres

Sans pitié, sans maître

Tapie derrière ses hautes murailles, la civilisation se croit à l'abri. La loi, la moralité, l'ordre sont ses boucliers. Mais dans les lieux de pouvoir, et même endéans ses propres frontières, une menace croît. Car ils sont venus abattre ces murs, briser les chaînes et détruire les fondations mêmes de tout ordre sur Terre : tremblez devant les Guerriers des Dieux Sombres!

Les sept Dieux Sombres ont toujours besoin de fidèles : les Voies de l'Ascension sont en effet extrêmement périlleuses, et ceux qui tombent en route sont consumés pour alimenter les flammes de l'Abysses. Mais ils ne manquent jamais de nouvelles recrues, individus prêts à vendre leur âme en échange de la puissance des Sept et d'une chance, si ténue soit-elle, d'atteindre l'immortalité et la véritable grandeur. Vêtus d'une armure forgée par le feu démoniaque, brandissant des armes que leur corps précédent n'aurait jamais été à même de soulever, les Guerriers des Dieux Sombres sont terrifiants à contempler, même sans tenir compte des monstres qui les accompagnent souvent au combat.

### Hardes bestiales

Hors des contrées sauvages

Dans les profondeurs des forêts primitives, dans les vastes plaines indomptées, dans chaque région reculée qui échappe à l'orbite des civilisations, bat le cœur féroce de la nature, qui frappe sans avertissement. Le sol qui tremble sous les sabots tonitruants, des rugissements à glacer le sang : les Hardes bestiales sont en chasse... et vous êtes la proie!

Les Hardes regroupent tous types de créatures, semblables à la faune locale mais capables de se battre comme des hommes, dont les origines sont dissimulées dans les brumes du temps. De puissantes bêtes foulent les forêts à leur côté, semant la terreur dans leur sillage. Marquées depuis la naissance par les rituels chamaniques et la magie tribale, emplies du désir de se montrer dignes des grandes épopées de leur peuple, les Hardes considèrent les nations sédentaires comme leur garde-manger et le terrain de chasse où elles se couvrent de gloire.



## Hautes Lignées elfiques

Les souverains des Îles blanches

Faire voile sur les océans du monde, c'est risquer la rencontre des maîtres autoproclamés de la mer. Avec sa puissante flotte protégeant son île natale, l'Empire arandais s'élève et retombe au rythme des vagues du temps ; son emprise se fait toujours sentir sur tous les continents. Par le chatoiement de leurs armures argentées ou par les ordres donnés depuis leurs grands navires de guerre, vous aurez vent de l'approche des Hautes Lignées elfiques.

Bien que les Hautes Lignées se soient retirées de nombre de leurs précédentes conquêtes, elles continuent de tenir des avant-postes sur des îles et littoraux tout autour du globe. Mobilisés par le gouvernement de la Reine de perle, les galions arandais dominent les mers et contrôlent la majorité du commerce maritime. Leurs garnisons bien équipées démontrent la grâce mortelle des elfes, affinée par des siècles d'entraînement et associée à une puissante magie. Les tours des Hautes Lignées sont entourées de merveilleux êtres de légende, tandis qu'à l'intérieur, de grands esprits s'appliquent à des rêves de magnificence et de gloire.



## Hobgobelins

Les citadelles des Nains infernaux n'ont qu'un seul maître, et un hobgoblin de bas étage ne peut jamais s'élever plus haut qu'à la position qui lui est prescrite par de terribles lois appliquées par le feu, les chaînes et les fouets. Néanmoins, la domination infernale s'étend au-delà des murailles des Maîtres, et dans les terres vassales des grandes Citadelles, même un serviteur peut détenir le pouvoir.

Adoptant et adaptant les coutumes de leurs maîtres, les hobgobelins sont devenus plus que de simples laquais ou esclaves, exerçant une puissance de leur propre facture. Leurs plus grandes qualités sont leur capacité à rompre sans plier, et la capacité à transformer cette flexibilité en arme. Leurs gigantesques bêtes domptées leur sont également plutôt utiles...

## Khans ogres

En quête de festins et de fortune

Maîtres des grandes plaines et des montagnes d'Augée, les ogres sont parmi les créatures les plus coriaces. Réputés pour leur appétit féroce, à la hauteur de leur brutalité, leurs tribus sont redoutées dans le monde entier. Ne les offensez pas, car leur fureur est légendaire : seul un fou se tiendrait devant la charge tonitruante des Khans ogres !

Les ogres des steppes et ceux des montagnes ont développé deux cultures relativement différentes. D'origines riches et anciennes, elles ont en commun la tradition que tout peut être résolu par un banquet suffisamment pourvu. Lors de la période glorieuse du plus grand Khan des khans, les ogres marchaient en tant que maîtres de la grande nation de Tsouan-Tan. Du moins, c'est ce qu'ils se racontent autour des feux de camp. Aujourd'hui, leur territoire englobe la Route de la soie, ce qui leur donne accès aux biens et aux richesses de nombreuses nations. Les caravanes marchandes louent régulièrement le service de tribus ogres pour leur protection, bien souvent contre la menace posée par d'autres tribus ogres. Ces mercenaires ne sont pas réputés pour leur fiabilité (surtout lorsqu'ils ont le ventre vide), mais ils ont appris à respecter le pouvoir de l'argent. C'est en tout cas ce que pensent d'eux les étrangers.

## Légions démoniaques

De l'autre côté du Voile

Les agents démoniaques des Dieux Sombres se dissimulent derrière l'infime rideau qui sépare notre monde du leur. Ils sont les ennemis de toute puissance mortelle, impitoyables et déterminés, apparaissant sous des formes plus hideuses les unes que les autres, en une masse infinie et tourmentée d'horreur absolue. Soumettez-vous au rituel d'invocation : les Légions démoniaques mettront votre âme à rude épreuve !

Le tourbillon de pouvoir fluctuant qu'est l'Abysse est parcouru de flux plus ou moins importants, qui sont la manifestation des formes infinies des Légions. Au cœur de ce vortex résident les Dieux Sombres, sous le giron de Père Chaos : seules les plus puissantes des entités surnaturelles sont capables de tracer leur propre voie dans le Royaume immortel. Le Royaume mortel offre au contraire de nouvelles perspectives. Ici, les démons peuvent se matérialiser sous la forme physique de leur choix. Ils s'attachent alors à semer la discorde et le désespoir parmi les mortels, au service de leurs sombres maîtres aux buts insondables.



## Marée de Vermine

La menace du dessous

Sous la surface de leur ancien empire se cache une menace dont peu se souviennent. Ces créatures, qui n'attendent que le bon moment pour frapper, sont aussi traîtres qu'impitoyables, infestant le moindre recoin, la moindre faille qu'elles peuvent trouver. Dotées d'une technologie diabolique et accompagnées de hordes de bêtes pestilentielles, leur plus grand souhait est de rétablir l'inéluctable suprématie de la Vermine.

Jadis, Sunna parvint à unir les tribus humaines éparses pour renverser l'Empire et chasser la Vermine d'Avras et de la plupart de la Vétie. Depuis lors, le peuple-rat fait profil bas... mais il est loin d'être inactif. Leurs grandes Maisons, héritées de l'antique Avras, ont beau être pour l'instant divisées et accaparées par leurs propres plans, chacune d'entre elles reste une menace pour les nations de la surface. Si un jour les diverses institutions politiques et religieuses de la Vermine parvenaient à s'accorder sur un même objectif, qui sait quelle ruine s'ensuivrait ?



## Nains infernaux

De feu et d'acier

Ravitailée par les plus puissantes industries et magies du monde, la machine de guerre infernale tourne à plein régime dans les grandes citadelles de la Plaine foudroyée. Un feu né de la souffrance, de la fumée et des cataclysmes brûle dans le cœur de ces êtres indomptables, une flamme qui alimente leur soif de gloire et leur cruauté envers ceux qui se trouvent sur leur chemin. Maîtres esclavagistes et trembleurs de terre, enfants des grands dieux, nombreux sont ceux qui ont appris à leurs dépens à connaître la puissance destructrice des Nains infernaux.

Séparés de leurs cousins lors des épreuves des Âges de la Ruine, les nains orientaux se tournèrent vers d'obscurcs pratiques dans leur lutte pour la survie. Leur sobriquet d'« infernal » (un terme qui leur convient à ravir au vu de leur nature cruelle) leur a été attribué suite à leur désastreuse création, la Fournaise, un incontrôlable vortex de feu et de magie, la pire de toutes les catastrophes des Âges de la Ruine, qui est aussi à l'origine des terribles Désolations et de l'avènement du Neuvième Âge. Contrairement à leurs cousins occidentaux qui vivent sous terre, ils élèvent aujourd'hui de hautes ziggourats de pierre dans les plaines, tandis que leurs vastes réseaux de mines où triment des armées d'esclaves alimentent une industrie technologique pour ainsi dire inégalée. C'est finalement leur contrôle des principales routes commerciales vers l'Orient, associé à leur armement diabolique, qui leur permet de tenir bon face à la répugnance collective qu'éprouvent les civilisations vétiennes à leur égard.

## Orques et Gobelins

Les Fils de la guerre

Jaillissant de nulle part, déferlant sur la plaine comme un raz-de-marée, les « Fils de la guerre » terrorisent tous les continents du monde depuis l'aube des temps. Avec leur amour incommensurable de la bagarre et leurs nombreuses enclaves dissimulées aux regards étrangers, ce n'est qu'une question de temps avant que les royaumes mortels ne soient à nouveau confrontés à la double menace des Orques et Gobelins !

Les tribus orques semblent se générer d'elles-mêmes périodiquement et en grand nombre. Nomades, elles ne cessent jamais de se déplacer. Grâce à d'énigmatiques systèmes de reproduction et sans jamais se fixer en un seul lieu, elles sont comme un feu de brousse, éradiqué pour un bref instant avant de revenir en force à quelques lieues de là. Plus fourbes et sournois que leurs cousins balourds, les mystérieux gobelins protègent quant à eux leur existence grâce à un complexe réseau de repaires cachés, triomphant au combat par la ruse, accompagnés de monstres improbables et recourant à de puissantes substances hallucinogènes.

## Royaume d'Équitaine

Pour l'honneur, le royaume et la Dame

Le tonnerre des sabots, le cliquetis de la cotte de maille, le son d'une corne : cette grande cacophonie accompagne les armées de chevaliers à la guerre. Et pourtant, l'acier autant que les muscles ne sont rien sans bravoure. Ces nobles combattants partent en croisade pour la foi, pour la vertu, pour leur Dame bien-aimée, mais plus que tout, pour l'honneur de leur nation, le Royaume d'Équitaine.

Établi sur de nobles principes, mais reposant sur le travail et la sueur des serfs, le royaume d'Équitaine est une contrée de mythe et de superstition. Ce pays représente néanmoins une formidable puissance militaire, les croisades visant à retrouver le Graal perdu ayant porté la grâce de la Dame dans de lointaines contrées. Dans tout ce qu'elle entreprend, la noblesse du Royaume se doit de mener par l'exemple ; la victoire dépend ainsi en grande partie de ses prouesses individuelles. Le jeune roi devra d'ailleurs bien apprendre toutes les leçons que cela implique s'il veut assurer la pérennité de sa dynastie face aux autres puissantes maisonnées et aux périls qui le guettent au-delà de ses frontières.



# RÈGLES DE BASE



# PRÉPARATIFS DE GUERRE

*C'est vrai qu'on dit qu'il faut s'attendre à l'inattendu, mais ça n'empêche qu'on devrait aussi pouvoir s'attendre à ce qui est normal !*

— Général di Lorenzo, apprenant que sa caravane de ravitaillement avait été chargée de pieux en bois au lieu de hallebardes

## Ce dont vous avez besoin pour jouer

Avant que vous et votre partenaire ne vous mettiez autour de la table pour jouer à une partie de l'Âme de la guerre, il y a des préparatifs que tout nouveau général doit entreprendre. Ces préparatifs avant la bataille font partie intégrale du jeu, étant donné que c'est à cette étape que vous choisissez votre armée. Mais attention ! Le choix d'une faction est susceptible de provoquer chez vous un fervent et profond amour pour elle. Vous découvrirez en effet que chacune d'elles possède ses propres traditions, forces, faiblesses, styles de jeu et unités et figurines uniques. Vous trouverez sur le site du Neuvième Âge ([the-ninth-age.com](http://the-ninth-age.com)) des informations générales, une vaste « figurinothèque », des galeries de figurines peintes et des forums de discussion consacrés à chacune des factions ainsi qu'au jeu dans son ensemble — Bon amusement dans la découverte de cette passion !

Pour jouer à une partie de Neuvième Âge : l'Âme de la guerre, vous aurez besoin d'une bonne humeur, d'un adversaire et de quelques outils :

- Une armée constituée de jetons, de papiers découpés ou de figurines. Dans le reste de ces règles, nous les appellerons « figurines » par souci de concision, mais cela ne veut pas dire que des figurines soient obligatoires pour jouer !
- Une grande table de jeu ou toute autre surface plane (les tables de cuisine ou de salle à manger sont parfaites !). La taille recommandée du plateau de jeu pour Le Neuvième Âge : l'Âme de la guerre est de 36" de large et 48" de profondeur, soit à peu près 1 m 20 × 90 cm.
- Des décors. Dans l'idéal, il s'agira de véritables décors achetés ou maquettes faites maison, mais pour vos premières parties, vous pouvez également vous contenter de livres ou de formes en papier
- Une règle ou un ruban à mesurer, en pouces
- Au moins six dés à six faces (voir plus, pour plus de confort).
- Des jetons ou des pièces supplémentaires pour garder une trace des effets en jeu : unités en fuite, figurines blessées, objectifs sur le champ de bataille, etc.



## Mesurer les distances

*Tous les plus grands généraux ont en commun un talent unique : la capacité d'évaluer avec une grande précision la disposition des forces sur le champ de bataille. C'est ce qui leur permet d'ordonner à leur cavalerie de charger au bon moment et de faire tirer leurs machines de guerre sur la cible la plus appropriée.*

L'unité de mesure dans le Neuvième Âge : l'Âme de la guerre est le pouce, dont le symbole est : « " ». Un pouce correspond à 2,54 cm. Pour déterminer la distance entre deux points du champ de bataille (ou deux unités, ou tout autre élément), vous devez toujours mesurer à partir des points les plus proches, même si cette ligne passe par un élément intermédiaire ou obstruant quelconque. Ne tenez pas compte de ces obstructions pour mesurer cette distance. Les joueurs sont toujours autorisés à mesurer n'importe quelle distance à n'importe quel moment.

## Dés

*Parfois, des événements inattendus peuvent renverser le cours de la bataille. Il est toujours possible que, en dépit de tous les pronostics, votre faible unité d'archers mette en déroute une puissante unité de guerriers sauriens malgré leur force largement supérieure. Pour représenter ceci, les actions du jeu sont résolues par une combinaison de compétence et de... chance. De nombreux dés seront lancés lors d'une partie du Neuvième Âge !*

Le type de dé utilisé est le dé à six faces, communément appelé « D6 », dont les résultats varient entre 1 et 6. Les effets d'un jet de dé dépendent souvent du fait que la valeur obtenue soit égale ou supérieure à une valeur donnée. Par exemple, un jet de dé qui est réussi si le dé obtient un résultat de '3' ou plus est souvent appelé « 3+ » (ou 2+, 4+, 6+, etc.).

Le jeu exige parfois le jet d'un « D3 ». Pour ce faire, on lance un D6 et on divise le résultat par deux, en arrondissant à l'unité supérieure, de sorte que le résultat ne peut être que de 1, 2 ou 3.

Il faut parfois lancer plusieurs dés à la fois. Le nombre de dés à lancer est indiqué par le nombre qui précède le type de dé : ainsi « 3D6 » signifie qu'il faut lancer trois dés à six faces et additionner leurs résultats. Dans d'autres cas, un jet de dé peut être modifié par addition ou soustraction d'un nombre, comme « 1D6+1 ». Ajoutez ou soustrayez alors le nombre indiqué au résultat du dé.

Enfin, certains effets permettent de relancer des dés. Par exemple, « relancer les jets pour blesser ratés », ou « relancer les jets de sauvegarde d'armure ayant donné '1' ». Lorsque vous rencontrez de telles situations, relancez les dés correspondants. Les dés ne peuvent être relancés qu'une seule fois, et le second résultat est définitif.



# PRINCIPES GÉNÉRAUX

*En principe, je trouve généralement que les généraux ayant le plus de principes sont aussi ceux qui ont la moins bonne compréhension des principes généraux.*

— Extrait de la correspondance du duc d'Auberge

## Figurines

*Le monde du Neuvième Âge abrite de nombreuses factions qui ont chacune leurs propres troupes uniques : des épéistes en armure, des orques sauvages, des ogres brutaux, des araignées monstrueuses, des archers aux doigts agiles et des magiciens mystérieux. Toutes ces troupes sont représentées par des figurines dans une partie de l'Âme de la guerre.*

Les figurines sont fixées sur des socles dont les dimensions sont précisées dans le profil d'unité. Toutes les mesures en jeu se prennent entre ces socles et non entre les figurines elles-mêmes. Les dimensions des socles sont données sous forme de deux mesures en millimètres : front (largeur) × côté (longueur).

Deux figurines sont en contact l'une avec l'autre si leurs socles se touchent, y compris par les coins.

## Unités et rangs

Toutes les figurines font partie d'une unité. Si une règle, une capacité, un sort, etc. affecte une unité, toutes les figurines de l'unité sont affectées.

Une unité est habituellement un groupe de figurines disposées dans une formation constituée d'une ou plusieurs colonnes (déterminant la largeur de l'unité) et rangs (déterminant sa profondeur). Les figurines qui composent de telles formations sont appelées « figurines ordinaires ». Une unité doit être déployée dans une formation précise, donnée dans son profil d'unité. Par exemple : « 6×3 » signifie que l'unité a 6 colonnes et 3 rangs.

Toutes les figurines formant une unité doivent être parfaitement alignées, se trouver en contact les unes avec les autres et être orientées dans la même direction. Les unités ne peuvent pas être divisées en plus petites unités. Tous les rangs doivent avoir le même nombre de colonnes, à l'exception du dernier rang, qui peut devenir plus court en raison de pertes (voir la section *Retirer les pertes*, page 16).

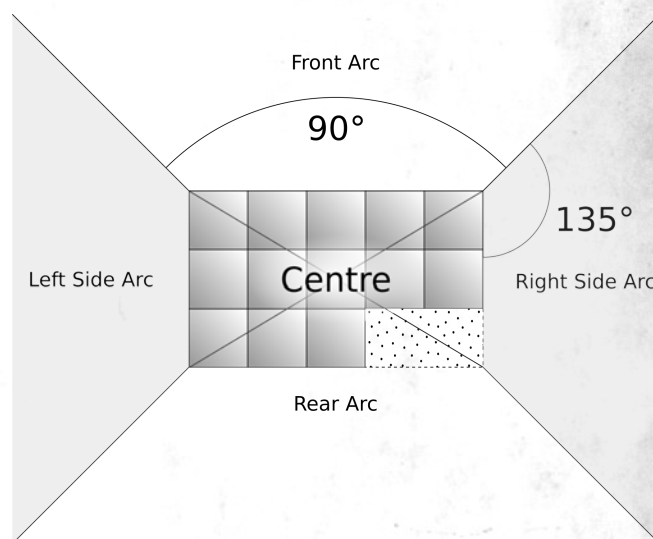
Une unité peut également être constituée d'une figurine seule, agissant indépendamment des autres. Sauf mention contraire, **une figurine seule n'a jamais de rang.**

### Rectangle limite

Le Rectangle limite d'une unité est le rectangle imaginaire qui encadre ses bords extérieurs. Le centre d'une unité est le centre de son Rectangle limite. Deux unités sont considérées comme étant en contact si leurs Rectangles limites se touchent, y compris par leurs coins. Une unité ne peut entrer en contact avec une unité ennemie que suite à un Mouvement de charge réussie.

### Côtés et arcs d'une unité

Une unité a quatre côtés : un front, deux flancs et un dos. Elle a également quatre arcs : un arc avant, deux arcs latéraux et un arc arrière. Les arcs sont déterminés en prolongeant une ligne droite à partir des coins du Rectangle limite de l'unité, dans un angle de 135° à partir du front de l'unité (pour l'arc avant), de ses flancs (pour les arcs latéraux) ou de son dos (pour l'arc arrière) (voir illustration 2). Une autre figurine ou unité est située dans l'arc où se trouve le centre de son propre front.



**Figure 2** – Cette unité comporte cinq colonnes et trois rangs. Le centre de l'unité est le centre du rectangle tracé autour de ses bords extérieurs (= Rectangle limite).

### Règle du pouce d'écart

Toutes les unités doivent être séparées par une distance minimale de 1 pouce (1") entre leurs Rectangles limite et tout Terrain infranchissable, avec les exceptions suivantes :

- Une unité est autorisée à se trouver à moins d'1" de ces éléments lors d'une Marche forcée, d'un Mouvement simple, d'un Mouvement de fuite, d'un Mouvement de poursuite ou d'une Charge irrésistible, mais doit terminer son mouvement à au moins 1" de ces éléments.
- Une unité peut s'approcher à moins d'1" de ces éléments lors d'un Mouvement de charge ratée ou d'un Mouvement de charge réussie, et même, à cette occasion, entrer en contact avec l'unité qui était la cible de la charge ou avec un Terrain infranchissable.

Une unité ne peut jamais entrer en contact avec une unité ennemie contre laquelle elle n'a pas déclaré de charge le même tour.

Une fois que l'unité se trouve à moins d'1" de ces éléments en raison de l'une des exceptions ci-dessus, elle est autorisée à rester dans cette position tant qu'elle se trouve toujours à moins d'1" d'eux. Par exemple, une unité située à côté d'un Terrain infranchissable peut pivoter tout en restant à moins d'1" de celui-ci.

## Personnages

Dans une Patrouille ou une liste d'armée, les Personnages sont représentés par un icône de crâne couronné. Chaque Personnage doit agir en tant qu'unité séparée, qui suit les règles habituelles pour les unités d'une seule figurine (c'est-à-dire qu'elle n'a pas de rang, et peut faire autant de *Pivots* qu'elle le souhaite pendant un Mouvement simple ou une Marche forcée).

## Bord de table

Le bord de la table représente les limites du jeu. Pendant un mouvement, il peut arriver qu'une unité sorte temporairement ou partiellement de la table, en respectant les restrictions suivantes :

- Le front de l'unité doit à tout moment rester entièrement sur la table.
- L'unité doit terminer son mouvement avec son Rectangle limite entièrement sur la table.

## Ligne de vue

Une figurine a une Ligne de vue sur une cible (qui est généralement une autre figurine dans une unité) si vous pouvez tracer une ligne droite depuis son front directement jusqu'au Rectangle limite de cette cible (ou, si vous ciblez un point du champ de bataille, jusqu'à ce point), sans sortir de l'arc frontal de son unité, et sans que cette ligne ne soit interrompue par un Terrain infranchissable ou par une figurine d'une autre unité.



## Terrain

*Une armée traditionnelle peut se sentir plus à l'aise lorsqu'elle combat en terrain découvert. Ses unités ont besoin d'espace pour pouvoir se déplacer et se mettre en position. Elles pourraient se retrouver ralenties, voire bloquées, si elles devaient manœuvrer autour de ruines, de rochers ou de ravins. Mais comme un général ne peut pas toujours choisir son champ de bataille, il doit apprendre à combattre dans tous les types de terrain.*

Un élément de Décor est une surface du champ de bataille qui confère des effets et règles particuliers aux unités et aux figurines. Toute surface du champ de bataille appartient à l'une des catégories suivantes :

### Terrain découvert

Le Terrain découvert n'a aucun effet sur les Lignes de vue ni sur le mouvement. Toute partie du champ de bataille qui n'est pas couverte par un autre Décor est considérée comme étant du Terrain découvert.

### Terrain surélevé

*La position surélevée d'une colline ou d'une ziggourat donne un avantage naturel à tout combattant se trouvant à son sommet.*

Toute figurine dont le centre du socle se trouve sur un Terrain surélevé est considérée comme étant elle-même *surélevée*.

- **Ligne de vue** : peut être tracée entre un point du champ de bataille et le Terrain surélevé en ignorant les figurines interposées qui ne sont pas elles-mêmes *surélevées*. La Ligne de vue reste bloquée par tout Terrain infranchissable interposé. Tout Terrain surélevé interposé bloque également les Lignes de vue.
- **Couvert** : Une unité dont plus de la moitié de son Côté cible se trouve derrière un Terrain surélevé bénéficie d'un Couvert. Lorsque vous déterminez le Couvert pour les tirs sur des figurines *surélevées* ou à partir de ces figurines, ignorez toutes les figurines qui se trouvent entre les tireurs et la cible et qui ne sont pas elles-mêmes *surélevées*.
- **Mouvement** : un Terrain surélevé est sans incidence sur le mouvement des figurines.

### Terrain gênant

*Les règles de Terrain gênant peuvent être utilisées pour représenter toute forme de terrain qui gêne le mouvement, telle que des forêts denses, des ruines antiques ou des marécages.*

- **Ligne de vue** : ne bloque pas les Lignes de vue.
- **Couvert** : Une unité dont plus de la moitié de son Côté cible est dans ou derrière un Terrain gênant bénéficie d'un Couvert.
- **Terrain dangereux** : toute figurine sur socle de dimensions autre que 20×20 ou 25×25 mm qui fait une Marche forcée ou un Mouvement de charge, de fuite, de poursuite ou de charge irrésistible dans, hors de ou à travers un Terrain gênant doit faire un Test de terrain dangereux. Lancez un D6 pour chacune de ces figurines. Sur un résultat de '1', elle subit une touche qui blesse automatiquement et avec une Pénétration d'armure de 10. Les Points de vie perdus en raison de ces touches ne provoquent pas de Test de panique.
- **Rangs brisés** : une unité dont la majorité de la surface de ses socles se trouve dans un Terrain gênant ne peut jamais être *Indomptable* (voir page 29).

### Terrain infranchissable

*Les Terrains infranchissables représentent des reliefs ou structures à travers lesquels il est impossible de voir et de se déplacer, tels que des bâtiments fermés ou d'énormes rochers.*

- **Ligne de vue** : bloque les Lignes de vue.
- **Couvert** : Une unité dont plus de la moitié de son Côté cible se trouve derrière un Terrain infranchissable bénéficie d'un Couvert.
- **Mouvement** : aucune figurine ne peut pénétrer dans un Terrain infranchissable ni traverser un tel Décor. Toute figurine doit rester à une distance d'au moins 1" d'un tel Décor (sauf lors d'un Mouvement de charge).
- **Fuite et Poursuite** : si un Mouvement de fuite devait amener le Rectangle limite d'une unité au contact d'un Terrain infranchissable, prolongez ce Mouvement de fuite jusqu'à ce que le Rectangle limite de cette unité se trouve à plus d'1" de ce Décor. Si un Mouvement de poursuite devait amener le Rectangle limite d'une unité au contact d'un Terrain infranchissable, cette unité interrompt son mouvement de sorte à s'arrêter à 1" de ce Décor. Voir *Mouvement de fuite* (page 17) et *Mouvement de poursuite* (page 30).

## Attaques

Lorsqu'une attaque touche une figurine, suivez la séquence suivante, en suivant chaque étape pour l'ensemble des attaques qui se déroulent au même moment (par exemple, l'ensemble des Attaques de tir d'une unité, ou l'ensemble des Attaques de corps à corps d'un même palier d'Agilité), en lançant autant de dés qu'il le faut avant de passer à l'étape suivante.

- 1 Pour chaque attaque qui a touché, l'Attaquant lance un dé pour blesser
- 2 Pour chaque touche qui a blessé, le Défenseur lance un dé de sauvegarde d'armure (le cas échéant).
- 3 Pour chaque blessure qui n'a pas été sauvegardée par un jet de sauvegarde d'armure, le Défenseur lance un dé de sauvegarde d'Ægide (le cas échéant).
- 4 Le Défenseur perd des Points de vie.
- 5 Le Défenseur retire ses pertes et, si la situation l'exige, fait un Test de panique.

### Jet pour blesser

Le joueur dont l'attaque a infligé la touche fait un jet pour blesser pour chaque attaque qui touche la cible. Un résultat naturel de '6' est toujours un succès ; un résultat naturel de '1' est toujours un échec. Si l'attaque n'a pas de valeur de Force, suivez les règles spéciales de cette attaque. Lancez un D6 pour chaque touche. Pour connaître le résultat à obtenir au jet pour blesser, consultez la table ci-dessous :

Fo de l'attaque – Rés de la cible	Résultat requis pour blesser
2 ou plus	2+
1	3+
0	4+
-1	5+
-2 or less	6+

### Sauvegarde d'armure

Si une ou plusieurs blessures ont été infligées, le joueur dont l'unité a été blessée a désormais la possibilité d'annuler cette blessure si les figurines en question ont une valeur d'Armure. La valeur d'Armure est réduite par la Pénétration d'armure de l'attaque ennemie qui a causé la blessure. Pour faire un jet de sauvegarde d'armure, lancez un D6 pour chaque blessure infligée, puis consultez la table ci-dessous : Un résultat naturel de '1' est toujours un échec. En cas de réussite du jet de sauvegarde d'armure, la blessure est annulée.

Arm de la cible – PA de l'attaque	Résultat requis pour sauvegarder
0 ou moins	Pas de sauvegarde possible
1	6+
2	5+
3	4+
4	3+
5 ou plus	2+

### Sauvegarde d'Ægide

Si une figurine a une sauvegarde d'Ægide, elle a alors une ultime chance d'annuler une blessure qui n'a pas été annulée par sa sauvegarde d'Armure. Si elle a plus d'une sauvegarde d'Ægide, choisissez celle que vous comptez utiliser avant de lancer le dé. Contrairement à la sauvegarde d'armure, la sauvegarde d'Ægide n'est pas modifiée par la Pénétration d'armure.

Pour faire un jet de sauvegarde d'Ægide, lancez un D6 pour chaque blessure qui n'a pas été annulée par un jet de sauvegarde d'armure. Si le résultat est égal ou supérieur à la valeur d'Ægide de la figurine, la blessure est annulée. Si la sauvegarde d'Ægide a échoué (ou si la figurine n'avait pas d'Ægide), une blessure non sauvegardée est infligée.

### Perdre des Points de vie

Pour chaque blessure non sauvegardée, l'unité attaquée perd un Point de vie. Les figurines ordinaires d'une unité partagent une même Réserve de Points de vie.

- Si chaque figurine n'a qu'un seul Point de vie, retirez une figurine pour chaque Point de vie perdu.
- Si les figurines d'une unité ont plus d'un Point de vie chacune, éliminez des figurines entières dès que possible, en notant les Points de vie perdus qui ne sont pas suffisants pour éliminer une figurine entière (par exemple, en plaçant des marqueurs de blessure à côté de l'unité, ou un dé dont le chiffre indique le nombre de Points de vie restants ou perdus).

Une figurine est retirée comme perte lorsqu'elle atteint 0 Point de vie. Si toutes les figurines d'une unité (y compris une unité d'une seule figurine) sont éliminées, ignorez toute perte de Points de vie supplémentaire.

Exemple : une unité de 6 Ogres (3 Points de vie chacun) subit 7 blessures non sauvegardées. Ôtez deux figurines de l'unité (pour 6 Points de vie perdus). Il reste une blessure non sauvegardée qui doit être notée au moyen d'un jeton ou d'un dé. Plus tard au cours de la bataille, l'unité perd à nouveau 2 Points de vie, ce qui suffit à présent à tuer un Ogre, puisqu'1 Point de vie avait déjà été perdu suite à l'attaque précédente.

### Retirer les pertes

Les pertes sont retirées à partir du dernier rang de l'unité. Si l'unité ne compte qu'un seul rang, retirez les figurines des extrémités de l'unité, de façon aussi équilibrée que possible. Si l'unité est engagée au combat, retirez les figurines de sorte à maximiser le nombre d'unités en contact (première priorité) et le nombre de figurines en contact (seconde priorité). Remarque : l'obligation de retirer les figurines équitablement des deux extrémités d'une unité qui ne compte qu'un seul rang ne s'applique qu'à chaque ensemble d'attaques simultanées (si un ensemble d'attaques vous a fait retirer deux figurines à gauche et une à droite, vous pouvez à nouveau retirer une figurine à gauche suite à un autre ensemble d'attaques, vous n'êtes pas obligé de retirer une figurine à droite pour équilibrer).



## Test de discipline

De nombreux mécanismes du jeu nécessitent un Test de discipline ; c'est le cas notamment des Tests de panique et des Tests de moral. Tous ces mécanismes du jeu sont regroupés sous le vocable de « Test de discipline ».

Pour faire un Test de discipline, le joueur désigne une figurine dont la Discipline sera utilisée pour faire ce test pour toute son unité (il s'agit normalement de la figurine dont la valeur de Discipline est la plus élevée). Le joueur lance ensuite 2D6 et compare le résultat donné par la somme des dés à la valeur de Discipline de la figurine désignée. Si ce résultat est inférieur ou égal à la valeur de Discipline, le Test a réussi. S'il est supérieur, le test a échoué.

## Panique

Un Test de panique est un Test de discipline effectué immédiatement lorsque l'une des situations suivantes se produit :

- Une unité amie est détruite dans un rayon de 6" (y compris détruite pour avoir fui hors du champ de bataille). Mesurez la distance à partir du point le plus proche du Rectangle limite de l'unité détruite tel qu'il se trouvait au début de la phase lors de laquelle l'unité a été détruite, ou de la position à laquelle se trouvait l'unité lorsqu'elle est entrée en contact avec le bord de la table.
- Une unité amie est démoralisée au combat dans un rayon de 6". Mesurez la distance à partir du point le plus proche du Rectangle limite de l'unité démoralisée avant que l'unité ne fasse son *Mouvement de fuite*.
- Une unité alliée en fuite traverse le Rectangle limite de l'unité. Faites le Test de panique après que l'unité en fuite a terminé son mouvement.
- L'unité subit au cours d'une même Phase de magie ou de tir une perte de Points de vie égale ou supérieure à 25 % du nombre de Points de vie qu'elle avait au début de cette phase (par exemple, une unité à qui il restait 14 figurines au début de la Phase de tir perd 4 Points de vie au cours de cette phase). Une unité composée d'une seule figurine qui a commencé la partie en tant que figurine seule (conformément à son nombre de figurines de départ sur sa liste de Patrouille ou d'armée) ne fait pas de Test de panique pour avoir perdu des Points de vie.

Une unité engagée au combat ne doit jamais effectuer de Test de panique. De même, une unité ne fait pas de Test de panique si elle est déjà en fuite ou si elle a déjà réussi un Test de panique au cours de cette même phase.

Une unité qui échoue à un Test de panique provoqué par une unité alliée qui fuit à travers elle, par la destruction d'une unité alliée à proximité ou par la démoralisation d'une unité à proximité fuit en direction opposée à l'unité ennemie la plus proche.

Une unité qui échoue à un Test de panique provoqué par une perte de Points de vie au cours de la Phase de magie ou de la Phase de tir fuit dans la direction opposée à l'unité qui a causé cette perte de Points de vie.

La direction exacte du Mouvement de fuite est déterminée en traçant une ligne reliant le centre de l'unité ennemie de laquelle on s'éloigne et le centre de l'unité qui panique. L'unité effectue un Pivot autour de son centre, de sorte que le milieu de son dos se trouve sur cette ligne (pour plus de précisions, consultez la section *Pivots*, page 23). Puis, l'unité fait un Mouvement de fuite, conformément aux règles ci-dessous.

## Mouvement de fuite

Pour faire un Mouvement de fuite, lancez 2D6 qui vous donneront la Distance de fuite. Déplacez alors l'unité en fuite droit devant elle de ce nombre de pouces donné par les dés.

Si ce mouvement devait amener l'unité en fuite au contact (ou à moins d'1") du Rectangle limite d'une autre unité ou d'un Terrain infranchissable, prolongez-le en ligne droite jusqu'à ce que l'unité se trouve à plus d'1" du Rectangle limite de toute autre unité et de tout Terrain infranchissable (voir la section *Règle du pouce d'écart*, page 14). Remarque : n'oubliez pas qu'une unité en fuite qui traverse le Rectangle limite d'une autre unité alliée provoque un Test de panique pour cette unité.

Si un Mouvement de fuite amène une unité au contact du bord de table, cette unité est détruite (on considère qu'elle déserte le champ de bataille). Retirez toute l'unité comme perte dès qu'elle touche le bord de la table.

Une unité en fuite ne peut accomplir la moindre action, telle que déclarer une charge, se déplacer (autrement que par un Mouvement de fuite), tirer ou lancer des sorts. Le Joueur actif peut tenter de rallier ses unités en fuite lors de la Phase de mouvement (voir page 23).



# PARTIE DE BASE

Seul un fou déclare une grande victoire. Le véritable gagnant survit pour contempler l'état du champ de bataille et sait qu'aucune victoire ne peut vraiment être qualifiée de « grande ».

— Tiré du *Béhémoth* de Frau Janz

## Plans de champ de bataille

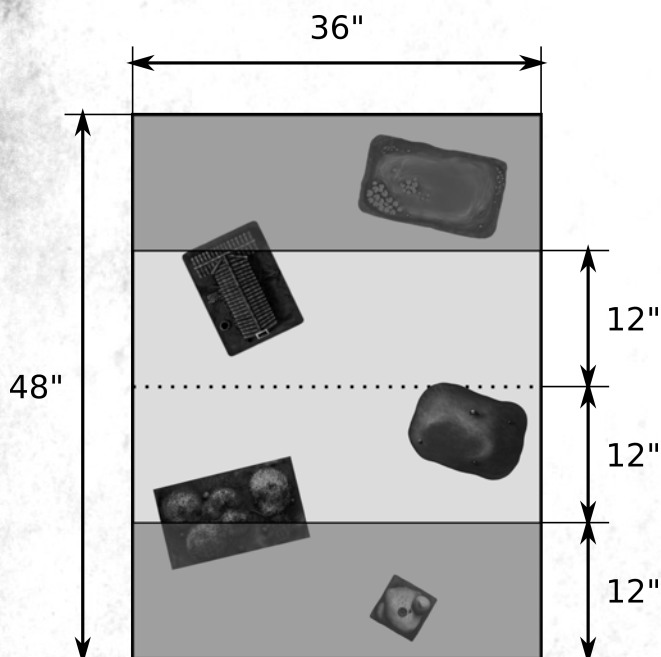
Si certaines batailles peuvent se dérouler sur une plaine dépourvue du moindre relief, un champ de bataille comporte en général quelques éléments de Décor (voir *Terrain*, page 15). Vous et votre adversaire pouvez décider de jouer sur une des *cartes* prétirées de la page 19, en lançant un D6. Mis à part ça, rien ne vous empêche bien entendu de vous mettre d'accord sur un nombre différent de Décors, de types et de dimensions différents de ceux proposés ici, et avec une autre disposition. Pour ce faire, vous pouvez par exemple suivre la procédure suivante :

- 1 Divisez le champ de bataille en sections de 18" × 24" (soit 45 cm × 60 cm).
- 2 Placez un Décor choisi au hasard au centre de chacune de ces sections, en veillant à choisir au moins un élément de chacun des types suivants : Terrain gênant, Terrain infranchissable, Terrain surélevé.
- 3 Déplacez chaque décor d'1D6" dans une direction aléatoire.

Une fois vos Décors placés, marquez le centre du champ de bataille au moyen d'un drapeau, d'une pièce de monnaie, ou autre jeton. Il servira à déterminer le vainqueur de la partie (voir la section *Victoire*, page 18).

## Déploiement

La table est divisée en deux moitiés par la ligne qui en traverse le centre, parallèle aux côtés courts de la table. Les Zones de déploiement sont les zones situées à plus de 12" de cette ligne (voir illustration 3).



**Figure 3** – Les Zones de déploiement se trouvent à 12" de la ligne qui traverse le centre de la table, parallèle aux bords de table courts.

Chacun des joueurs lance un D6. En cas d'égalité, relancez. Les joueurs se déploient dans l'ordre suivant :

- 1 Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé au lancer de dé choisit son côté de la table et se déploie le premier, en déployant l'ensemble des unités de son armée entièrement dans sa propre Zone de déploiement, et en respectant la *Règle du pouce d'écart* (cf. page 14).
- 2 Son adversaire en fait de même en déployant sa propre armée sur le côté opposé de la table.

Une fois que tous les joueurs ont déployé toutes leurs unités, le premier tour de la bataille peut commencer. Le joueur qui s'est déployé en premier joue en premier.

## Tours

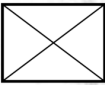


Le Neuvième Âge : l'Âme de la guerre est un jeu qui se joue au tour par tour. Une bataille dure 4 Tours de jeu. Chaque Tour de jeu est composé de deux Tours de joueur. Le premier joueur joue le premier Tour de joueur, durant lequel il pourra déplacer ses unités et éventuellement attaquer. Après cela, l'autre joueur joue son premier Tour de joueur. Une fois cela fait, le premier Tour de jeu prend fin. On répète cette séquence pour le deuxième Tour de jeu, et ainsi de suite jusqu'à la fin du quatrième Tour de jeu. La partie prend fin à ce moment-là. Chaque Tour de joueur est divisé en cinq phases de jeu, qui se déroulent dans l'ordre suivant :

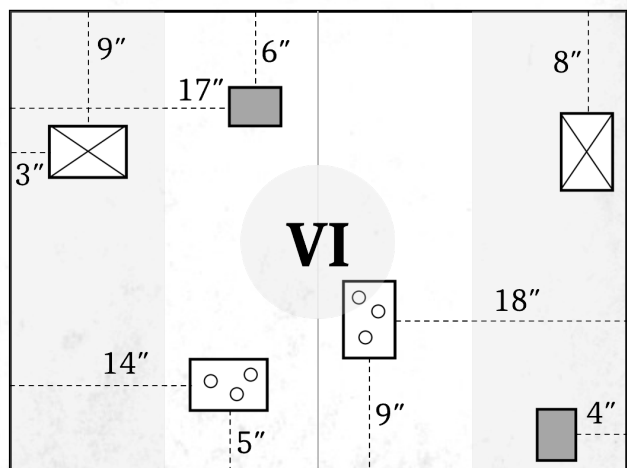
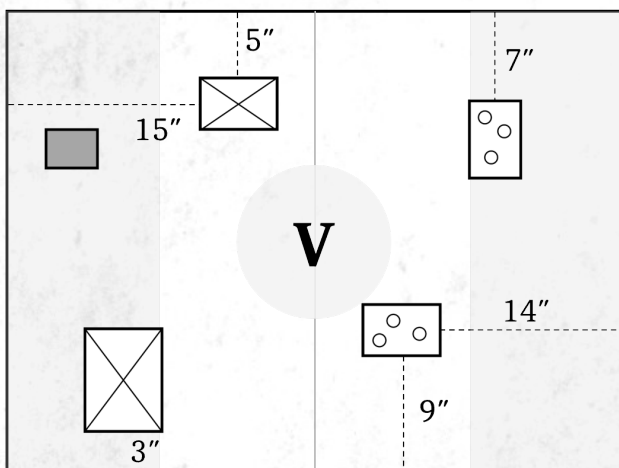
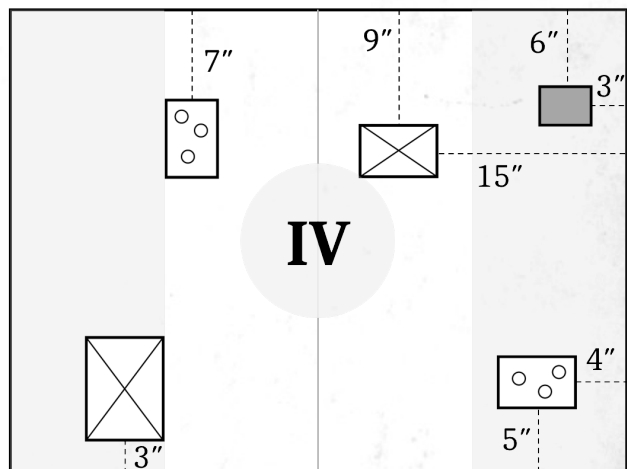
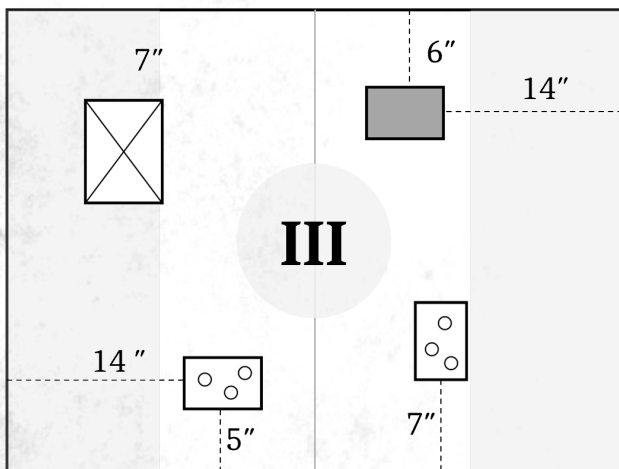
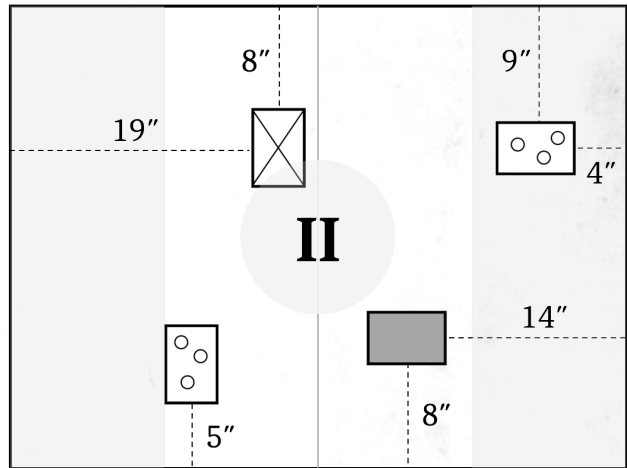
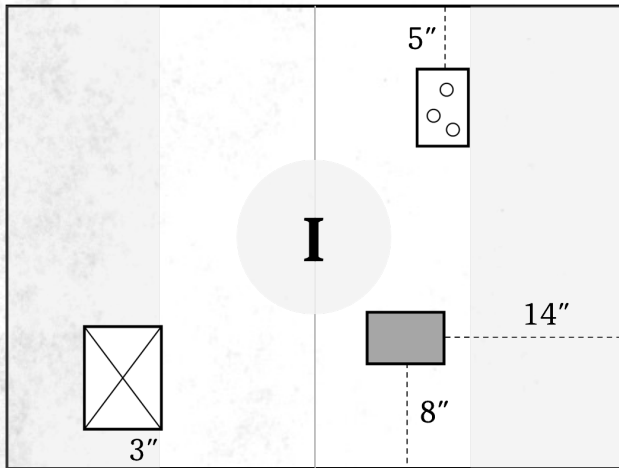
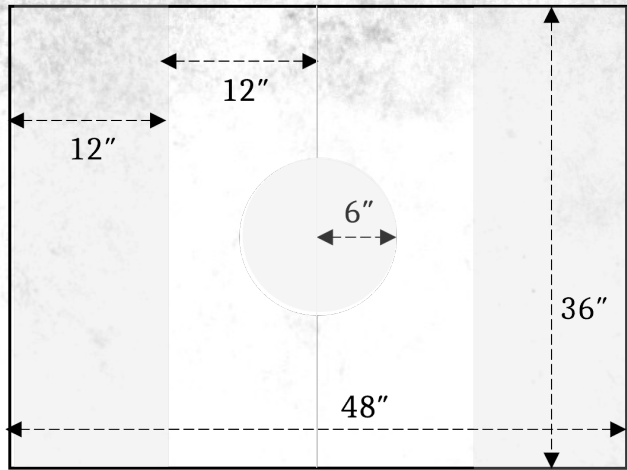
- 1 Phase de charge
- 2 Phase de mouvement
- 3 Phase de magie
- 4 Phase de tir
- 5 Phase de mêlée

Au 9<sup>e</sup> Âge : l'Âme de la guerre, nous employons ces termes pour désigner le joueur devant accomplir telle ou telle action : le Joueur actif est celui dont c'est le Tour de joueur ; le Joueur réactif est son adversaire.

## Victoire

Une fois que les deux joueurs ont joué leur 4 Tours de joueur, retirez toutes les unités en fuite et tous les Personnages du champ de bataille. Le joueur qui a le plus d'unités à 6" du centre de la table remporte la partie. Si tous les joueurs ont autant d'unités à 6" du centre de la table, ou si aucun n'a la moindre unité à 6" du centre de la table, la partie se solde par un match nul. Si un joueur parvient à détruire complètement l'armée adverse et qu'il a au moins une unité à 6" du centre de la table, il remporte une victoire de type « massacre ».

- millimètres
- Surélevé  200 x 150
  - Génant  150 x 100
  - Infranchissable  100 x 75



**Figure 4** – Choisissez une carte (ou tirez-en une au hasard en lançant un dé) pour déterminer le plan du champ de bataille. Toutes ces cartes sont prévues pour une table de 36" de large et de 48" de long (soit 90 cm x 120 cm). Les zones ombrées indiquent les Zones de déploiement des joueurs, et la partie à 6" ou moins du centre du champ de bataille, qui détermine les conditions de victoire.

# PHASE DE CHARGE

*Dans la lande de Korontav, les lames s'entrechoquaient ; partout l'odeur de peste que la Vermine répandait. Sur sa monture répugnante le tyran couina ; du côté des nains, le cor de la victoire sonna !*

— Extrait d'Un compte rendu de la bataille de Korontav, Une étude sur la religion naine, par Cornelius Damstackel

Pendant la Phase de charge, le joueur actif peut envoyer ses unités au contact des unités ennemies. Normalement, la seule façon d'envoyer une unité au combat est de déclarer une charge, puis de faire un Mouvement de charge réussie.

Chaque fois que le joueur actif déclare une charge, le joueur réactif doit déclarer, pour son unité chargée, quelle est sa Réaction à cette charge, avant que le joueur actif ne passe à la déclaration de charge suivante. Vous pouvez utiliser des jetons pour vous aider à vous souvenir des déclarations de charge et des Réactions à ces charges.

## Séquence de la Phase de charge

La Phase de charge se divise en plusieurs étapes :

- 1 Désignez une unité qui déclare une charge
- 2 Déclarez et résolvez la Réaction à la charge
  - Si l'unité fuit, toutes les unités chargeant cette unité peuvent faire une Redirection de charge
- 3 Répétez les étapes 1 à 2 pour toutes les unités qui désirent déclarer une charge
- 4 Désignez une unité qui charge, lancez les dés pour connaître sa Portée de charge, puis déplacez l'unité
  - S'il s'agit d'une Charge combinée, lancez les dés de Portée de charge pour toutes les unités concernées avant de les déplacer
- 5 Répétez l'étape 4 jusqu'à ce que toutes les unités qui chargent aient été déplacées

## Déclarer les charges

Les unités en fuite ou engagées au combat ne peuvent pas déclarer de charge. Une charge ne peut être déclarée que sur une cible sur laquelle au moins une figurine de l'unité a une Ligne de vue, et contre laquelle l'unité a la possibilité d'accomplir un Mouvement de charge réussie (c'est-à-dire qu'il doit y avoir assez d'espace pour amener l'unité en charge au contact de sa cible, et que l'unité ciblée doit se trouver à portée de la Portée de charge potentielle maximale de l'unité, égale à 12" + sa valeur de Mouvement simple, voir ci-dessous).

On ne peut traverser les unités alliées ou ennemies pendant un Mouvement de charge. Pour déterminer si une charge est possible, ne tenez pas compte des éventuelles Réactions de charge de type « Fuir ». Par contre, vous devez tenir compte des charges qui ont été déjà déclarées, puisqu'il est possible que d'autres unités en charge se déplacent et dégagent le passage.

## Réactions à la charge

Chaque fois que le joueur actif déclare une charge, avant que toute autre charge ne soit déclarée, le joueur réactif doit déclarer la Réaction de son unité à cette charge. Il y a deux types de Réactions à une charge : « Tenir la position » et « Fuir ».

*Remarque : avant de déclarer une Réaction à une charge, vérifiez dans lequel de ses arcs l'unité est chargée : frontal, latéral ou arrière.*

- **Tenir la position** : Une Réaction à la charge de type « Tenir la position » signifie que l'unité se prépare à subir l'assaut. Une unité déjà engagée au combat ne peut pas choisir d'autre Réaction à une charge.
- **Fuir** : l'unité chargée prend la fuite en direction directement opposée à l'unité ennemie qui la charge. Déterminez la direction du Mouvement de fuite en traçant une ligne reliant le centre de l'unité en charge au centre de l'unité chargée. Faites pivoter l'unité qui fuit de sorte que le centre de son dos se trouve sur cette ligne. Faites ensuite immédiatement un Mouvement de fuite, en faisant avancer l'unité de 2D6" en ligne droite (cf. page 17). Si une unité déjà en fuite est chargée, elle ne peut pas choisir d'autre Réaction à la charge ; dans ce cas, elle effectue immédiatement un nouveau Mouvement de fuite.

## Redirection de charge

Si une unité décide de « Fuir » en guise de Réaction à une charge, l'unité qui a déclaré la charge peut tenter de rediriger sa charge en passant un Test de discipline. En cas d'échec, cette unité cherchera malgré tout à entrer en contact avec l'unité en fuite (en faisant son Mouvement de charge dans sa direction). Si le Test est réussi, l'unité peut immédiatement déclarer une nouvelle charge contre une autre cible valable, qui déclare sa Réaction à la charge selon les règles habituelles. Si d'autres unités avaient elles aussi déclaré une charge contre l'unité en fuite, chacune peut tenter de rediriger sa charge, dans l'ordre choisi par le joueur actif.

Une unité ne peut rediriger qu'une seule charge par tour. Si une unité fait une Redirection de charge, et que la deuxième unité contre laquelle elle a déclaré une charge décide de « Fuir » également, l'unité en charge peut décider de faire son Mouvement de charge soit en direction de la première cible, soit en direction de la deuxième ; elle doit cependant déclarer ce choix avant de lancer les dés pour connaître sa Portée de charge.

## Charges combinées

Si, après avoir déclaré les Réactions aux charges et avoir déterminé les éventuelles Redirections de charge, il se trouve que plusieurs unités ont déclaré une charge sur la même unité ennemie, lancez les dés de Portée de charge pour toutes les unités qui chargent la même cible avant de les déplacer. Une fois déterminé lesquelles de ces unités atteignent leur cible, le joueur actif peut à présent déplacer ses unités dans l'ordre qu'il désire.

## Mouvement de charge

Une fois que toutes les charges et Réactions à ces charges ont été déclarées, et que tous les Mouvements de fuite ont été résolus, les unités en charge tentent d'entrer en contact avec leur cible. Désignez une unité qui a déclaré une charge au cours de cette phase, lancez les dés pour déterminer sa Portée de charge, puis effectuez son Mouvement de charge. Répétez cette étape pour chacune des unités qui a déclaré une charge au cours de cette phase.

### Portée de charge

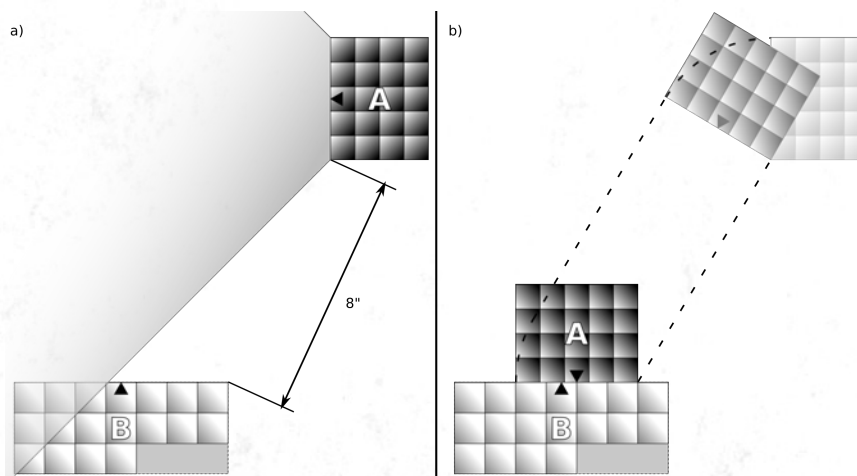
La Portée de charge d'une unité est égale à  $2D6''$  plus sa valeur de Mouvement simple, en pouces (si plusieurs figurines d'une unité ont différentes valeurs de Mouvement simple, utilisez la plus basse d'entre ces valeurs). Si le score obtenu est égal ou supérieur à la distance entre l'unité et sa cible, alors elle fait un Mouvement de charge (mesurez la distance en ligne droite, entre les deux points les plus proches de chaque unité).

Si la Portée de charge est inférieure à la distance entre les unités, ou s'il n'y a pas (ou plus) de place pour accomplir le Mouvement de charge, la charge a échoué : l'unité fait un Mouvement de charge ratée.

### Mouvement de charge réussie

Un Mouvement de charge réussie est résolu comme suit :

- L'unité peut avancer d'une distance illimitée.
- Pendant ce déplacement, l'unité peut effectuer une unique *Roue* jusqu'à  $90^\circ$  (voir illustration 5).
- Le front de l'unité en charge doit entrer en contact avec l'unité chargée sur son côté déterminé au moment où elle a déclaré sa Réaction à la charge.
- Pendant un Mouvement de charge, les unités sont autorisées à s'approcher à moins d'1" d'autres unités (et même au contact) et de Terrains infranchissables, conformément à ce qui est expliqué à la section *Règle du pouce d'écart*. Cependant, elle n'a le droit d'entrer en contact avec un ennemi que s'il s'agit d'une unité ennemie contre laquelle elle a déclaré une charge
- Alignez les unités (voir *Aligner les unités* ci-dessous).



**Figure 5 – a)** L'unité A déclare une charge sur l'unité B, qui se trouve dans sa Ligne de vue et dans la limite maximale de sa Portée de charge. L'unité B déclare vouloir « Tenir sa position ». L'unité A fait son jet de Portée de charge ( $2D6'' + MS$ ), sachant qu'il lui faut obtenir au moins 8, puisque telle est la distance la plus courte mesurée entre les deux unités.

**b)** L'unité A réussit son jet de Portée de charge et effectue son Mouvement de charge réussie. Elle fait une *Roue* (une fois, moins de  $90^\circ$ ), puis avance en ligne droite jusqu'à atteindre l'unité B. Puis on *aligne les unités* et on *maximise le contact*.

### Aligner les unités

Une fois l'unité en charge entrée en contact avec l'unité chargée, les unités doivent être alignées. Pour ce faire, procédez comme suit :

- Faites tourner l'unité en charge autour du point où elle a contacté l'unité chargée, jusqu'à ce que son front soit parallèle au côté de l'unité chargée sur lequel le contact a lieu.
- Si cela ne permet pas d'aligner correctement les deux unités (ex. : parce qu'elles sont gênées par un Terrain infranchissable ou par d'autres unités), faites alors tourner l'unité chargée au lieu de l'unité en charge, ou faites tourner les deux, en faisant tourner le moins possible l'unité chargée.

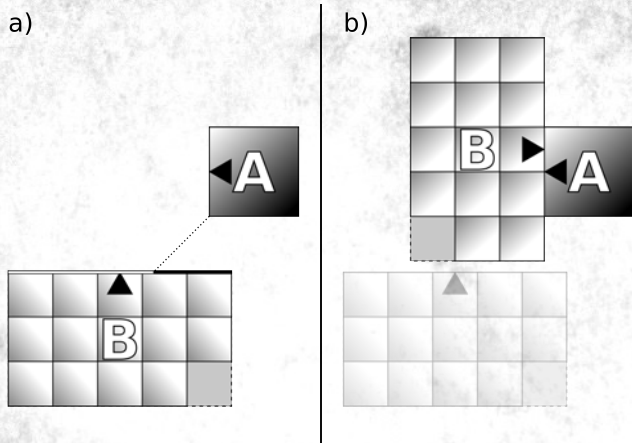
L'alignement ne peut se faire qu'en direction du côté chargé de l'unité ennemie. Une unité ne peut jamais être déplacée si elle est déjà engagée au combat.

### Maximiser le contact

Un Mouvement de charge réussie doit être réalisé de sorte à ce que les conditions suivantes soient satisfaites, autant que faire se peut.

- Première priorité : autant d'unités que possible doivent participer au combat (remarque : ceci ne concerne que les cas où plusieurs unités effectuent une Charge combinée sur la même unité ennemie).
- Deuxième priorité : autant de figurines que possible (des deux camps) doivent être en contact avec au moins une figurine ennemie (y compris en ce qui concerne les figurines en contact par-delà les vides (voir page 27)).

Tant que toutes ces conditions sont réunies autant que faire se peut, les unités en charge sont libres de manœuvrer comme elles le souhaitent (dans les limites énoncées par les règles) pendant leur Mouvement de charge.



**Figure 6 – a)** La majorité des figurines du premier rang de l'unité B, en charge, se trouve dans l'arc frontal de l'unité ennemie A : B doit donc entrer en contact avec le front de A.

**b)** L'unité B avance, puis fait une Roue pour arriver en contact, conformément aux règles de Mouvement de charge réussie. Puis, on *aligne les unités* en faisant tourner l'unité B autour du point de contact.

### Engagée au combat

Dès qu'une unité termine sa charge, elle est considérée comme étant « engagée au combat ». Elle le reste tant qu'au moins une de ses figurines est en contact avec une unité ennemie. Si une unité est engagée au combat, toutes les figurines de l'unité sont également considérées comme étant engagées au combat. Une unité engagée au combat ne peut se déplacer, sauf mention contraire (par exemple, en faisant un *Pivot de combat* ou si elle échoue à son *Test de moral*).

### Charge réussie sur une unité en fuite

Lorsque vous faites un Mouvement de charge réussie sur une unité en fuite, suivez les règles habituelles du Mouvement de charge réussie, à l'exception que l'unité en charge peut entrer au contact de n'importe quel côté de sa cible. Aucun mouvement d'alignement n'est nécessaire, et il n'y a pas besoin non plus de maximiser le contact.

Une fois que l'unité en charge atteint l'unité en fuite chargée, cette unité toute entière est retirée comme perte. L'unité en charge peut ensuite immédiatement faire un *Pivot*, en tournant autour de son centre (voir page 23).

### Charge impossible

Au moment de déplacer les unités en charge, il est parfois possible que certaines situations surviennent, qui empêchent certaines unités d'atteindre leur cible. Une unité peut entraver la trajectoire entre votre unité en charge et sa cible, il n'y a pas assez de place pour placer l'unité en charge, etc. Lorsque cela se produit, toute unité qui ne peut arriver au contact de sa cible fait à la place un Mouvement de charge ratée.

### Mouvement de charge ratée

Si une unité échoue à son jet de Portée de charge, ou est incapable d'arriver au contact de sa cible pour diverses raisons, elle fait un Mouvement de charge ratée. La distance de mouvement est égale à celle indiquée par le dé du jet de Portée de charge qui a donné le plus grand résultat. Faites faire une Roue à l'unité en charge de sorte à l'orienter en direction du centre de l'unité chargée (ou jusqu'à ce qu'elle rencontre un obstacle). Puis, faites avancer l'unité en charge droit devant elle de la distance restante (le cas échéant). Ceci fait, l'unité n'est plus considérée comme étant en charge.

Un Mouvement de charge ratée peut amener l'unité à moins d'1" d'une autre unité ou d'un Terrain infranchissable, conformément à la *Règle du pouce d'écart* (cf. page 14).

Une unité qui a fait un Mouvement de chargée ratée ne peut se déplacer lors de la Phase de mouvement et ne peut tirer lors de la Phase de tir. Par contre, un Magicien qui vient de se rallier peut lancer des sorts lors de la Phase de magie.



# PHASE DE MOUVEMENT

*Toute campagne guerrière doit être réglée sur le semblant ; feignez le désordre, ne manquez jamais d'offrir un appât à l'ennemi pour leurrer, simulez l'infériorité pour encourager son arrogance, sachez attiser son courroux pour mieux le plonger dans la confusion : sa convoitise le lancera sur vous pour s'y briser.*

— (Soun-Tchou, sage tsouantanais)

## Rallier les unités en fuite

Au début de votre Phase de mouvement, vous devez tenter de rallier vos unités en fuite (sans quoi elles continueront à fuir). Chaque unité en fuite doit faire un Test de discipline, appelé « **Test de ralliement** », dans l'ordre souhaité par le joueur actif.

Toute unité qui réussit son Test de ralliement n'est plus considérée comme étant en fuite, et peut immédiatement faire un Pivot comme cela est décrit à la page suivante. Une unité qui s'est ralliée ne peut se déplacer lors de la Phase de mouvement et ne peut tirer lors de la Phase de tir. Par contre, un Magicien qui vient de se rallier peut lancer des sorts lors de la Phase de magie.

Si le Test échoue, l'unité fait immédiatement un Mouvement de fuite en avançant d'une distance de 2D6" droit devant elle (cf. page 17). Lorsqu'une unité fuit, elle ne peut faire aucune autre action telle que déclarer une charge, se déplacer (autrement qu'en fuyant), tirer ou lancer des sorts.

## Déplacer les unités

Une fois que tous les Mouvements de fuite sont terminés, les unités qui ne se sont pas encore déplacées lors de ce Tour de joueur peuvent le faire. Choisissez une unité non engagée au combat et qui n'a pas déclaré de charge pendant la Phase de charge, et déclarez quel type de mouvement elle va effectuer : Mouvement simple, Marche forcée ou Pivot. Faites-en de même pour chaque autre unité que vous souhaitez déplacer et qui ne s'est pas encore déplacée au cours de la Phase de mouvement.

Au cours d'un Mouvement simple ou d'une Marche forcée, les unités sont autorisées à se trouver à moins d'1" d'un Terrain infranchissable ou d'une autre unité, mais doivent terminer leur mouvement en étant séparées de plus d'1" de l'un ou l'autre de ces éléments (cf. « Règle du pouce d'écart », page 14).

Sauf mention contraire, une unité ne peut entrer en contact avec, ni passer à travers une autre unité ou un Terrain infranchissable. Le front d'une unité doit rester sur la table à tout moment. L'unité doit terminer son mouvement avec son Rectangle limite entièrement sur la table (cf. « Bord de table », page 15).

Une unité peut tirer lors de la Phase de tir qui suit si elle s'est déplacée en faisant un Mouvement simple, mais pas après un Pivot ou une Marche forcée. Une unité d'une seule figurine peut tirer après un Pivot, mais compte tout de même comme s'étant déplacée. Le déplacement n'influe pas sur la capacité d'une unité à lancer des sorts.

### Pivot

Lorsqu'une unité fait un Pivot, marquez le centre de l'unité. Retirez l'unité du champ de bataille, puis replacez-la sur le champ de bataille dans n'importe quelle direction, avec son centre au même endroit qu'auparavant (à condition qu'il y ait suffisamment d'espace pour replacer l'unité sur la table dans cette nouvelle orientation). Elle doit notamment suivre la Règle du pouce d'écart (cf. page 14).

### Mouvement simple

Lors d'un Mouvement simple, une unité peut avancer tout droit, aller sur le côté ou marcher à reculons. La distance maximale pouvant être parcourue est déterminée par la valeur de Mouvement simple la plus basse des figurines de l'unité. Une unité ne peut se déplacer que dans une seule des quatre directions au cours d'une même Phase de mouvement.

- **En avant** : l'unité se déplace en avant d'une distance maximale égale à sa valeur de Mouvement simple. Pendant un Mouvement simple en avant, l'unité peut faire autant de Roues qu'elle le souhaite.
- **En arrière** : l'unité se déplace à reculons et en ligne droite d'une distance maximale égale à la moitié de sa valeur de Mouvement simple (sans arrondir).
- **Sur le côté** : l'unité se déplace sur le côté en ligne droite soit vers la gauche, soit vers la droite, d'une distance maximale égale à la moitié de sa valeur de Mouvement simple (sans arrondir).

Une unité d'une seule figurine peut faire autant de Pivots qu'elle le souhaite pendant un Mouvement simple.

### Marche forcée

Lors d'une Marche forcée, une unité ne peut se déplacer qu'en avant, d'une distance maximale égale à sa valeur de Marche forcée (en utilisant la valeur la plus faible parmi les figurines de l'unité). Pendant une Marche forcée, l'unité peut faire autant de Roues qu'elle le souhaite.

### Roue

Pendant un Mouvement simple ou une Marche forcée, une unité peut faire autant de Roues qu'elle le souhaite. Lors d'une Roue, l'unité fait une rotation vers l'avant d'un angle maximal de 90° autour de l'un des coins de son front. La distance parcourue par l'unité dans le cadre d'une Roue est égale à la distance parcourue par le coin extérieur avant de la figurine sur l'extrémité extérieure, mesurée en ligne droite entre sa position initiale et sa position finale (et non pas en suivant l'arc de cercle), cf. figure 7. Toutes les figurines de l'unité sont considérées comme s'étant déplacées de cette même distance.

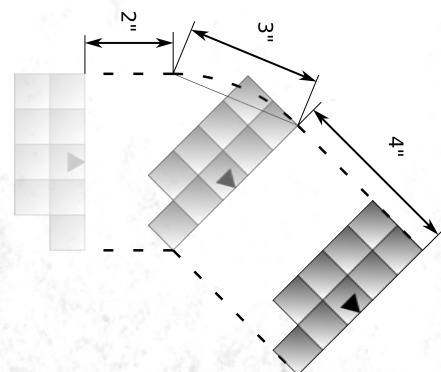


Figure 7 – L'unité s'est déplacée d'un total de  $2 + 3 + 4 = 9''$ .

# PHASE DE MAGIE

*Dangereuse, peu pratique, susceptible d'exploser au plus mauvais moment. Ma belle-mère... a toujours détesté la magie.*

— Réplique célèbre faite par le prince Antoine à la Grande Prêtresse de la Dame

Pendant la Phase de magie, vos Magiciens peuvent lancer des sorts, et votre adversaire peut tenter de dissiper vos sorts.

## Séquence de la Phase de magie

La Phase de magie se divise en plusieurs étapes.

- 1 Le joueur actif tire une Carte de flux
- 2 Le joueur actif fait une Tentative de lancement
- 3 Le joueur réactif fait une Tentative de dissipation
- 4 Si le sort n'est pas dissipé, on résout son effet
- 5 On applique l'effet de l'éventuel Fiasco
- 6 Reprendre à partir de l'étape 3 pour chaque sort que le joueur actif désire lancer

## Cartes de flux

Le nombre de Dés de magie reçus par chaque joueur lors de la Phase de magie est déterminé par les Cartes de flux. Chaque joueur a un paquet de cartes composé des 6 Cartes de flux décrites ci-dessous. Au début de la Phase de magie, le joueur actif tire au hasard une Carte de flux de son paquet. Vous pouvez également lancer un dé pour indiquer le numéro de la Carte de flux devant être utilisée lors de cette Phase de magie.

Cette carte détermine combien de Dés de magie chaque joueur reçoit lors de la Phase de magie. Une fois qu'une Carte de flux a été tirée, elle est ôtée du paquet et ne peut plus être utilisée lors des Phases de magie ultérieures.

À la fin de la Phase de magie, les deux joueurs défaussent tout Dé de magie non utilisé restant dans leur réserve.

Flux Numéro Carte	Nombre de Dés de magie	
	Joueur actif	Joueur réactif
1	3	2
2	4	2
3	5	2
4	5	4
5	6	4
6	7	4

## Séquence de lancement de sort

Chacun des Magiciens non en fuite du joueur actif peut tenter de lancer chaque sort qu'il connaît, une fois par Phase de magie. On entend par « Magicien » toute figurine ou unité dont le profil indique un ou plusieurs sorts.

### Tentative de lancement

Tout d'abord, le joueur actif déclare quel Magicien lance le sort, quel sort il va tenter de lancer, et qui est la cible du sort. Puis, il déclare combien de Dés de magie il va utiliser (ceci doit être un nombre compris entre 1 et 5) pour lancer ce sort (ces Dés étant pris dans sa réserve de Dés de magie). Le joueur actif lance les dés et additionne les résultats donnés par les dés pour obtenir le « Total de lancement ». Si le Total de lancement est égal ou supérieur à la Valeur de lancement du sort, alors la Tentative de lancement a réussi. La Valeur de lancement du sort est indiquée entre parenthèses à côté du nom du sort.

### Tentative de dissipation

Si la Tentative de lancement a réussi, alors le joueur réactif peut choisir de faire une Tentative de dissipation, en lançant autant de Dés de magie de sa réserve qu'il le désire. Additionnez les résultats des dés lancés pour obtenir le « Total de dissipation ». La Tentative de dissipation réussit si le Total de dissipation est supérieur ou égal au Total de lancement. Dans ce cas, le sort est dissipé, et le sort n'a aucun effet. Si la Tentative de dissipation échoue (ou si aucune Tentative de dissipation n'est faite), alors le sort est bien lancé : Appliquez-en les effets.

### Résolution du sort

Toute touche causée par l'effet d'un sort suit la procédure décrite à la section *Attaques* (cf. page 16). Toute perte causée par l'effet d'un sort peut provoquer un *Test de panique* (cf. page 17).

### Fiascos

Si, lors d'une Tentative de lancement de sort, trois Dés de magie ou plus donnent le même résultat, un Fiasco se produit. Si la Tentative de lancement a réussi et si le sort n'a pas été dissipé, appliquez les effets du Fiasco : résolvez tout d'abord l'effet du sort, puis le joueur actif lance un dé.

- Sur un résultat de **1 à 3**, la figurine ou l'unité qui a lancé le sort à l'origine du Fiasco ne peut plus le lancer de la partie.
- Sur un résultat de **4 à 6**, la figurine ou l'unité qui a lancé le sort à l'origine du Fiasco subit 2 touches qui blessent sur 4+, avec PA 10.

# PHASE DE TIR

*Ma préférence personnelle pour en découdre avec une armée d'ogres est de le faire tant qu'ils sont encore très loin.*

— Capitaine Samantha Keller, artilleuse impériale

## Séquence de la Phase de tir

La Phase de tir se divise en plusieurs étapes.

- 1 Sélectionnez une unité pour qu'elle fasse une Attaque de tir
- 2 Déterminez la valeur de Précision et résolvez l'attaque
- 3 Recommencer l'étape 1 avec une autre unité

## Faire une Attaque de tir

Certaines unités sont dotées d'Armes de tir ou de Règles de figurine qui leur permettent de faire des Attaques de tir. Lorsque vous tirez avec une unité, appliquez les règles suivantes :

### Sélectionner une unité de tir et désigner sa cible

Chacune de vos unités équipée d'une Arme de tir peut faire une Attaque de tir si les conditions le permettent. Chaque Arme de tir a une Portée, une Précision et un Nombre de tirs indiqués dans son profil, tout comme la Force et la Pénétration d'armure de l'attaque, ainsi que les éventuelles règles supplémentaires qui s'appliquent. Les unités en fuite, engagées au combat ou qui ont fait une Marche forcée, ont fait un Pivot (sauf les unités d'une seule figurine), se sont ralliées, ou ont déclaré une charge au cours de la Phase de charge lors de ce tour ne peuvent pas tirer.

Lorsqu'une unité tire, désignez tout d'abord l'unité ciblée, qui doit se trouver dans la *Ligne de vue* de l'unité qui tire. Une unité est considérée comme ayant une Ligne de vue sur une cible si une ou plusieurs de ses figurines peuvent tracer une Ligne de vue vers elle. Les unités engagées au combat ne peuvent être désignées comme cible d'un tir. Toutes les figurines d'une même unité doivent tirer sur la même cible.

### Désigner les figurines qui doivent tirer

Seules les figurines au premier et au second rangs d'une unité peuvent tirer. Pour chaque figurine, vérifiez si la cible est en vue et à portée : une figurine ne peut tirer que si la cible est dans sa Ligne de vue et à une distance inférieure à la Portée de son arme. On mesure la distance entre la figurine qui tire et le point le plus proche du Rectangle limite de la cible (même si ce point n'est pas en ligne de vue). Si cette distance est inférieure ou égale à la Portée de l'arme, la figurine tire autant de fois qu'indiqué dans le profil de son arme.

Faites un jet toucher pour chaque figurine et pour chaque tir, en tenant compte de la Précision de l'arme de la figurine et des modificateurs décrits ci-dessous. Si au moins un tir touche, suivez la procédure décrite dans la partie *Attaques*, page 16. Si le tir provoque des pertes, cela pourrait provoquer un Test de panique (cf. page 17).

## Précision

Toutes les Armes de tir ont une Précision présentée entre parenthèses après le nom de l'arme. La valeur de Précision indique quel est le résultat minimal que vous donnez obtenir sur un D6 pour toucher la cible. C'est ce qu'on appelle le jet pour toucher.

Remarque : la Précision n'est pas fixe pour une arme donnée. En fait, chaque unité a sa propre Précision pour chaque Arme de tir à laquelle elle a accès. Par exemple, un Monarque goblin peut avoir un Arc (3+), alors qu'un simple Gobelin n'a qu'un Arc (4+). Cela signifie qu'avec la même arme, le Monarque touche sa cible sur un résultat de 3 ou plus sur un D6, alors que le Gobelin de base aurait besoin de 4 ou plus.



## Modificateurs de tir

Les Attaques de tir peuvent voir s'appliquer un ou plusieurs modificateurs à leur jet pour toucher. Pour chaque modificateur applicable, ajoutez un malus de +1 à la Précision de l'arme, ce qui réduit ses chances de faire mouche. Par exemple, un archer elfe avec un Arc long (3+) qui tire à Longue portée (pénalité de +1 à la Précision) ne touchera sa cible que sur un résultat de 4 ou plus. Si les modifications du jet pour toucher font qu'un résultat de 7 ou plus est requis, la figurine ne peut pas toucher la cible. Un résultat naturel de '1' compte toujours comme un échec.

Longue portée	+1
Tir en mouvement	+1
Couvert	+1

### Longue portée (pénalité de +1 à la Précision)

Toutes les Armes de tir ont une Portée indiquée dans leur profil d'arme. Si la cible est éloignée de plus de la moitié de la Portée de l'arme, la figurine qui tire subit une pénalité de +1 à sa Précision.

### Tir en mouvement (pénalité de +1 à la Précision)

Si l'unité s'est déplacée pendant ce Tour de joueur, toutes les figurines dans l'unité subissent une pénalité de +1 à leur Précision.

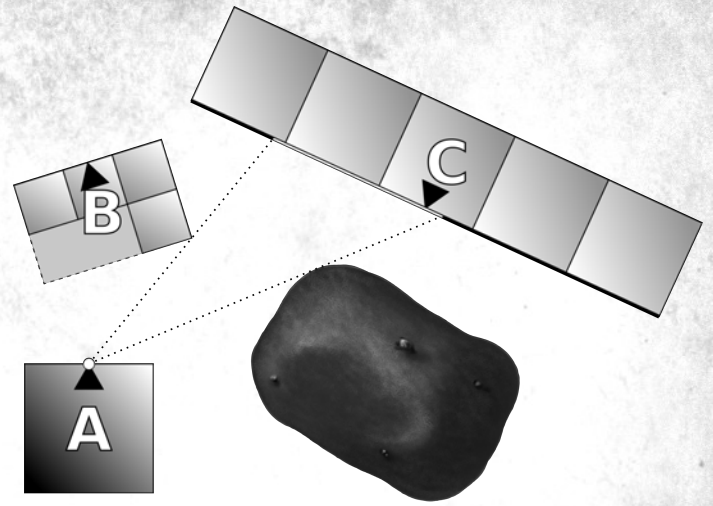
### Couvert (pénalité de +1 à la Précision)

Le Couvert est déterminé séparément pour chaque figurine qui tire. Déterminez si la cible bénéficie d'un Couvert ou non :

- Déterminez dans quel arc de la cible se trouve la figurine qui tire. Le côté qui correspond à cet arc est le « Côté cible ».
- À partir de n'importe quel point du front de la figurine qui tire, déterminez la fraction du Côté cible qui se trouve derrière un couvert.

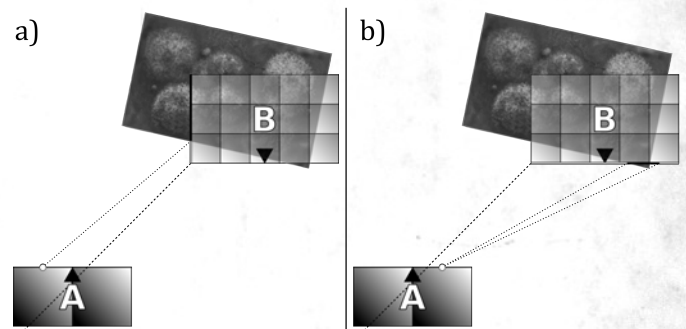
Appliquez le Couvert si au moins 50% du Côté cible est caché par d'autres unités, par un Terrain infranchissable ou par un Terrain surélevé, ou se trouve dans ou derrière un Terrain gênant.

À cet égard, les figurines ignorent toujours leur propre unité et le Décor dans lesquelles elles se trouvent. C'est-à-dire qu'une figurine qui tire depuis le deuxième rang d'une unité dans un Terrain gênant ne subit aucune pénalité de Couvert pour le fait de tirer à travers un Terrain gênant.



**Figure 8** – Exemple de Couverts découlant d'une ligne de vue bloquée.

L'unité A tire sur l'unité C. Plus de la moitié du Côté cible de l'unité C est cachée par d'autres Rectangles limite d'unité et par des Décors qui bloquent la ligne de vue. Dans ce cas, la cible est considérée comme bénéficiant d'un Couvert.



**Figure 9** – Exemple de Couvert à l'intérieur d'un Terrain gênant.  
a) La figurine de gauche de l'unité A se trouve dans l'arc latéral de l'unité B : le Côté cible est donc le flanc de l'unité B. Plus de la moitié du Côté cible est cachée derrière un Terrain gênant, l'unité B bénéficie donc d'un Couvert face à l'attaque de la figurine de gauche.  
b) La figurine de droite de l'unité A se trouve dans l'arc avant de l'unité B : le Côté cible est donc le front de l'unité B. Moins de la moitié du Côté cible est cachée derrière un Terrain gênant, l'unité B ne bénéficie donc pas d'un Couvert face à l'attaque de la figurine de droite.



# PHASE DE MÊLÉE

*Il a traversé nos rangs en se frayant un chemin de ses lames, comme une ombre faite d'acier barbelé. Dans son sillage, il n'y avait que des cadavres ensanglantés et mutilés.*

— Rapport du vénérable forgeron runique Gavan à propos des pertes désastreuses subies lors de la bataille finale de la baie d'Avran

Pendant chaque Phase de mêlée, une Manche de combat est résolue pour chaque combat en cours. Le Joueur actif décide de l'ordre dans lequel chaque combat doit être résolu. Un combat est défini comme un groupe d'unités de camps opposés en contact socle à socle. La plupart des combats ne font intervenir que deux unités l'une contre l'autre, mais on peut très bien avoir plusieurs unités aux prises avec une unique unité ennemie, ou une longue chaîne d'unités des deux camps.

## Séquence de la Manche de combat

Chaque Manche de combat suit les étapes suivantes :

- 1 Début du combat
- 2 Les Personnages peuvent changer de position
- 3 Déterminez l'ordre d'initiative et qui peut attaquer
- 4 Les figurines qui ont la plus grande Agilité exécutent leurs Attaques de corps à corps
  - Allouez les attaques, lancez les jets pour toucher, puis pour blesser, puis les jets de sauvegarde, et ôtez les pertes
  - Répétez l'étape 4 pour le Palier d'initiative suivant
- 5 Calculez le Résultat du combat et faites les Tests de moral
- 6 Si le perdant échoue à son Test de moral :
  - Les unités alliées à 6" ou moins de l'unité démoralisée font un Test de panique. Toute unité qui échoue à ce test fait un Mouvement de fuite
  - Le gagnant décide s'il poursuit ou non
  - Faites le jet de Distance de fuite (et éventuellement de Distance de poursuite)
  - Déplacez les unités en fuite (et les éventuelles unités qui poursuivent)
- 7 Faites les Reformatations de combat
- 8 Passez au combat suivant, le cas échéant

## Ordre d'initiative

Chaque Manche de combat se déroule dans un ordre strict, appelé Ordre d'initiative. Cet ordre est déterminé à chaque Manche de combat, avant que la moindre attaque ne soit portée, en tenant compte de tous les modificateurs qui affectent l'Agilité des attaques devant être portées. Une fois l'Ordre d'initiative déterminé pour la Manche de combat, il ne peut plus être modifié. On commence par le Palier d'initiative 10, lors duquel toutes les attaques avec Agilité 10 sont portées, puis on passe au Palier suivant, en descendant à chaque fois d'un cran, jusqu'à arriver au Palier d'initiative 0, pour toutes les attaques avec Agilité 0.

À chaque Palier d'initiative, toutes les attaques de ce Palier sont

portées simultanément (voir « Qui peut attaquer ? », ci-dessous). Résolvez les attaques provenant des deux camps avant d'ôter la moindre perte. Certaines figurines ont différents types d'attaques qui sont portées à des Paliers d'initiative différents. Dans ce cas, chacune de ces attaques est résolue à son propre Palier d'initiative.

## Qui peut attaquer ?

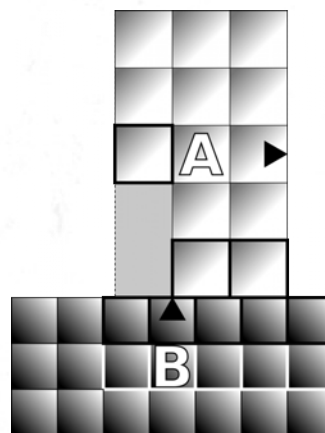
Toute figurine en contact avec une figurine ennemie porte ses Attaques de mêlée à son Palier d'initiative. Cela inclut les figurines directement en contact avec une figurine ennemie, ainsi que les figurines qui *combattent par-delà un vide*. Le nombre d'attaques qu'une figurine en contact avec une figurine ennemie peut porter est déterminé par sa valeur d'Attaque. Les figurines des deux camps attaquent lors de chaque Phase de mêlée, peu importe le joueur dont c'est le tour.

### Attaques de soutien

Les figurines du deuxième rang qui ne sont pas en contact avec un ennemi peuvent faire une unique Attaque de corps à corps à travers les figurines du premier rang. Cette Attaque de corps à corps s'appelle une Attaque de soutien. Les Attaques de soutien ne peuvent être portées que contre les ennemis en contact avec le front de l'unité. Une figurine ne peut jamais faire plus d'une Attaque de soutien, quel que soit sa valeur d'Attaque.

### Combat par-delà les vides

Il y a parfois des vides lors d'un combat. Si deux unités sont en contact, et qu'au moins l'une d'entre elles a son front orienté vers l'unité ennemie avec laquelle elle est engagée, les figurines de ces unités peuvent combattre par-delà les vides, mais pas à travers d'autres unités ni un Terrain infranchissable. Ces figurines sont considérées comme étant en contact l'une avec l'autre.



**Figure 10** – L'unité A n'est pas engagée sur son front, ce qui fait que ses figurines ne peuvent pas faire d'Attaques de soutien.

Unité B : cinq figurines dans le premier rang comptent comme étant en contact avec l'ennemi, et peuvent attaquer (notamment à travers les vides). Au deuxième rang, cinq figurines peuvent porter une Attaque de soutien. Les autres figurines ne peuvent pas attaquer.

## Allouer et résoudre les Attaques de corps à corps

À chaque Palier d'initiative, avant de faire le moindre jet, il faut tout d'abord allouer les attaques contre les figurines ennemies. Si une figurine est en contact avec plus d'une figurine ennemie, vous pouvez choisir laquelle attaquer. Par exemple, une figurine du premier rang qui est en contact à la fois avec des figurines ennemies sur son front et sur son flanc peut choisir d'attaquer soit celles-ci, soit ceux-là, et peut décider de répartir ses différentes attaques entre plusieurs figurines différentes.

Le nombre d'attaques qu'une figurine peut porter est égal à sa valeur d'Attaque. Les règles de figurine, les sorts et autres effets peuvent modifier ce nombre. Si une figurine a plus d'une attaque, elle peut les répartir comme elle veut entre les différentes cibles potentielles en contact. Si une figurine fait une Attaque de soutien, elle peut allouer cette unique attaque comme si elle se trouvait au premier rang de sa colonne dans l'unité. Si une figurine peut soit attaquer les figurines ennemies en contact direct avec elle, soit porter une Attaque de soutien, elle est obligée d'attaquer les figurines en contact avec elle. Une fois que les joueurs ont alloué l'ensemble des attaques d'un Palier d'initiative donné, ils font les jets pour toucher (et pas avant).

### Jets pour toucher

Pour faire un jet pour toucher, soustrayez la Capacité défensive de la cible de la Capacité offensive de la figurine attaquante, et lancez un D6. Consultez le tableau ci-dessous pour voir le résultat nécessaire en fonction de cette différence.

Off de l'attaquant moins Déf de la cible	Résultat pour <b>toucher</b>
4 ou plus	2+
De 1 à 3	3+
De 0 à -3	4+
De -4 à -7	5+
-8 ou moins	6+

Si au moins une attaque touche, suivez la procédure décrite dans la partie *Attaques*, page 16.

### Perdre le contact

Il est possible que le fait d'enlever des pertes vous fasse perdre le contact avec l'ennemi. Lorsque cela se produit, les unités sont alors déplacées de sorte à revenir au combat, de la manière dont un guerrier s'avancerait pour prendre la place d'un camarade tombé. À la fin de chaque Palier d'initiative, en commençant par l'unité qui a subi le moins de pertes, déplacez l'unité de la distance minimale nécessaire pour rétablir le contact entre les unités engagées. Une unité qui est *engagée au corps à corps* avec plus d'une unité ennemie ne peut jamais être déplacée de la sorte. S'il n'est pas possible de maintenir le contact entre toutes les unités, il est possible qu'une unité sorte du combat. Toute unité qui n'est plus engagée au corps à corps suit les règles données à la section *Plus d'ennemis*, page 29.

## Résultat du combat

Une fois que tous les Paliers d'initiative sont passés et que toutes les figurines qui le pouvaient ont attaqué, on détermine le gagnant de la Manche de combat. Pour cela, on calcule le Résultat du combat de chacun des camps. Pour chaque camp, additionnez tous les bonus de la liste ci-dessous : le camp qui a le Résultat de combat le plus élevé l'emporte ; l'autre camp perd le combat. En cas d'égalité, les deux camps sont considérés comme gagnants.

- **Pertes de Point de vie infligées aux unités ennemies : +1 pour chaque Point de vie perdu par l'ennemi.** Chaque joueur additionne le nombre de Points de vie perdus par les unités ennemies pendant la Manche de combat. Cela inclut également les Points de vie perdus par des unités ennemies qui étaient engagées au corps à corps mais ont perdu le contact, ou ont été complètement anéanties lors de la Manche. Ne prenez en compte que les unités participant à un même combat.
- **Bonus de rang : +1 pour chaque rang (max. +3) après le premier.** Chaque camp ajoute +1 à son Résultat de combat pour chaque rang que compte son unité après le premier, jusqu'à un maximum de +3. Ne prenez ce bonus en compte que pour une seule unité par camp, celle qui donne le Bonus de rang le plus élevé. Ne comptez que les rangs dans lesquels il reste au moins une figurine après avoir ôté les pertes.
- **Bonus de charge : +1.** Chaque camp dont au moins une figurine est en charge ajoute +1 à son Résultat de combat.
- **Bonus de flanc ou de dos : +2.** Chaque camp dont une ou plusieurs unités sont engagées sur le flanc ou le dos d'une unité ennemie ajoute +2 à son Résultat de combat.



## Tests de moral

Chaque unité dont le camp a perdu la Manche de combat doit faire un Test de moral, dans l'ordre choisi par son propriétaire. Un Test de moral est un Test de discipline auquel s'applique un modificateur négatif, égal à la différence entre le Résultat de combat du gagnant et celui du perdant. Par exemple, une unité avec une Discipline de 7 a un Résultat de combat de 1, tandis que son adversaire a un Résultat de combat de 3. L'unité perdante doit donc faire un Test de moral avec une pénalité de -2 à sa Discipline, c'est-à-dire qu'elle n'a plus qu'une Discipline de 5.

Si le test réussit, l'unité reste engagée au corps à corps. Si le test échoue, l'unité est *Démoralisée*. De plus, toutes les unités alliées à 6" ou moins d'elle doivent faire un *Test de panique* (cf. page 17). Une fois que ces Tests de panique ont été résolus et que les éventuels Mouvements de fuite en résultant ont été effectués, l'unité Démoralisée quitte à présent le combat (cf. *Fuite et Poursuite*, page 29).

## Indomptable

Toute unité qui compte plus de rangs que chacune des unités ennemies engagées dans le même combat est considérée comme *Indomptable*. Ne comptez que les rangs dans lesquels il reste au moins une figurine après avoir ôté les pertes. Lorsqu'elles doivent faire un *Test de moral*, les unités Indomptables ignorent la pénalité à leur Discipline due à la différence de Résultat de combat.

Une unité ne peut utiliser la règle Indomptable si elle est affectée par l'effet Rangs brisés (cf. *Terrain gênant*, page 15), ou si une unité ennemie comptant au moins deux rangs est engagée au corps à corps sur son flanc ou dans son dos. N'oubliez pas qu'une unité qui n'a pas de rang (ex : unités d'une seule figurine) ne peut jamais être Indomptable.

## Plus d'ennemis

Parfois, une unité anéantit toutes les unités ennemies en contact avec elle, et n'est dès lors plus engagée au corps à corps. Cette unité compte toujours comme ayant gagné le combat, et peut faire soit un *Pivot* (cf. page 23) après que tous les Mouvements de fuite et de poursuite ont été résolus, soit un mouvement de *Charge irrésistible* si elle venait de charger (cf. page 29).

Lorsque cela se produit dans un combat faisant intervenir plusieurs unités, les pertes de Points de vie causés par et à l'unité comptent toujours dans le Résultat du combat ; cependant tout autre bonus à ce Résultat fourni par l'unité est ignoré. Remarque : l'unité elle-même ne doit pas faire de Test de moral, elle compte toujours comme ayant gagné le combat.

## Charge irrésistible

Une unité qui a chargé au cours de ce tour-ci, s'est retrouvée au combat et n'a plus d'ennemis en contact avec elle à la fin de la Manche de combat (que ses ennemis aient été éliminés au cours du combat ou à cause de tout autre effet) peut, au lieu de faire un *Pivot*, décider de faire un *Mouvement de poursuite* particulier appelé *Charge irrésistible*. Les *Charges irrésistibles* suivent les règles des *Mouvements de poursuite*, à l'exception qu'elles se font toujours en ligne droite.

## Fuite et Poursuite

Avant de déplacer les unités Démoralisées, les unités ennemies en contact avec une ou plusieurs unités Démoralisées peuvent déclarer qu'elles poursuivent l'une d'entre elles (désignez laquelle). Chaque unité Démoralisée fuit dans la direction directement opposée à une unité ennemie en contact avec elle, choisie par le joueur qui a gagné la Manche de combat. Pour pouvoir poursuivre une unité Démoralisée, l'unité poursuivante ne peut pas être *engagée au corps à corps* avec d'autres unités ennemies non Démoralisées, et doit être en contact avec l'unité Démoralisée. Une unité peut décider de ne pas poursuivre. Dans ce cas, elle peut faire soit un *Pivot* (cf. page 23) après que tous les Mouvements de fuite et de poursuite ont été résolus pour ce combat, soit ne rien faire.

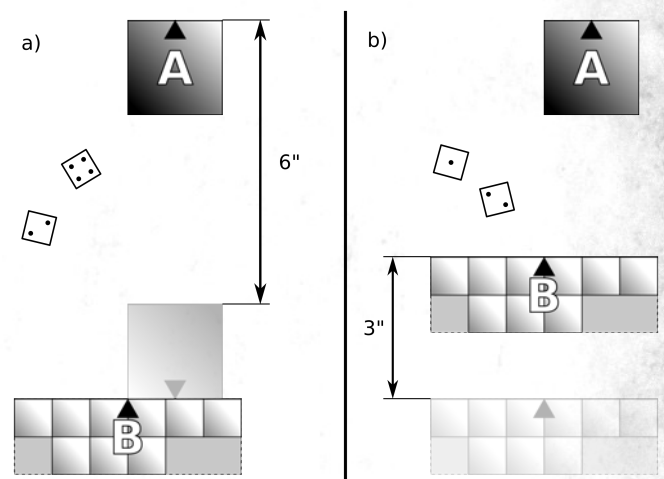
## Déterminer les Distances de fuite et de poursuite

Toute unité Démoralisée doit à présent jeter 2D6 pour déterminer sa Distance de fuite ; chaque unité qui a déclaré poursuivre jette quant à elle 2D6 pour déterminer sa Distance de poursuite.

Une unité en fuite n'est plus engagée au corps à corps. Si une unité poursuivante obtient une Distance de poursuite supérieure ou égale à la Distance de fuite de l'unité qu'elle poursuit, cette unité en fuite est immédiatement détruite et retirée comme perte.

## Distance de fuite et unités en fuite

Chaque unité Démoralisée qui n'a pas été capturée et détruite prend maintenant la fuite dans la direction directement opposée à l'unité ennemie précédemment déterminée par le joueur qui a remporté la Manche de combat. Faites faire un *Pivot* à chaque unité en fuite de sorte à ce que son dos soit en contact avec l'unité ennemie qu'elle fuit. Déplacez ensuite chaque unité en fuite en avant d'un nombre de pouces égal à la Distance de fuite obtenue plus tôt, dans l'ordre choisi par leur propriétaire. Pour ce faire, référez-vous aux règles de *Mouvement de fuite* (cf. page 17).



**Figure 11 - a)** L'unité A, composée d'une seule figurine, est Démoralisée. Elle fait un *Pivot* pour tourner le dos à l'unité ennemie B, qui a remporté le combat, puis avance de la Distance de fuite donnée par les dés, soit 6".

**b)** L'unité B, qui a gagné le combat, fait un *Mouvement de poursuite* qui la fait avancer de la distance donnée par les dés : 3".

## Distance de poursuite et unités poursuivantes

Chaque unité poursuivante accomplit son Mouvement de poursuite en deux étapes : d'abord en faisant un Pivot dans la direction de la poursuite, puis en avançant tout droit de la distance donnée par les dés. Avant de déplacer la moindre unité, déterminez quelles sont les unités poursuivantes dont le Mouvement de poursuite les amènerait à charger une unité ennemie. Les unités qui chargent seront déplacées en premier, dans l'ordre qui permet de satisfaire au mieux l'ordre de priorité en vue de *maximiser le contact* (cf. page 21). Après quoi, les autres unités poursuivantes sont déplacées dans l'ordre choisi par leur propriétaire.

Les Mouvements de poursuite ne sont pas gênés par les autres unités alliées qui faisaient partie du même combat : elles sont considérées comme un Terrain ouvert. Le bord de table, les Terrains infanchissables, les unités ennemies qui ont fui le même combat auquel prenait part l'unité poursuivante, et les unités alliées qui ne faisaient pas partie du même combat, sont considérés comme des Obstacles. Si, lors de son Mouvement de poursuite, la première chose que rencontre l'unité poursuivante est un Obstacle, elle interrompt son Mouvement de poursuite et s'arrête à 1" de l'Obstacle.

Si, lors de son Mouvement de poursuite, la première chose que rencontre l'unité poursuivante est le Rectangle limite d'une autre unité ennemie, elle déclare une charge sur cette unité ennemie. Déterminez dans quel arc de l'unité chargée est localisée l'unité poursuivante. Ôtez l'unité poursuivante du champ de bataille, et replacez-la sur le champ de bataille avec son front en contact avec sa cible, sur le côté de la cible correspondant à l'arc déterminé, et de sorte à *maximiser le contact*. L'unité chargée ne peut que Tenir sa position en guise de Réaction à cette charge (même si elle était en fuite, cf. *Charge réussie sur une unité en fuite*, page 22).

Si cette charge crée un nouveau combat, ou si elle amène l'unité à rejoindre un combat qui a déjà été résolu lors de cette Phase de mêlée, elle combattra lors de la Phase de mêlée suivante (en comptant comme ayant chargé). Si en revanche l'unité poursuivante, ce faisant, rejoint un combat déjà existant, qui n'a pas encore été résolu lors de cette Phase de mêlée, alors elle pourra combattre une fois de plus (et, éventuellement, poursuivre une fois de plus) lors de ce tour.

Une fois son Mouvement de poursuite terminé, vérifiez si l'unité poursuivante se trouve bien à une position autorisée. Elle ne peut se retrouver en contact avec une unité contre laquelle elle n'a pas déclaré de charge, et elle doit se trouver à au moins 1" de toute autre unité ou obstacle (cf. *Règle du pouce d'écart*, page 14). Si l'unité n'est pas dans une position autorisée, faites-la reculer jusqu'à ce qu'elle le soit.

## Pivot de combat

Une fois que toutes les unités en fuite ou poursuivantes ont été déplacées, chaque unité encore *engagée au corps à corps* peut faire un Pivot de combat. Cette manœuvre sert à amener plus de figurines au contact ou, par exemple, à permettre à une unité de se retourner pour faire face à un ennemi qui l'attaque dans son flanc ou dans son dos.

- Une unité engagée au corps à corps sur plus d'un côté (ex. : à la fois sur son front et sur son flanc) ne peut jamais faire de Pivot de combat.
- Une unité dont le camp a perdu le combat doit d'abord réussir un Test de discipline pour pouvoir faire un Pivot.
- Après que tous les Tests de discipline pour les Pivots de combat ont été faits, le joueur actif décide quel joueur fera ses Pivots de combat en premier. Ce joueur fait alors tous ses Pivots de combat pour toutes ses unités, une à la fois, dans l'ordre qu'il souhaite. Puis, l'autre joueur fait ses Pivots de combat pour toutes ses unités.
- Chaque joueur peut choisir de ne pas faire faire de Pivot de combat à une ou plusieurs de ses unités.

Pour faire un Pivot de combat, ôtez l'unité du champ de bataille et replacez-la conformément aux instructions suivantes :

- L'unité ne peut pas entrer en contact avec des unités ennemies avec lesquelles elle n'était pas en contact avant le Pivot de combat.
- L'unité doit être placée en contact avec les mêmes unités ennemies avec lesquelles elle était en contact avant le Pivot de combat, et en contact avec le même côté de ces unités.
- Les Personnages qui étaient en contact avec un ennemi doivent toujours l'être après le Pivot de combat.
- Après chaque Pivot de combat, au moins autant de figurines de l'unité doivent être au contact avec des figurines ennemies que ce n'était le cas avant. Il ne doit pas forcément s'agir des mêmes figurines.

Une fois qu'un joueur a fait tous ses Pivots de combat, chaque figurine ennemie qui était en contact avec une figurine adverse avant les Pivots de combat doit toujours l'être (elle peut être en contact avec une figurine voire une unité différente).




# PATROUILLES

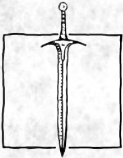


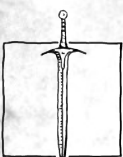


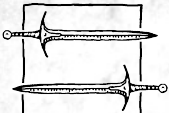
## ANCIENS SAURIENS



1 Archimage anurarque		50×50mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
Général, Sang froid, Boule de feu, Épées flamboyantes, Salve brûlante						

10 Guerriers tégus		25×25mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Sang froid						


15 Chasseurs skinks		20×20mm				
 5×3 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>5</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	
Sang froid, Javeline empoisonnée (4+)						

2 Caïmans		40×40mm				
 2×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	
Sang froid						


**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.

**Sang froid** : Lorsque l'unité fait un Test de discipline, lancez 3D6 au lieu de 2D6, et défaussez le dé ayant donné le résultat le plus élevé.

**Javeline empoisonnée** : Tir 1, Portée 12", Fo 3, PA 0, pas de pénalité de Tir en mouvement. Si cette attaque touche avec un résultat naturel de '6', elle blesse automatiquement : pas besoin de faire le jet pour blesser. Toutes les autres touches doivent faire des jets pour blesser selon les règles habituelles.

 **Boule de feu**  
Valeur de lancement : 5+

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1D3 touches avec Fo 4 et PA 0, et 1 touche avec Fo 5 et PA 2.

 **Épées flamboyantes**  
Valeur de lancement : 7+


Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. Les Attaques de tir et de mêlée de la cible gagnent un bonus de +1 pour blesser. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

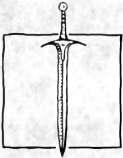
 **Salve brûlante**  
Valeur de lancement : 8+

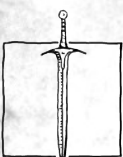
Ce sort vise toutes les unités ennemies à 18" ou moins du lanceur de sort qui ne sont pas engagées au combat. Les unités ciblées subissent 1D3+1 touches avec Fo 4 et PA 0.

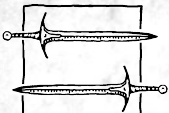


## BARBARES D'ÅSKLAND

1 Seidhkennar		25×25mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Général, Aile de corbeau, Effigie malsaine						

15 Guerriers åsklandais		25×25mm				
 5×3 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	

10 Molosses de guerre		25×50mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>5</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	
Insignifiant						

10 Huskarls		25×25mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
Armes de jet (4+)						

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.



**Insignifiant** : Cette unité ne provoque pas de Tests de panique chez les unités alliées qui n'ont pas également cette règle.

**Armes de jet** : Tirs 2, Portée 8", For et PA de l'utilisateur, pas de pénalité pour le tir à Longue portée ou pour le Tir en mouvement.



### Aile de corbeau

Valeur de lancement : 4+

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort, qui n'est pas en fuite et n'a pas fait un Mouvement de charge ratée, ne s'est pas ralliée ou n'a pas déjà fait un Mouvement magique au cours de ce tour. L'unité ciblée peut immédiatement faire un Mouvement simple jusqu'à 8".



### Effigie malsaine

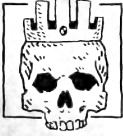
Valeur de lancement : 4+

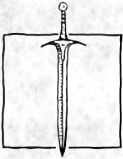
Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins du lanceur du sort. L'unité choisie ne peut utiliser d'Attaque de tir, et subit une pénalité de -1 à ses jets de lancement de sort. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

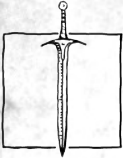


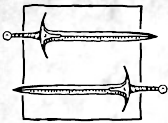
## CAVALIERS MAKHARS



1 Gyula makhar		25×50mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>9</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
Général, Arc recourbé (2+)						

8 Archers à cheval		25×50mm				
 4×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Arc recourbé (3+), Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)						

8 Lanciers makhars		25×50mm				
 4×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA)						

2 Troupeau de karkadans		50×50mm				
 2×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>6</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
Impact (D3, Fo 5, PA 2)						

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.

**Charge dévastatrice** : Lors de la première Manche de combat qui suit une charge réussie de cette figurine, elle reçoit le bonus indiqué entre parenthèses.


**Impact** : Lors de la première Manche de combat qui suit une charge réussie de cette figurine, celle-ci porte une Attaque de mêlée spéciale contre une unité en contact avec elle. Cette attaque est résolue au Palier d'initiative 10 et inflige le nombre de touches indiqué entre parenthèses, avec la Force et avec la Pénétration d'armure indiquées entre parenthèses. Cette attaque s'effectue en plus des Attaques de mêlée normales de la figurine.

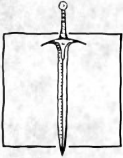
**Arc recourbé** : Tir 1, Portée 24", Fo 3, PA 0, pas de pénalité de Tir en mouvement. Lors d'un tir à Courte portée, cette arme gagne +1 pour toucher, et +1 PA.

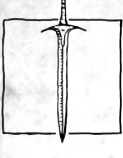


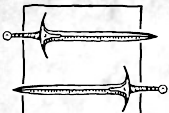
## CONCLAVE VAMPIRIQUE



1 Courtisan vampirique		20×20mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>		
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	<b>1</b>		
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
Général, La Non-Vie, Lève-toi et marche !, Pentagramme de douleur						

15 Goules		20×20mm				
 5×3 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>6</b>	<b>2</b>		
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	
La Non-Vie						

20 Zombies		20×20mm				
 5×4 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>2</b>	<b>4</b>		
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	
La Non-Vie						

5 Chasseurs spectraux		25×50mm				
 5×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>5</b>	<b>1</b>		
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	
La Non-Vie, Vol						

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.

**Vol** : L'unité ignore tous les éléments de Décor et les autres unités lors de ses déplacements. Elle ne peut finir son développement au contact ou à l'intérieur d'un Terrain infranchissable ou d'une autre unité, et subit normalement les effets de tout élément de Décor dans lequel elle commence ou finit son mouvement.

**La Non-Vie** : L'unité réussit automatiquement tous les Tests de moral et de panique. La seule Réaction à une charge qu'elle peut choisir est « Tenir la position ». Cette unité ne peut faire de Marche forcée, sauf si elle est à 12" ou moins d'un Général allié au début de son mouvement. Lorsqu'elle perd un combat, elle perd un Point de vie (sans sauvegarde d'aucune sorte) pour chaque point de Résolution de combat par lequel elle a perdu le combat.



### Lève-toi et marche !

Valeur de lancement : 4+/8+

Choisissez la valeur de lancement avant de lancer les dés pour lancer ce sort. Il cible une (4+) ou deux (8+) unités alliées à 12" ou moins du lanceur du sort. Si la cible contient un Personnage, choisissez si l'effet du sort s'appliquera à l'unité ou au Personnage. La cible récupère un nombre de PV précédemment perdus égal à sa valeur de Résurrection (« Rsr » dans son profil).



### Pentagramme de douleur

Valeur de lancement : 5+


Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne peuvent être engagés au combat.

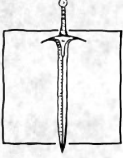
L'unité choisie subit 1D3+1 touches avec Fo 4 et PA 1.

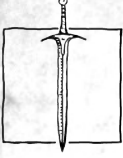


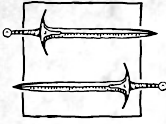
## CULTISTES



1 Chef de culte		20×20mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Général, Le Culte, Obscure allégeance, Pentagramme de douleur, Pourriture intérieure						

15 Cultistes		20×20mm				
 5×3 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>6</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Le Culte, Obscure allégeance, Lance de l'Infini						

10 Succubes		25×25mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
Le Culte						

2 Démon griffus		40×40mm				
 2×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
Le Culte						

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.

**Obscure allégeance** : Le socle de la figurine peut être de 20×20 mm ou de 25×25 mm. Toutes les figurines de la même unité doivent avoir des socles de mêmes dimensions.

**Le Culte** : L'unité réussit automatiquement tous ses Tests de moral et de panique. La seule Réaction à une charge qu'elle peut choisir est « Tenir la position ». Lorsqu'elle perd un combat, elle perd un Point de vie (sans sauvegarde d'aucune sorte) pour chaque point de Résolution de combat par lequel elle a perdu le combat.



### Lance de l'Infini

Valeur de lancement : 3+

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue d'au moins une des figurines de l'unité qui lance le sort. Ni l'unité qui lance le sort, ni la cible ne peuvent être engagées au combat. L'unité choisie subit 1 touche avec Fo 5 et PA 1.



### Pentagramme de douleur

Valeur de lancement : 5+

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne peuvent être engagés au combat.

L'unité choisie subit 1D3+1 touches avec Fo 4 et PA 1.



### Pourriture intérieure

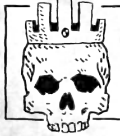
Valeur de lancement : 5+

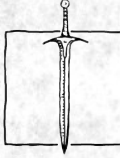
Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie subit une pénalité de -2 Off et -2 Déf, jusqu'à un minimum de 1. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

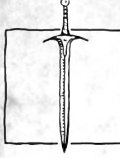


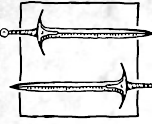
## DYNASTIES IMMORTELLES



1 Hiérarque du Culte des morts		20×20mm			
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>	
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
Général, Vision altérée, De glace et de feu, La Non-Vie, La mort n'est que le commencement					

15 Archers squelettes		20×20mm			
 5×3 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>	
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
Arc aspic (5+), La Non-Vie					

2 Chars squelettes		50×100mm			
 2×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>	
	<b>8"</b>	<b>10"</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>
	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Arc aspic (5+), La Non-Vie, Impact (D3 touches, Fo 4, PA 1)					

3 Shabtis		40×40mm			
 3×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>	
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
La Non-Vie					

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.

**Arc aspic** : Tir 1, Portée 24", Fo 3, PA 0. Les trois premiers rangs peuvent tirer. Aucun modificateur au jet pour toucher.

**La mort n'est que le commencement** : La figurine peut déclarer qu'elle souhaite lancer une version amplifiée de *Vision altérée*, avec une valeur de lancement modifiée de 6+. Si ce sort est lancé, la cible récupère également un nombre de Points de vie précédemment perdus égal à sa valeur de Résurrection (« Rsr » dans son profil). Cet effet s'applique en plus de l'effet normal du sort.

**Impact** : Lors de la première Manche de combat qui suit une charge réussie de cette figurine, celle-ci porte une Attaque de mêlée spéciale contre une unité en contact avec elle. Cette attaque est résolue au Palier d'initiative 10 et inflige le nombre de touches indiqué entre parenthèses, avec la Force et avec la Pénétration d'armure indiquées entre parenthèses. Cette attaque s'effectue en plus des Attaques de mêlée normales de la figurine.

**La Non-Vie** : L'unité réussit automatiquement tous les Tests de moral et de panique. La seule Réaction à une charge qu'elle peut choisir est « Tenir la position ». Cette unité ne peut faire de Marche forcée, sauf si elle est à 12" ou moins d'un Général allié au début de son mouvement. Lorsqu'elle perd un combat, elle perd un Point de vie (sans sauvegarde d'aucune sorte) pour chaque point de Résolution de combat par lequel elle a perdu le combat.



### Vision altérée

Valeur de lancement : 4+

Choisissez une unité alliée à 24" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie gagne +2 Off, et la Précision de son arme est améliorée de 1. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.




### De glace et de feu

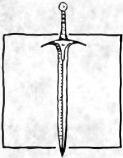
Valeur de lancement : 6+

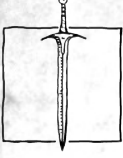
Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 2D3 touches avec Fo 4 et PA 0. Les jets de sauvegarde d'armure réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.

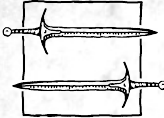


## ELFES NOIRS

1 Exarque du Temple		20×20mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>9</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	
Général, Œil de Darag, Connais ton ennemi, Jugement du destin						

10 Auxiliaires silexiens		20×20mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	
Arbalète à répétition (3+)						

15 Miliciens du Temple		20×20mm				
 5×3 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	
Allonge						

5 Chevaliers noirs		25×50mm				
 5×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>9</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.



**Œil de Darag** : La figurine a la règle **Égide (5+)** contre les Attaques de mêlée.

**Allonge** : Les figurines peuvent faire des Attaques de soutien à partir du troisième rang.

**Arbalète à répétition** : Tirs 2, Portée 18", Fo 3, PA 0, peut tirer même après avoir fait une Marche forcée.



### Connais ton ennemi

Valeur de lancement : 5+

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie gagne +2 Off et +2 Déf. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.




### Jugement du destin

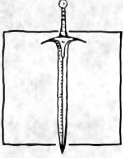
Valeur de lancement : 5+

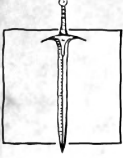
Choisissez une unité ennemie à 18" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur de sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1D3 touches qui blessent automatiquement, avec PA 0.

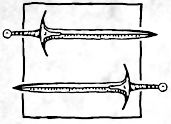


## ELFES SYLVESTRES

1 Druide		20×20mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	
Général, Arc long sylvestre (3+), Éveiller la bête, Essaim d'insectes						

8 Dryades		25×25mm				
 4×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	

10 Archers sylvestres		20×20mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	
Arc long sylvestre (3+)						

5 Chasseurs sauvages		25×50mm				
 5×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>9</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
Charge dévastatrice (+1 Att, +1 Fo, +1 PA)						

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.



**Arc long sylvestre** : Tir 1, Portée 30", Fo 3, PA 1, pas de pénalité de Tir en mouvement.

**Charge dévastatrice** : Lors de la première Manche de combat qui suit une charge réussie de cette figurine, elle reçoit le bonus indiqué entre parenthèses.



### Éveiller la bête

Valeur de lancement : 6+

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie gagne +1 Fo et +1 PA. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.



### Essaim d'insectes


Valeur de lancement : 6+

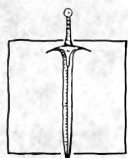
Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne peuvent être engagés au combat.

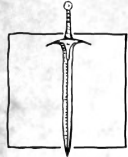
L'unité choisie subit 1D3+1 touches avec Fo 4 et PA 1.

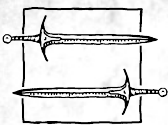


## EMPIRE DE SONNSTAHL

1 Magicien		20×20mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Général, Corruption de l'étain, Pieu d'argent						

5 Cavalerie princière		25×50mm				
 5×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	

10 Arquebusiers		20×20mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Arquebuse (4+)						

15 Garde impériale		20×20mm				
 5×3 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	

**Général :** Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.



**Arquebuse :** Tirs 2, Portée 24", Fo 4, PA 2.



### Corruption de l'étain

Valeur de lancement : 4+

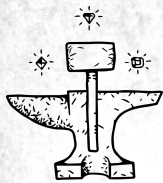
Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins du lanceur du sort. L'unité choisie subit une pénalité de -1 à son Armure. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.



### Pieu d'argent


Valeur de lancement : 6+

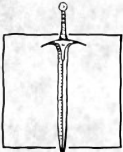
Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1 touche avec Fo 6 et PA 10. Si toutes les figurines de l'unité ciblée ont plus d'1 PV dans leur profil de caractéristiques, l'unité subit 2 touches au lieu d'1.

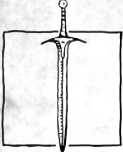


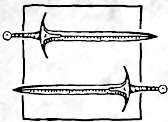
## FORTERESSES NAINES



1 Thane		20×20mm				
 Fig. seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	
Général						

10 Longues-mires des clans		20×20mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
Arbalète (4+)						

10 Barbes-grises		20×20mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Mur de boucliers						

2 Gardiens des forts		40×40mm				
 2×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>10</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.

**Arbalète** : Tir 1, Portée 30", Fo 4, PA 1.

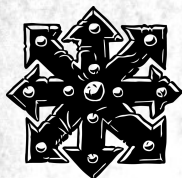
**Mur de boucliers** : La figurine gagne *Ægis* (6+) contre les Attaques de mêlée provenant de figurines ennemies sur son front.




Des Orques et Gobelins affrontent une patrouille des Forteresses naines (Rik "Remy77077" Newman)

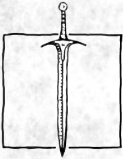


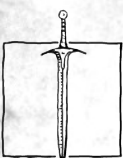
Figurines : Avatars of War, Black Tree Design, Citadel Miniatures, First Legion, Games Workshop, Gamezone Miniatures, Marauder Miniatures, MOM Miniatures, North Star Military Figures, Shieldwolf Miniatures.

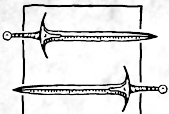


## GUERRIERS DES DIEUX SOMBRES

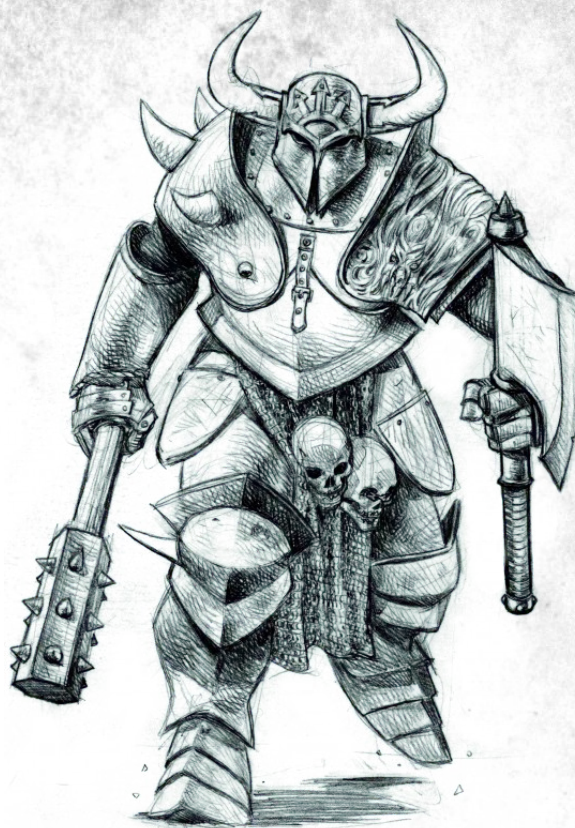
1 Ensorceleur		25x25mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Général, Pentagramme de douleur, Pourriture intérieure						

4 Déchus		25x25mm				
 4x1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	
Voie de l'Exil						

8 Guerriers		25x25mm				
 4x2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	

3 Guerriers chevaliers		25x50mm				
 3x1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>8"</b>	<b>14"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	

**Général :** Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.



**Voie de l'Exil :** L'unité doit relancer ses Tests de moral ratés. Si le test est raté même après la relance, chaque figurine de l'unité exécute immédiatement une nouvelle fois leurs Attaques de mêlée, puis est enlevée comme perte. Les Points de vie perdus en raison de ces attaques ne provoquent pas de Test de panique.



### Pentagramme de douleur

Valeur de lancement : 5+

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne peuvent être engagés au combat.

L'unité choisie subit 1D3+1 touches avec Fo 4 et PA 1.




### Pourriture intérieure

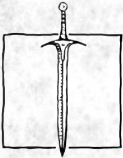
Valeur de lancement : 5+

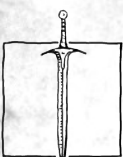
Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie subit une pénalité de -2 Off et -2 Déf, jusqu'à un minimum de 1. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

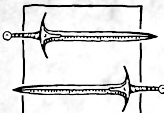


## HARDES BESTIALES

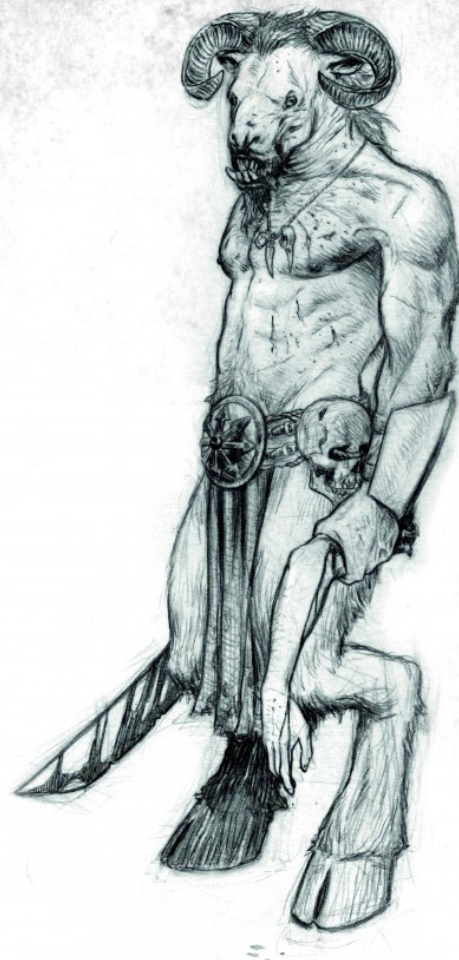
1 Haruspice		25×25mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>0</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Général, Instinct primitif, Eaux vivifiantes, Maître de la terre						

15 Demi-cornes		20×20mm				
 5×3 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>6</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
Instinct primitif						

15 Fières cornes		25×25mm				
 5×3 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Instinct primitif, Armes de jet (5+)						

3 Minotaures		40×40mm				
 3×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	
Instinct primitif						

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.



**Instinct primitif** : Au début de chaque Manche de combat, une unité dont une ou plusieurs figurines ont cette règle doit faire un Test de discipline. Si ce test est réussi, toutes les figurines de l'unité doivent relancer leurs jets pour touches ratés pendant cette Manche de combat.

**Armes de jet** : Tirs 2, Portée 8", For et PA de l'utilisateur, pas de pénalité pour le tir à Longue portée ou pour le Tir en mouvement.



### Eaux vivifiantes

Valeur de lancement : 6+

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie gagne **Egide (5+)**. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.




### Maître de la terre

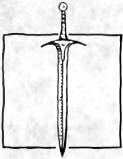
Valeur de lancement : 6+

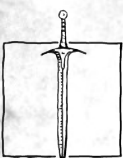
Choisissez une unité ennemie à 18" du lanceur de sort et qui se trouve dans son arc frontal. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1D3 touches avec Fo 4 et PA 1.

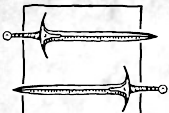


## HAUTES LIGNÉES ELFIQUES

1 Mage		20×20mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>9</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	
Général, Vision altérée, De glace et de feu, Puissance subjective						

10 Archers plébéiens		20×20mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	
Arc long (3+)						

5 Lances patriciennes		25×50mm				
 5×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	
Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA)						

10 Protecteurs de la Flamme		20×20mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>9</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	

**Général :** Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.



**Charge dévastatrice :** Lors de la première Manche de combat qui suit une charge réussie de cette figurine, elle reçoit le bonus indiqué entre parenthèses.

**Arc long :** Tir 1, Portée 30", Fo 3, PA 0.



### Vision altérée

Valeur de lancement : 4+

Choisissez une unité alliée à 24" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie gagne +2 Off, et la Précision de son arme est améliorée de 1. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.



### De glace et de feu

Valeur de lancement : 6+

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 2D3 touches avec Fo 4 et PA 0. Les jets de sauvegarde d'armure réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.




### Puissance subjective

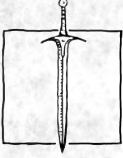
Valeur de lancement : 8+

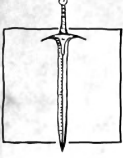
Choisissez une unité (alliée ou ennemie) à 24" ou moins du lanceur de sort. Si la cible est une unité alliée, elle gagne +1 Fo et +1 PA. Si la cible est une unité ennemie, elle subit une pénalité de -1 Fo et de -1 PA. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

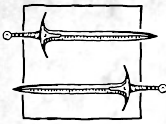


## HOBGOBELINS

1 Conjurateur		20×20mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Général, Boule de feu, Épées flamboyantes						

10 Archers hobgobelins		20×20mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Arc (4+)						

20 Archers hobgobelins		20×20mm				
 5×4 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	

2 Émissaires des Pitons célestes		40×60mm				
 2×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Canon de selle (4+)						

**Général :** Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.



**Arc :** Tir 1, Portée 24", Force 3, Pénétration d'armure 0.

**Canon de selle :** Tirs D3, Portée 24", Fo 4, PA 2, pas de pénalité de Tir en mouvement.



### Boule de feu

Valeur de lancement : 5+

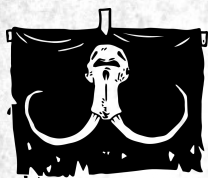
Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1D3 touches avec Fo 4 et PA 0, et 1 touche avec Fo 5 et PA 2.



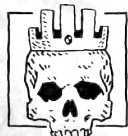
### Épées flamboyantes

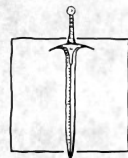
Valeur de lancement : 7+

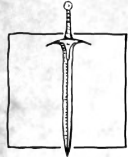
Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. Les Attaques de tir et de mêlée de la cible gagnent un bonus de +1 pour blesser. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

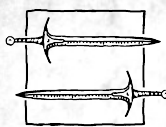


## KHANS OGRES

1 Chamane		40×40mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Général, Piétinement, Parler en langues, Colère de Dieu						

20 Ferrailleurs		20×20mm				
 5×4 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>6</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Insignifiant						

4 Guerriers tribaux		40×40mm				
 2×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Piétinement						

3 Canonniers		40×40mm				
 3×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Piétinement, Canon à bandoulière (4+)						

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.



**Canon à bandoulière** : Tirs 1D3, Portée 24", Fo 4, PA 2, pas de pénalité de Tir en mouvement.

**Insignifiant** : Cette unité ne provoque pas de Tests de panique chez les unités alliées qui n'ont pas également cette règle.

**Piétinement** : Une figurine avec cette règle doit faire une Attaque de mêlée spéciale à la fin de chaque Manche de combat au Palier d'initiative 0 contre une unique unité ennemie en contact, à condition que les figurines dans cette unité ennemie soient montées sur des socles de 20×20 ou de 25×25 mm. Cette attaque inflige 1 touche automatique avec la Force et la Pénétration d'armure de la figurine. Cette attaque s'effectue en plus des Attaques de mêlée normales de la figurine.



### Parler en langues

Valeur de lancement : 5+

Choisissez une unité (alliée ou ennemie) à 18" ou moins du lanceur de sort. Si la cible est une unité alliée, elle peut relancer ses Tests de discipline ratés. Si la cible est une unité ennemie, elle subit une pénalité de -1 en Dis. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.




### Colère de Dieu

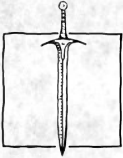
Valeur de lancement : 10+

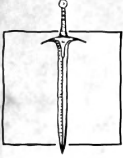
Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. Chaque unité non engagée (alliée ou ennemie) à 1D3+3" ou moins de la cible subit 1D3+1 touches avec Fo 5 et PA 2.

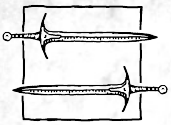


## LÉGIONS DÉMONIAQUES

1 Émissaire		25×25mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	
Général, Démoniaque, Connais ton ennemi, Jugement du destin						

8 Diablotins		25×25mm				
 4×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>6</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Démoniaque, Traits d'énergie (4+)						

15 Myrmidons		25×25mm				
 3×3 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	
Démoniaque						

5 Chiens démoniaques		25×50mm				
 5×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	
Démoniaque						

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.



**Démoniaque** : L'unité réussit automatiquement tous ses Tests de moral et de panique ; l'unité ne peut choisir que « Tenir la position » en Réaction à une charge. Lorsqu'elle perd un combat, elle perd un Point de vie (sans sauvegarde d'aucune sorte) pour chaque point de Résolution de combat par lequel elle a perdu le combat.

**Traits d'énergie** : Tir 1, Portée 24", Fo 5, PA 0



### Connais ton ennemi

Valeur de lancement : 5+

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie gagne +2 Off et +2 Déf. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.




### Jugement du destin

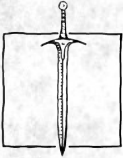
Valeur de lancement : 5+

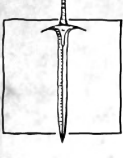
Choisissez une unité ennemie à 18" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1D3 touches qui blessent automatiquement, avec PA 0.

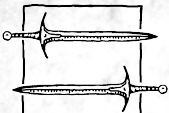


## MARÉE DE VERMINE

1 Prêtre de la multitude		20×20mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>5</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	
Général, Main des cieux, Parler en langues						

20 Vétérans vermineux		20×20mm				
 5×4 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>6</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
La vie ne vaut rien, Bannière de l'Aigle						

14 Vélites vermineux		20×20mm				
 7×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>5</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	
La vie ne vaut rien, Fronde (4+)						

2 Brutes gladiateurs		50×50mm				
 2×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>6</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
Sulf-rateuse (4+)						

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.



**Bannière de l'Aigle** : Tant qu'elle n'est pas en fuite, cette unité et toutes les unités alliées à 8" ou moins font leurs Tests de discipline en lançant 3D6 au lieu de 2D6, et en défaussant le dé ayant donné le résultat le plus élevé ; de plus, les Tests de discipline ratés peuvent être relancés (une seule fois).

**La vie ne vaut rien** : Lors du calcul du Résultat du combat, les Points de vie perdus par les figurines avec cette règle ne comptent qu'à moitié (arrondis à l'entier supérieur).

**Sulf-rateuse** : Tirs 1D3+1, Portée 18", Fo 4, PA 2. Pas de pénalité de Tir en mouvement.

**Fronde** : Tir 1, Portée 18", Fo 3, PA 0. L'attaque gagne +1 Fo lors d'un tir à Courte portée.



### Main des cieux

Valeur de lancement : 6+

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1D6 touches avec Fo 1D6 et PA 2.




### Parler en langues

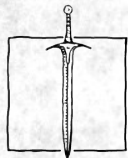
Valeur de lancement : 5+

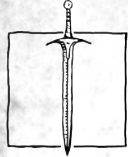
Choisissez une unité (alliée ou ennemie) à 18" ou moins du lanceur de sort. Si la cible est une unité alliée, elle peut relancer ses Tests de discipline ratés. Si la cible est une unité ennemie, elle subit une pénalité de -1 en Dis. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

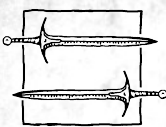


## NAINS INFERNAUX

1 Prophète		20×20mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Général, Corruption de l'étain, Pieu d'argent						

10 Cerbères de la citadelle		20×20mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Hache-mousquet (3+)						

20 Conscrits vassaux		20×20mm				
 5×4 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	

3 Exécuteurs taurukhs		25×50mm				
 3×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>9</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Impact (1 touche, Fo 4, PA 1)						

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.



**Hache-mousquet** : Tir 1, Portée 18", Fo 4, PA 2.

**Impact** : Lors de la première Manche de combat qui suit une charge réussie de cette figurine, celle-ci porte une Attaque de mêlée spéciale contre une unité en contact avec elle. Cette attaque est résolue au Palier d'initiative 10 et inflige le nombre de touches indiqué entre parenthèses, avec la Force et avec la Pénétration d'armure indiquées entre parenthèses. Cette attaque s'effectue en plus des Attaques de mêlée normales de la figurine.



### Corruption de l'étain

Valeur de lancement : 4+

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins du lanceur du sort. L'unité choisie subit une pénalité de -1 à son Armure. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.



### Pieu d'argent

Valeur de lancement : 6+

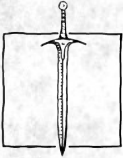
Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1 touche avec Fo 6 et PA 10. Si toutes les figurines de l'unité ciblée ont plus d'1 PV dans leur profil de caractéristiques, l'unité subit 2 touches au lieu d'1.




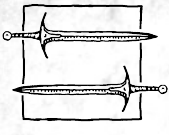
## ORQUES ET GOBELINS



1 Chamane orque		25×25mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Général, Né pour la baston, Éveiller la bête, Essaim d'insectes						

20 Gobelins		20×20mm				
 5×4 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>6</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
Arc (4+), Insignifiant						

20 Orques		25×25mm				
 5×4 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Né pour la baston, Allonge						

5 Pillards gobelins		25×50mm				
 5×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>6</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
Arc (4+), Insignifiant						

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.

**Né pour la baston** : Lors de la première Manche d'un combat, la figurine reçoit +1 Fo et +1 PA.

**Arc** : Tir 1, Portée 24", Force 3, Pénétration d'armure 0.

**Allonge** : Les figurines peuvent faire des Attaques de soutien à partir du troisième rang.

**Insignifiant** : Cette unité ne provoque pas de Tests de panique chez les unités alliées qui n'ont pas également cette règle.



### Éveiller la bête

Valeur de lancement : 6+

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie gagne +1 Fo et +1 PA. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.



### Essaim d'insectes

Valeur de lancement : 6+


Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne peuvent être engagés au combat.

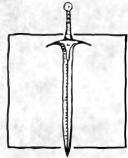
L'unité choisie subit 1D3+1 touches avec Fo 4 et PA 1.

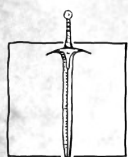


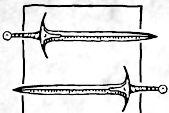
## ROYAUME D'ÉQUITAINE



1 Damoiselle		20×20mm				
 figurine seule	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Général, Connais ton ennemi, Jugement du destin						

10 Manants archers		20×20mm				
 5×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>6</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>6+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Archers experts (4+)						

8 Serjants de l'Ordo		25×50mm				
 4×2 rangs	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>7</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	

2 Chevaliers pégase		50×50mm				
 2×1 rang	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6+</b>	
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	
Vol, Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA)						

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.

**Charge dévastatrice** : Lors de la première Manche de combat qui suit une charge réussie de cette figurine, elle reçoit le bonus indiqué entre parenthèses.

**Archers experts** : Tir 1, Portée 30", Fo 3, PA 0, pas de pénalité pour le tir à Longue portée si l'unité ne s'est pas déplacée lors de ce tour.

**Vol** : L'unité ignore tous les éléments de Décor et les autres unités lors de ses déplacements. Elle ne peut finir son développement au contact ou à l'intérieur d'un Terrain infranchissable ou d'une autre unité, et subit normalement les effets de tout élément de Décor dans lequel elle commence ou finit son mouvement.



### Connais ton ennemi

Valeur de lancement : 5+


Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie gagne +2 Off et +2 Déf. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

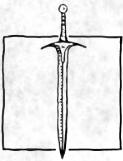


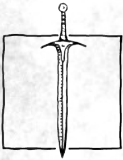
### Jugement du destin

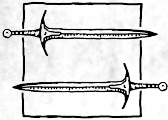
Valeur de lancement : 5+

Choisissez une unité ennemie à 18" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1D3 touches qui blessent automatiquement, avec PA 0.

mm					
	MS	MF	Dis		
	PV	Déf	Rés	Arm	
	Att	Off	Fo	PA	Agi

mm					
	MS	MF	Dis		
	PV	Déf	Rés	Arm	
	Att	Off	Fo	PA	Agi

mm					
	MS	MF	Dis		
	PV	Déf	Rés	Arm	
	Att	Off	Fo	PA	Agi

mm					
	MS	MF	Dis		
	PV	Déf	Rés	Arm	
	Att	Off	Fo	PA	Agi

**Général** : Toutes les unités à 12" ou moins d'un Général allié non en fuite peuvent utiliser sa valeur de Discipline.

**L'Âme de la guerre** : Modèle pour les patrouilles des armées fan.

# RÈGLES AVANCÉES







# ARMÉES AVANCÉES

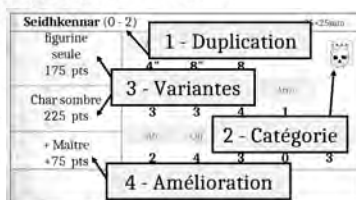
*Il n'y a rien de mieux pour le moral qu'une bonne vieille mutinerie, suivie par une bonne vieille remise au pas*

— Comte Buchheim

Dans les Règles avancées, vous pouvez assembler votre propre armée. La première étape pour assembler votre armée est de choisir une des factions disponibles. Puis, vous devez vous accorder avec votre adversaire sur l'échelle de la bataille, exprimée en points d'armée. La plupart des batailles se jouent à 1600 points, mais vous êtes libres de choisir n'importe quelle valeur, de 800 points à 2400 points (par tranches de 100 points).

Pour chaque faction, vous trouverez dans ce livre une **Liste d'armée** composée de huit entrées d'unité. Chacune de ces entrées contient une icône qui désigne la catégorie à laquelle appartient l'unité. Il existe quatre catégories :

-  **Personnages** : des unités d'une seule figurine, qui représentent les puissants héros et magiciens de l'armée.
-  **Unités de soutien** : des unités d'une seule figurine représentant de puissantes machines de guerre ou des monstres exotiques.
-  **Unités de base** : des régiments formés des guerriers les plus communs de l'armée.
-  **Unités spéciales** : des détachements représentant les vétérans, l'élite ou des combattants plus spécialisés.



Seidhkennar (0-2)	1 - Duplication
Figurine seule 175 pts	3 - Variantes
Char sombre 225 pts	2 - Catégorie
+ Maître +75 pts	4 - Amélioration

**Figure 12** – Exemple d'entrée d'unité de Liste d'armée avancée.

- 1 – **Duplication** : le nombre maximum d'unités du même type autorisées dans votre armée
- 2 – **Catégorie** de l'entrée
- 3 – **Variantes** : choisissez une version de l'unité parmi celles proposées (coût fixe)
- 4 – **Amélioration** (porte un symbole « + ») : vous pouvez choisir une ou plusieurs options d'amélioration en plus de votre variante sélectionnée.

Dans l'exemple ci-dessus, vous pouvez prendre jusqu'à 2 Seidhkennars dans votre armée. Chacun de ces Seidhkennars doit être soit « à pied » (175 pts), soit « sur Char noir » (225 pts). De plus, chacun d'entre eux peut choisir l'amélioration « Maître » pour +75 pts supplémentaires. Pour les unités régimentaires, les options fixes sont généralement les formations disponibles pour cette unité. Notez les unités que vous sélectionnez, leur valeur en points et les options choisies sur votre fiche d'armée, en respectant les restrictions données dans la section suivante.

## Restrictions dans la composition de l'armée

Chaque armée doit suivre les règles suivantes pour sa composition :

- **Points d'armée** : la somme des valeurs en points d'armée de toutes les unités sur votre Liste d'armée ne peut dépasser le total de points d'armée dont vous et votre adversaire avez convenu.
- **Limites de duplication** : chaque entrée d'unité ne peut être sélectionnée qu'un certain nombre de fois par armée ; cette limite est indiquée dans l'entrée d'unité sous la forme « 0-X ».
- **Unités de base** : vous devez dépenser au moins 25 % de vos points d'armée en Unités de base.
- **Personnages et Unités de soutien** : vous ne pouvez pas dépenser plus de 50 % de vos points d'armée en Personnages et Unités de soutien.
- **Général** : chaque armée doit avoir un Personnage désigné comme étant son *Général*. Si votre armée inclut plus d'un Personnage, vous devez indiquer lequel est le Général. Le Général gagne la règle *Présence impérieuse* (cf. page 60).



## Sélection des Voies de magie

La plupart des Listes d'armée incluent des figurines capables de lancer des sorts. Ces figurines sont appelées « Magiciens ». Il y a quatre types de Magiciens :

- **Conclave** : connaît le sort du *Grimoire* indiqué dans sa Règle de figurine.
- **Apprenti** : connaît le sort n° 1 de sa Voie de magie (cf. *Le Grimoire*).
- **Adeptes** : connaît les sorts n° 1 et 2 de sa Voie de magie (cf. *Le Grimoire*).
- **Maître** : connaît les sorts n° 1, 2 et 3 de sa Voie de magie (cf. *Le Grimoire*).

Chaque Magicien de votre armée doit choisir (notez-le) une Voie de magie parmi celles disponibles dans son entrée d'unité. Une même Voie de magie ne peut être choisie par plus d'un Magicien de votre armée. Le type de Magicien et les Voies de magie qui lui sont accessibles sont indiqués dans les Règles de figurine sous la forme **Type (X)** :

- **Type** : Conclave, Apprenti, Adeptes ou Maître.
- **X** : la liste des Voies de magie ou sorts accessibles à cette figurine.

Exemple : *Adeptes*   est un Magicien qui a accès à l'Alchimie et à la Cosmologie. Lorsque vous assemblez votre armée, vous devez sélectionner pour lui une unique Voie de magie. Un Adeptes connaît toujours les sorts n° 1 et 2 de sa Voie de magie.

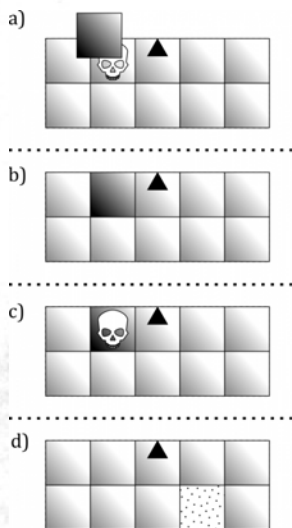
# PERSONNAGES

*J'ai déjà vu d'autres armées, plus imposantes, plus féroces. Mais eux se battaient comme un essaim d'insectes se mouvant et pensant comme un seul être.*

— Capitaine Fernando Cabeza, explorateur destrien, de retour des jungles de Virentie

Dans les règles avancées, les Personnages peuvent rejoindre d'autres unités, pour former une « unité combinée ». Pour rejoindre une unité, un Personnage doit être déployé dans cette unité au moment de l'étape « Déployer les unités » dans la Séquence pré-partie. Un Personnage ne peut être déployé de la sorte dans une unité que si son socle a exactement la même taille que celui des figurines de l'unité.

Une unité ne peut être rejointe que par un seul Personnage. Un Personnage ne peut pas rejoindre une unité qui n'a pas au moins un rang dans son entrée d'unité de Patrouille ou de Liste d'armée. Un Personnage qui rejoint une unité remplace une figurine ordinaire de son premier rang. Pour ce faire, enlevez une figurine ordinaire de l'unité, de sorte à maintenir les dimensions du Rectangle limite de l'unité indiquées dans son profil (voir l'illustration 13).



**Figure 13** – Un Magicien (carré noir) décide de se déployer dans une unité de 10 Arquebusiers.

- Un Arquebusier est ôté de l'unité (crâne).
- L'unité combinée est déployée, elle compte 9 Arquebusiers et 1 Magicien.
- Pendant la partie, le Magicien est enlevé comme perte.
- Un Arquebusier du rang arrière vient combler le vide ainsi créé.

S'il a rejoint une unité, un Personnage est considéré comme faisant partie de l'unité combinée à tout point de vue, et ne peut quitter l'unité. De plus, les règles suivantes s'appliquent :

- Un Personnage ne gagne pas les Règles de figurine (telles que les Armes de tir) des figurines ordinaires de son unité combinée.
- Un Personnage conserve sa propre Réserve de Points de vie, séparée de celle de l'unité ; les blessures infligées à ces deux Réserves de Points de vie doivent être notées séparément.
- Pour faire un Test de discipline, utilisez la valeur de Discipline la plus élevée parmi les figurines qui composent l'unité combinée.

## Répartition des touches

Si une unité combinée est touchée par une attaque qui ne permet pas de viser une figurine en particulier (comme la plupart des sorts et des Attaques de tir), les touches s'appliquent aux figurines ordinaires. La seule manière dont un Personnage dans une unité combinée peut être attaqué est soit d'éliminer toutes les figurines ordinaires de son unité, soit d'allouer une attaque à ce Personnage en particulier lorsque cela est autorisé (par exemple, Attaques de mêlée de la part de figurines ennemies en contact avec lui).

Si toutes les figurines ordinaires d'une unité combinée sont retirées comme pertes, avec pour conséquence que le Personnage est la seule figurine restante de l'unité, ce Personnage seul est toujours considéré comme représentant cette unité en ce qui concerne tous les effets en cours (tels que les sorts dont la durée est « Un tour ») ou la Panique (aucune unité n'est considérée comme ayant été détruite).

## Changer de position

Pendant la Phase de mouvement, si une unité combinée n'est pas engagée au combat, un Personnage dans cette unité peut changer de position en échangeant sa place avec celle d'une autre figurine qui se trouve au premier rang de cette unité.

Si une unité combinée du Joueur actif est engagée au combat et qu'il s'y trouve un Personnage, ce Personnage peut changer de position dans son unité au début de la Phase de mêlée, à la condition qu'il se trouve toujours au premier rang de leur unité et en contact avec au moins une figurine ennemie.

## Enlever les pertes dans une unité combinée

Si un Personnage se trouve à l'endroit d'où on devrait normalement retirer une figurine ordinaire, retirez à la place la figurine ordinaire suivante dans l'ordre d'élimination ; le cas échéant, déplacez ce Personnage pour le maintenir dans son unité. Un Personnage mis hors combat est retiré de la position qu'il occupe dans son unité. Une autre figurine est alors déplacée pour occuper le vide ainsi créé : Ce faisant, les figurines suivent les règles de base pour le retrait des pertes (cf. page 16).



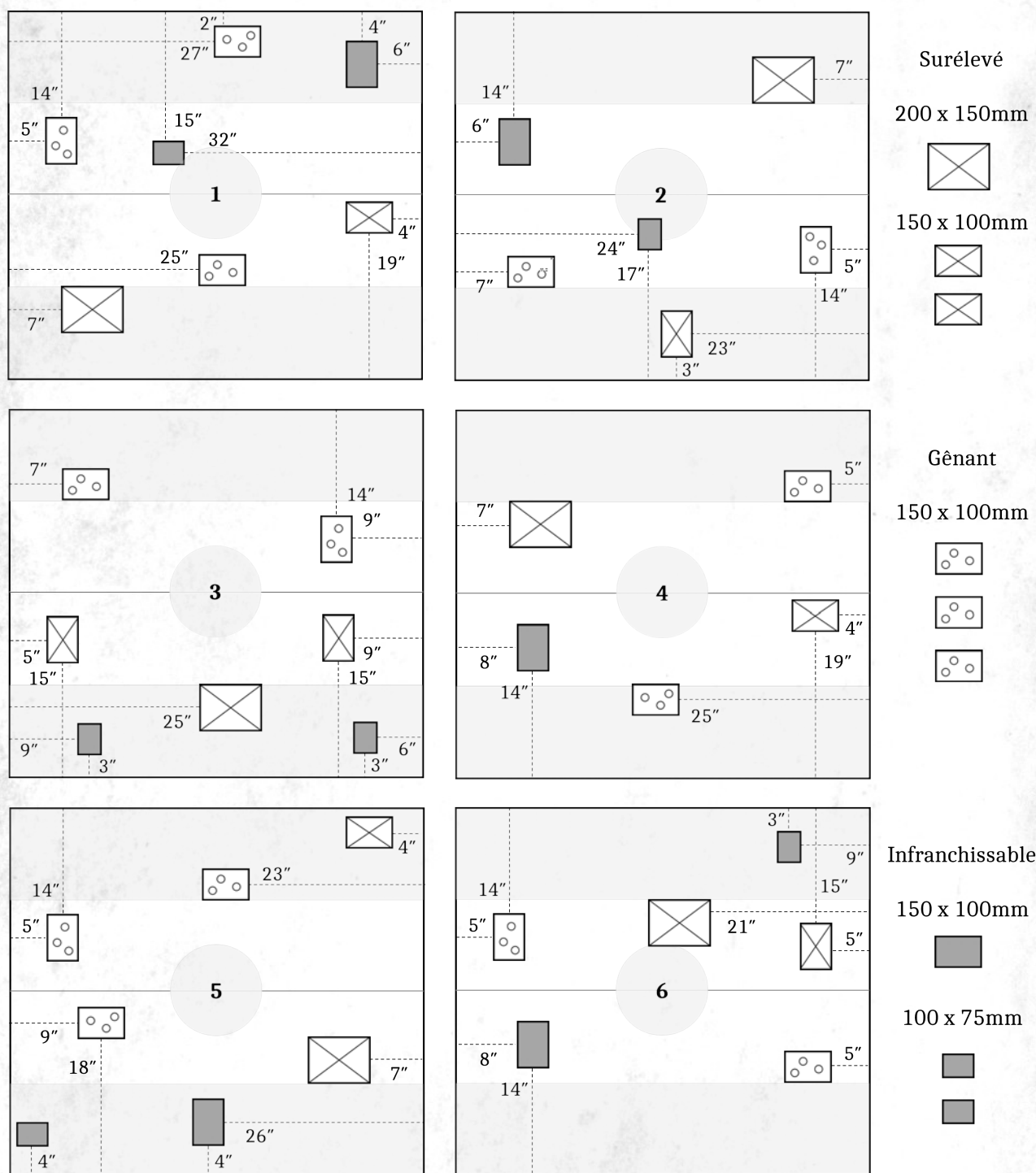
# RÈGLES AVANCÉES

Par les dieux. C'est tellement fou qu'on pourrait-

— Dernières paroles du maréchal Blanco, frappé par une flèche elfique

## Cartes pour les Règles avancées

Dans les parties utilisant les Règles avancées avec 1200 points ou plus, la taille recommandée du champ de bataille est de 54" de large sur 48" de long (135x120 cm), au lieu de 36" de large et 48" de long, qui est la taille recommandée pour les parties à échelle plus réduite. Si vous jouez sur un champ de bataille de 54"×48", vous pourriez choisir d'appliquer l'un des plans de Décors présentés sur l'image 14 ci-dessous : choisissez la carte de votre choix, ou lancez un dé pour laisser le hasard s'en charger.



**Figure 14** – Les cartes ci-dessous font 54" de large et 48" de long. Les zones ombrées indiquent les zones de déploiement des joueurs, et la partie à 6" ou moins du centre du champ de bataille. La ligne horizontale divise le champ de bataille en deux parties, et est utilisée pour la mission (En patrouille). Chaque icône sur la carte correspond à un type de Décor (cf. légende sur la droite).

## Missions

Dans les parties utilisant les Règles avancées, la victoire est obtenue en détruisant les troupes ennemies, en gardant vos propres soldats en vie, et en accomplissant certaines missions. Vous pouvez également utiliser ces missions pour enrichir vos parties avec les Règles de base. Remarque : les unités d'une seule figurine, les Personnages, les Unités de soutien et les unités en fuite ne comptent pas pour l'accomplissement des missions. Une fois le champ de bataille installé, et avant de passer au déploiement, lancez un D6 pour déterminer la mission pour cette partie :

### 1-2 Occupation

*Dominez le champ de bataille.* Votre mission est d'être le joueur à avoir plus d'unités que votre adversaire à 6" ou moins du centre du champ de bataille.

### 3-4 En patrouille

*Défendez les positions stratégiques.* Tout de suite après avoir déterminé les Zones de déploiement, chaque joueur place un marqueur sur le champ de bataille, à commencer par le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement. Ce marqueur se place sur la partie opposée du champ de bataille, mais en-dehors de la Zone de déploiement de l'adversaire,

- à une distance d'au moins 18" de l'autre marqueur,
- à une distance d'au moins 6" du centre du champ de bataille,
- à une distance d'au moins 3" de tout bord de table et de tout Terrain infranchissable.

Votre mission est d'avoir plus d'unités de votre adversaire à 3" du centre de ces marqueurs.

### 5-6 Infiltration

*Pénétrez dans le territoire ennemi.* À la fin de la partie, le joueur qui a le plus d'unités à l'intérieur de la Zone de déploiement de son adversaire remporte l'objectif.

## Déploiement

Après avoir sélectionné la carte et la mission, chaque joueur lance un dé (relancez en cas d'égalité) :

1. Le joueur (A), qui a obtenu le plus haut résultat, choisit sa Zone de déploiement.
2. Le joueur (B), qui n'a pas choisi sa Zone de déploiement, décide qui se déploiera en premier.
3. Le joueur choisi déploie toute son armée dans sa Zone de déploiement. Puis, ce joueur décide s'il jouera en premier ou en second.
4. L'autre joueur déploie ensuite son armée dans l'autre Zone de déploiement.

Les joueurs sont à présent prêts à commencer la partie, en commençant par le joueur qui a été désigné comme jouant en premier.

## Points de victoire

Après 5 tours de jeu, les joueurs déterminent le vainqueur de la bataille. Chaque joueur calcule ses Points de victoire de la manière décrite ci-dessous :

### Unités détruites ou en fuite

Pour chaque unité ennemie qui a été retirée comme perte ou qui est en fuite à la fin de la partie, vous gagnez **autant de Points de victoire que son coût en points d'armée.**

### Unités brisées

Pour chaque unité réduite à 25 % ou moins de son effectif de Points de vie de départ, vous gagnez **autant de Points de victoire que son coût en points d'armée.** Les Personnages sont comptés séparément des unités qu'ils ont rejointes.

### Mission accomplie

Si la mission que vous avez accompli la mission qui vous avait été attribuée, vous gagnez **un nombre de Points de victoire égal à 25 % du total des points d'armée engagés dans la bataille.**

## Qui a gagné ?

Faites le total des Points de victoire gagnés par les deux joueurs, calculez la différence entre ces deux totaux, puis comparez le résultat à l'envergure de votre bataille, en fonction du nombre de points d'armée engagés.

Différence de Points de victoire ÷ Envergure de la bataille	Résultat
Moins de 25 %	Égalité
Entre 25 % et 75 %	Victoire
Plus de 75 %	Massacre

Par exemple, à la fin d'une bataille à 1600 points,

- le **joueur A** ;
  - a détruit une unité valant 250 points, fait sortir du champ de bataille une unité valant 325 points, et mis en fuite une unité valant 175 points ;
  - a brisé une unité valant 200 points, à qui il ne reste plus que 2 PV sur un effectif de départ de 20 PV ;
  - a accompli la Mission qui lui avait été attribuée (1600 points d'armée ÷ 4 = 400 Points de victoire) ;
  - ce qui lui donne un total de 1350 Points de victoire (250 + 325 + 175 + 200 + 400)
- le **joueur B** :
  - a détruit une unité valant 125 points, et chassé du champ de bataille une unité valant 225 points ;
  - n'a pas accompli la Mission qui lui avait été attribuée ;
  - ce qui lui donne un total de 350 Points de victoire (125 + 225).
- **La différence** est de 1000 Points de victoire en faveur du joueur A, ce qui correspond à 62,5 % de l'envergure de la bataille, un score qui tombe entre 25 % (400 Points de victoire) et 75 % (1200 Points de victoire) des 1600 points d'armée engagés dans cette bataille.

La partie se termine par une **Victoire pour le joueur A.**

# RÈGLES DE FIGURINE

*Une armée est bien plus qu'un simple regroupement d'hommes et d'armes.*

— Lugo Borgo, « La Guerre au Neuvième Âge »

## Attaque de zone

Les touches de cette attaque sont multipliées par le nombre indiqués entre parenthèses (mais le total de touches ne peut dépasser le nombre de figurines dans l'unité touchée). Une de ces touches est résolue avec Fo 7, PA 4 et Blessures multiples (1D3). Toutes les autres touches le sont avec Fo 3, PA 0 et aucune autre règle spéciale. Sauf mention contraire, les touches d'Attaque de zone sur une unité combinée sont toutes résolues contre les figurines ordinaires.

## Présence impérieuse

Les unités alliées à 12" ou moins d'une figurine avec cette règle qui n'est pas en fuite peuvent utiliser la Discipline de cette figurine à la place de la leur. Les effets modifiant la Discipline de la figurine portant cette règle s'appliquent à sa valeur de Discipline avant que celle-ci ne soit empruntée. Cette valeur peut ensuite être modifiée par des effets s'appliquant à l'unité (ex. : en raison de la différence de Résultat de combat).

## Charge dévastatrice

Lors de la première Manche de combat après qu'une figurine avec cette règle a fait une charge réussie, elle gagne le ou les bonus indiqués entre parenthèses.

## Peur

Toute unité en contact avec une ou plusieurs figurines provoquant la Peur subit une pénalité de -1 à sa Discipline. Les unités avec la **Peur** sont elles-mêmes immunisées aux effets de la **Peur**.

## Sans peur

Si au moins la moitié des figurines d'une unité ont cette règle, l'unité réussit automatiquement tous ses Tests de panique et ne peut déclarer « Fuir » en Réaction à une charge (à moins qu'elle ne soit déjà en fuite). Elle est également immunisée aux effets de la **Peur**.

## Combat sur un rang supplémentaire

Les figurines avec cette règle peuvent porter leurs Attaques de soutien à partir d'un rang supplémentaire. Cette règle est cumulative : pour chaque instance de cette règle, un rang supplémentaire peut porter des Attaques de soutien.

## Vol

Une unité entièrement composée de figurines avec cette règle ignore l'ensemble des Décors et des unités durant ses Mouvements de charge ou de charge ratée et durant ses Mouvements simples et Marches forcées. Elle doit respecter la *Règle du pouce d'écart* (cf. page 14) à la fin de son mouvement, et reste affectée par les règles des Décors à partir desquels elle entame son mouvement et dans lesquels elle le termine.

## Troupe légère

Une unité avec cette règle se comporte est considérée comme une unité d'une seule figurine. Elle peut faire autant de Pivots qu'elle le souhaite lors d'un Mouvement simple ou d'une Marche forcée, elle peut tirer même après avoir fait une Marche forcée, et elle compte toujours comme ayant 0 rang. Un Personnage qui rejoint une unité avec Troupe légère gagne cette règle également.

## Réflexes foudroyants

Les figurines avec cette règle bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher avec leurs Attaques de mêlée.

## Soutien monstrueux

Les figurines avec cette règle peuvent faire jusqu'à 3 Attaques de soutien au lieu d'une.

## Blessures multiples

Toute blessure non sauvegardée causée par une attaque avec cette règle est multipliée par la valeur indiquée entre parenthèses. Le nombre de Points de vie perdus ne peut cependant pas être supérieur à la valeur de la caractéristique « Points de vie » de la cible (quel que soit le nombre de Points de vie déjà perdus par cette figurine). Par exemple, si une attaque avec **Blessures multiples (3)** blesse une figurine dont la caractéristique Points de vie est de 2, cette figurine ne perd que 2 Points de vie.

## Attaques empoisonnées

Si cette attaque touche avec un résultat naturel de '6', elle blesse automatiquement : pas besoin de faire le jet pour blesser. Toutes les autres touches doivent faire des jets pour blesser selon les règles habituelles.

## Surnaturel

Si l'unité rate un Test de moral, elle ne fuit pas. À la place, elle subit un nombre de blessures (sans aucune sauvegarde d'aucune sorte autorisée) égal à l'écart entre le résultat qu'il fallait obtenir aux dés pour réussir le Test de moral et le résultat effectivement obtenu.

## Course rapide

Lorsqu'une unité entièrement composée de figurines avec cette règle lance les dés pour déterminer sa Portée de charge ou sa Distance de fuite, de poursuite ou de charge irrésistible, elle lance 3D6 au lieu de 2D6, et défausse le dé ayant donné le résultat le plus bas.

## Présence imposante

La figurine ne peut jamais être rejointe par un Personnage ni rejoindre une autre unité. Lorsque vous tracez une Ligne de vue vers ou à partir de cette figurine, ignorez toute autre figurine sans Présence imposante sur la trajectoire de cette Ligne de vue. Une unité d'une seule figurine avec cette règle compte comme ayant 1 rang en ce qui concerne la règle *Indomptable*.

## Mort-vivant

Les unités de Morts-vivants ne peuvent faire de Marche forcée à moins de se trouver à 12" ou moins d'une figurine alliée avec la règle Présence impérieuse au début de leur déplacement.

Si le Général de l'armée est retiré comme perte, à la fin de la phase, chaque unité de Morts-vivants doit faire un Test de discipline ; en cas d'échec, l'unité subit un nombre de blessures (sans aucune sauvegarde d'aucune sorte autorisée) égal à l'écart entre le résultat qu'il fallait obtenir aux dés pour réussir le Test de discipline et le résultat effectivement obtenu (par exemple, s'il fallait faire '6 ou moins' et que les dés donnent '9', l'unité perd 3 Points de vie).

## Instable

Les unités avec **Instable** réussissent automatiquement tous leurs Tests de moral. Toutefois, lorsqu'une unité avec cette règle perd un combat, elle subit une blessure (sans sauvegarde d'aucune sorte autorisée) pour chaque point de Résolution de combat par lequel elle a perdu le combat.

## Avant-garde

Après le Déploiement, mais avant que le premier tour ne commence, chaque unité composée entièrement de figurines avec cette règle peut se déplacer de 6" ou moins. Au cours de ce déplacement, elle peut faire les mêmes actions que pendant la Phase de mouvement (Mouvement simple, Pivot...), y compris toute action autorisée et restriction qui s'imposerait durant la Phase de mouvement (ex. : Roue).

Si les deux joueurs ont des unités avec Avant-garde, déplacez ces unités une à la fois, en alternant entre les unités des deux joueurs, en commençant par le joueur qui a terminé son déploiement le dernier. Les unités qui ont fait un mouvement d'Avant-garde n'ont pas le droit de déclarer de charge pendant leur premier Tour de joueur si leur propriétaire est le joueur qui a commencé la partie.

## Machine de guerre

Une **Machine de guerre** ne peut pas : déclarer une charge, déclarer de Réaction à une charge autre que « Tenir la position », faire de Marche forcée, faire de Poursuite. Elle ne peut tirer que si elle ne s'est pas déplacée lors de la Phase de mouvement. Une **Machine de guerre** a un socle rond, ce qui signifie qu'elle n'a pas d'arc latéral et arrière ni de flanc et de dos, et qu'elle peut tracer une Ligne de vue à partir de n'importe quel point de son socle, dans toutes les directions.

Si une **Machine de guerre** rate un Test de panique, au lieu de fuir, elle ne peut pas tirer lors de la prochaine Phase de tir.

Lorsqu'une unité charge une **Machine de guerre**, suivez les mêmes règles que pour les Mouvements de charge normaux, à l'exception que l'unité en charge peut entrer en contact avec n'importe quel point du socle de la **Machine de guerre**. Pas besoin de déterminer le côté de la **Machine de guerre** qui est chargé, pas besoin non plus de maximiser le nombre de figurines en contact. Cependant, l'unité en charge doit toujours être en contact par son front avec la **Machine de guerre**.

Lors d'un combat contre une **Machine de guerre**, toutes les figurines qui peuvent tracer une ligne droite interrompue droit devant elles à partir de n'importe quel point de leur socle jusqu'au socle de la **Machine de guerre** peuvent l'attaquer. Les figurines du deuxième rang peuvent porter des Attaques de soutien conformément aux règles habituelles. Une **Machine de guerre** qui est Démoralisée au combat est automatiquement détruite.

## Plateforme

Le Personnage peut rejoindre des unités dont les figurines ont un socle plus petit que le sien, en remplaçant le nombre correspondant de figurines ordinaires. La taille combinée des figurines remplacées doit correspondre à la taille de la **Plateforme**. Le Personnage ne contribue pas au nombre de rangs de l'unité combinée.

Le Personnage doit être placé au centre du front de l'unité, et ne peut pas *Changer de position*.

## Attaques spéciales

Les Attaques spéciales sont des attaques qui touchent automatiquement et ne sont jamais affectées par d'autres Règles de figurine ou effets de sorts. Les touches des Attaques spéciales sur une unité combinée sont toutes résolues contre les figurines ordinaires.

Au corps à corps, une Attaque spéciale ne peut être portée que contre une unique unité ennemie en contact avec la figurine. Chacune des Attaques spéciales de la figurine est portée au Palier d'initiative indiquée dans ces règles, en plus de ses attaques normales.

### Attaque de souffle

Une Attaque de souffle est une *Attaque spéciale* qui ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie. Si une figurine a plus d'une Attaque de souffle, elle ne peut utiliser qu'une seule de ses Attaques de souffle par phase. Une Attaque de souffle peut être employée soit comme une Attaque de tir avec une Portée de 6" (qui peut être portée même après une Marche forcée), soit comme une Attaque de mêlée, au Palier d'initiative de la figurine (déclarez que vous utilisez cette attaque au début de ce Palier d'initiative).

L'Attaque de souffle inflige 1D6+3 touches avec la Force et la Pénétration d'armure indiquées entre parenthèses.

### Attaque de broyage

Une Attaque de broyage est une *Attaque spéciale* de mêlée qui est résolue au Palier d'initiative 0, et qui inflige un nombre de touches automatiques égal au chiffre entre parenthèses. Sauf mention contraire, ces touches sont résolues avec la Force et la Pénétration d'armure de la figurine.

### Touches d'impact

Les Touches d'impact sont une *Attaque spéciale* de mêlée qui ne peut être portée que pendant la première Manche d'un combat après que la figurine ait fait une charge réussie, et uniquement contre une unité ennemie qui se trouve sur son front. Cette attaque est résolue au Palier d'initiative 10, et inflige un nombre de touches automatiques égal au chiffre entre parenthèses. Sauf mention contraire, ces touches sont résolues avec la Force et la Pénétration d'armure de la figurine.

### Piétinement

Le Piétinement est une *Attaque spéciale* de mêlée qui ne peut être portée que contre des unités ennemies dont les figurines sont sur un socle de dimensions 20×20 mm ou 25×25 mm. Cette attaque est résolue au Palier d'initiative 0, et inflige un nombre de touches automatiques égal au chiffre entre parenthèses. Sauf mention contraire, ces touches sont résolues avec la Force et la Pénétration d'armure de la figurine.

# LE GRIMOIRE

*Je sais que c'est tentant, mais je ne peux insister assez sur le fait que cette expérience ne devrait pas être reproduite à la maison.*

— Archiduc Karl Ferdinand, lors de sa conférence intitulée *Des Principes de la Magie très Particulière*



## ALCHIMIE

### 1. Corruption de l'étain (4+)

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins du lanceur du sort. L'unité choisie subit une pénalité de -1 à son Armure. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

### 2. Pieu d'argent (6+)

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1 touche avec Fo 6 et PA 10. Si toutes les figurines de l'unité ciblée ont plus d'1 PV dans leur profil de caractéristiques, l'unité subit 2 touches au lieu d'1.

### 3. Cuivre fondu (8+)

Choisissez une unité ennemie à 18" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité ciblée subit 1D3+1 touches avec Fo X+1 et PA 4, où « X » est égale à la valeur d'Armure de l'unité choisie.



## CHAMANISME

### 1. Éveiller la bête (6+)

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie gagne +1 Fo et +1 PA. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

### 2. Essaim d'insectes (6+)

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne peuvent être engagés au combat. L'unité choisie subit 1D3+1 touches avec Fo 4 et PA 1.

### 3. Briser la volonté (8+)

Choisissez une unité ennemie à 18" ou moins du lanceur du sort. Si l'unité visée veut faire une Marche forcée, charger, fuir, poursuivre ou faire une Charge irrésistible, chaque figurine dans l'unité choisie doit lancer un dé. Sur un résultat de '1' ou '2', elle subit une touche qui blesse automatiquement et avec une Pénétration d'armure de 10. Ces blessures ne provoquent pas de Test de panique. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.



## COSMOLOGIE

### 1. Vision altérée (4+)

Choisissez une unité alliée à 24" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie gagne +2 Off, et la Précision de son arme est améliorée de 1. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

### 2. De glace et de feu (6+)

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 2D3 touches avec Fo 4 et PA 0. Les jets de sauvegarde d'armure réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.

### 3. Puissance subjective (8+)

Choisissez une unité (alliée ou ennemie) à 24" ou moins du lanceur de sort. Si la cible est une unité alliée, elle gagne +1 Fo et +1 PA. Si la cible est une unité ennemie, elle subit une pénalité de -1 Fo et de -1 PA. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.



## DIVINATION

### 1. Connais ton ennemi (5+)

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie gagne +2 Off et +2 Déf. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

### 2. Jugement du destin (5+)

Choisissez une unité ennemie à 18" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1D3 touches qui blessent automatiquement, avec PA 0.

### 3. Clairvoyance (7+)

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. Les Attaques de tir et de mêlée contre l'unité ciblée subissent une pénalité de -1 pour la toucher. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.



## DRUIDISME

### 1. Eaux vivifiantes (6+)

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie gagne **Ægide (5+)**. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

### 2. Maître de la terre (6+)

Choisissez une unité ennemie à 18" du lanceur de sort et qui se trouve dans son arc frontal. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1D3 touches avec Fo 4 et PA 1.

### 3. Peau rocailleuse (9+)

Choisissez une unité alliée à 12" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie gagne +2 Rés. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.



## ÉVOCATION

### 1. Lames spectrales (6+)

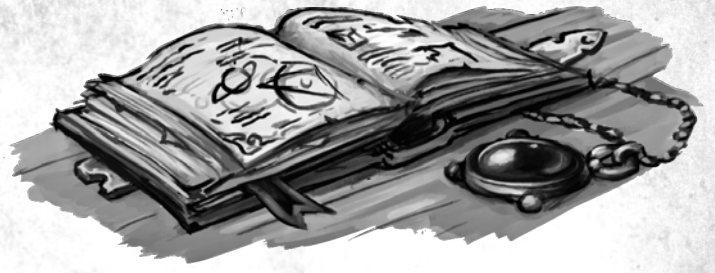
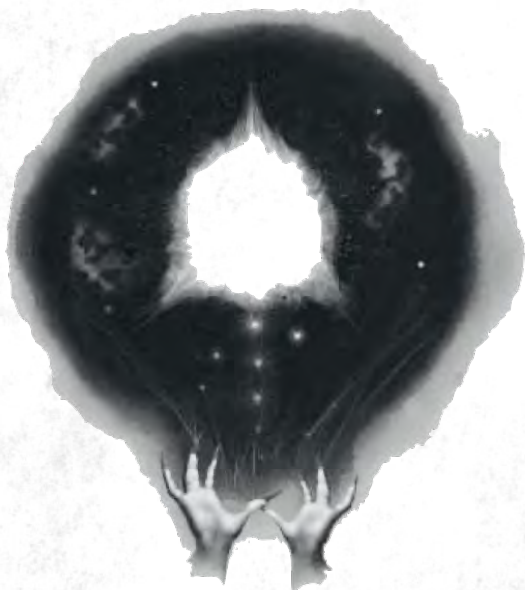
Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie doit relancer ses jets pour blesser ratés avec ses Attaques de mêlée. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

### 2. Précipiter la fin (7+)

Choisissez une unité ennemie à 18" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. Une unique figurine (qui peut être un Personnage ayant rejoint une unité) subit 1 touche qui blesse automatiquement, avec PA 10.

### 3. Danse macabre (8+)

Ce sort vise toutes les unités alliées à 9" ou moins du lanceur du sort qui ne sont pas en fuite et qui n'ont pas fait un Mouvement de charge ratée, ne se sont pas ralliées et n'ont pas déjà fait un Mouvement magique pendant ce tour. Les unités ciblées peuvent immédiatement faire un Mouvement simple jusqu'à 6".



## OCCULTISME

### 1. Pentagramme de douleur (5+)

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne peuvent être engagés au combat.

L'unité choisie subit 1D3+1 touches avec Fo 4 et PA 1.

### 2. Pourriture intérieure (5+)

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins du lanceur de sort. L'unité choisie subit une pénalité de -2 Off et -2 Déf, jusqu'à un minimum de 1. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

### 3. Appel de la tombe (9+)

Choisissez une unité ennemie à 12" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 2D3+1 touches avec Fo 5 et PA 2.



## PYROMANCIE

### 1. Boule de feu (5+)

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1D3 touches avec Fo 4 et PA 0, et 1 touche avec Fo 5 et PA 2.

### 2. Épées flamboyantes (7+)

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. Les Attaques de tir et de mêlée de la cible gagnent un bonus de +1 pour blesser. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

### 3. Salve brûlante (8+)

Ce sort vise toutes les unités ennemies à 18" ou moins du lanceur de sort qui ne sont pas engagées au combat. Les unités ciblées subissent 1D3+1 touches avec Fo 4 et PA 0.



## SORCELLERIE

### 1. Aile de corbeau (4+)

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort, qui n'est pas en fuite et n'a pas fait un Mouvement de charge ratée, ne s'est pas ralliée ou n'a pas déjà fait un Mouvement magique au cours de ce tour. L'unité ciblée peut immédiatement faire un Mouvement simple jusqu'à 8".

### 2. Effigie malsaine (4+)

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins du lanceur du sort. L'unité choisie ne peut utiliser d'Attaque de tir, et subit une pénalité de -1 à ses jets de lancement de sort. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

### 3. Regard envoûtant (9+)

Choisissez une unité ennemie à 18" ou moins du lanceur du sort. Les Attaques de tir et de mêlée contre l'unité ciblée doivent relancer leurs jets pour blesser ratés.



## THAUMATURGIE

### 1. Main des cieux (6+)

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. L'unité choisie subit 1D6 touches avec Fo 1D6 et PA 2.

### 2. Parler en langues (5+)

Choisissez une unité (alliée ou ennemie) à 18" ou moins du lanceur de sort. Si la cible est une unité alliée, elle peut relancer ses Tests de discipline ratés. Si la cible est une unité ennemie, elle subit une pénalité de -1 en Dis. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

### 3. Colère de Dieu (10+)

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue du lanceur de sort. Ni le lanceur du sort, ni la cible ne doivent être engagés au corps à corps. Chaque unité non engagée (alliée ou ennemie) à 1D3+3" ou moins de la cible subit 1D3+1 touches avec Fo 5 et PA 2.



## RUNES DE BATAILLE

### 1. Rune de résolution (4+)

Choisissez une unité alliée à 12" ou moins du lanceur de sort, qui n'est pas en fuite et n'a pas fait un Mouvement de charge ratée, ne s'est pas ralliée ou n'a pas déjà fait un Mouvement magique au cours de ce tour. L'unité ciblée peut immédiatement faire un Mouvement simple jusqu'à 6".

### 2. Rune de résilience (8+)

Choisissez une unité alliée à 12" ou moins du lanceur de sort. Tous les jets pour blesser contre la cible subissent un malus de -1. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.

### 3. Rune de révocation (7+)

Choisissez une unité (alliée ou ennemie) à 12" ou moins du lanceur de sort. Tous les effets des sorts qui s'appliquent à cette unité prennent immédiatement fin ; le prochain sort lancé par votre ennemi sur cette unité est automatiquement dissipé. Ces effets prennent fin au début de votre prochaine Phase de magie.



## SORTS DE FACTION



### Lève-toi et marche ! (4+/8+)

Choisissez la valeur de lancement avant de lancer les dés pour lancer ce sort. Il cible une (4+) ou deux (8+) unités alliées à 12" ou moins du lanceur du sort. Si la cible contient un Personnage, choisissez si l'effet du sort s'appliquera à l'unité ou au Personnage. La cible récupère un nombre de PV précédemment perdus égal à sa valeur de Résurrection (« Rsr » dans son profil).



### La mort n'est que le commencement (+)

Ce sort ne peut être lancé indépendamment. À la place, il est automatiquement lancé à chaque fois que la figurine qui le connaît lance un sort amplifié, et vise la même unité que celle visée par ce sort. L'unité ciblée (ou un Personnage dans cette unité) récupère un nombre de Points de vie précédemment perdus égal à sa valeur de Résurrection (« Rsr » dans son profil).



### Totem de l'aile noire (6+)

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. Jusqu'au début de votre prochaine Phase de magie, l'unité choisie gagne +3 en Agilité et ajoute 1D3+1" à sa Portée de charge.



### Totem de la corne ensanglantée (6+)

Choisissez une unité alliée à 18" ou moins du lanceur de sort. Jusqu'au début de votre prochaine Phase de magie, l'unité choisie gagne +1 en valeur d'Attaque, et ses Attaques de mêlée gagnent +2 en Pénétration d'armure.



### Lance de l'Infini (3+)

Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et dans la Ligne de vue d'au moins une des figurines de l'unité qui lance le sort. Ni l'unité qui lance le sort, ni la cible ne peuvent être engagées au combat. L'unité choisie subit 1 touche avec Fo 5 et PA 1.

# LA SALLE DU TRÉSOR

Chaque Personnage est autorisé à prendre des objets enchantés d'une valeur totale allant jusqu'à 75 points. Chaque objet ne peut être sélectionné qu'une seule fois par armée. Un même Personnage ne peut prendre qu'une seule arme enchantée, une seule armure enchantée, et un seul artéfact.

## Armes enchantées

### Touché par la Grâce (50 pts)

La figurine gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure.

### Force des titans (50 pts)

La figurine gagne +3 en Force.

### Hors d'atteinte (50 pts)

La figurine gagne une Arme de tir : Portée 24", Précision 3+, Tirs 4, Fo 4, PA 1. Si elle avait une ou plusieurs autres Armes de tir, elle les perd.

### Dextérité surnaturelle (25 pts)

La figurine gagne +2 en Capacité offensive et +2 en Agilité.

### Brise-boucliers (25 pts)

La figurine gagne +6 en Pénétration d'armure. Elle échoue toujours aux jets pour blesser avec un résultat de '1' ou '2'.

## Armures enchantées

Ne peut pas être pris par une figurine avec la règle **Présence imposante**.

### Appel du destin (75 pts)

Personnages non montés uniquement. La figurine gagne **Ægide (4+)** et Armure 3, qui ne peuvent être améliorées.

### Essence de mithril (50 pts)

Personnages non montés uniquement. La valeur d'Armure de la figurine passe à 5, et ne peut être améliorée. La figurine rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde d'**Ægide**.

### Infusion de basalte (25 pts)

La figurine gagne +1 en Armure, jusqu'à un maximum de 5, et doit relancer sa première sauvegarde d'armure ratée.

### Regard perturbant (25 pts)

La figurine gagne +4 en Capacité défensive et son Armure passe à 3, cette valeur ne pouvant être ultérieurement améliorée.

### Fluide toxique (25 pts)

Pour chaque Attaque de mêlée ennemie portée contre la figurine qui obtient un résultat de '1' ou de '2' sur son jet pour toucher, la figurine inflige 1 touche à la figurine qui a causé cette attaque. Cette Attaque spéciale touche automatiquement, au même Palier d'initiative, avec Fo 4 et PA 2.

## Artéfacts

### Baguette de savoir (75 pts)

Au début de la bataille, avant le Déploiement, la figurine peut choisir une Voie de magie qui n'est pas disponible pour sa faction. Elle connaît le sort n° 1 de cette Voie de magie, en plus de tout autre sort qu'elle connaît éventuellement déjà.

### Grimoire de maîtrise cabalistique (50 pts)

Les Tentatives de lancement de sort faites par la figurine bénéficient d'un bonus de +1.

### Parchemin d'entrave (50 pts)

Usage unique. Au début de la Phase de magie de votre adversaire, choisissez un sort disponible pour l'adversaire. Ce sort ne peut être lancé ce tour-ci.

### Grande Bannière (25 pts)

Ne peut être prise par le Général. Si la figurine n'est pas en fuite, les unités amies à 12" d'elle peuvent relancer leurs Tests de discipline ratés.

### Bannière de vitesse (25 pts)

L'unité de la figurine gagne +1" en valeur de Mouvement simple et +2" en valeur de Marche forcée.

### Couronne d'autocratie (25 pts)

La portée de la règle **Présence impériuse** de la figurine augmente de 3". Si la figurine n'a pas cette règle, alors elle gagne **Présence impériuse**, avec une portée fixée à 3".

### Boule de cristal (25 pts)

Tant que la figurine est sur le champ de bataille, la première Tentative alliée de dissiper un sort ennemi faite au cours de chaque Phase de magie gagne un bonus de +1.

### Bâton du dragon (25 pts)

La figurine gagne **Attaque de souffle (Fo 3, PA 0)**.

### Talisman de protection (25 pts)

Lorsque la figurine subit une attaque de Force 6 ou inférieure, tout jet pour blesser qui obtient un résultat de '2' ou '3' est toujours considéré comme ayant échoué.

### La Voix de son maître (25 pts)

La figurine gagne +1 en Discipline, jusqu'à un maximum de 9.

# LE BESTIAIRE

Une hache enchantée ? Surfait. Un pyromancien mercenaire ? Peu digne de confiance. Un Grand Cerf ? Voilà le bon choix.

— Marchand de bêtes à la Foire des steppes

Les Personnages peuvent avoir accès à différentes options de montures ; dans ce cas, choisissez-en une lors de la composition de votre Liste d'armée. Lorsqu'un Personnage choisit une monture, il est considéré comme étant « monté ». Si vous choisissez une monture, consultez le profil de monture ci-dessous et remplacez le socle et les caractéristiques du Personnage par ceux correspondants. De plus, le Personnage gagne également les règles recensées dans le profil de la monture. Remarque : certains objets de la Salle du trésor ne peuvent être sélectionnés par des Personnages montés.

<b>Cheval squelette</b>	25×50
MS MF PV Rés Arm	
<b>8" 16"</b>	<b>+1</b>
Broyage(1 touche, Fo 3, PA 0)	
Course rapide	

<b>Cheval</b>	25×50
MS MF PV Rés Arm	
<b>7" 14"</b>	<b>+2</b>
Broyage(1 touche, Fo 3 PA 0)	
Course rapide	

<b>Brute pratorienne</b>	40×40
MS MF PV Rés Arm	
<b>6" 12"</b>	<b>5 +1</b>
Broyage(2 touches, Fo 5, PA 2)	
Plateforme	

<b>Loup</b>	25×50
MS MF PV Rés Arm	
<b>9 18</b>	<b>+1</b>
Broyage(1 touche, Fo 3, PA 0)	
Troupe légère, Course rapide	
Avant-garde	

<b>Destrier</b>	25×50
MS MF PV Rés Arm	
<b>8" 16"</b>	<b>+2</b>
Broyage(1 touche, Fo 4, PA 0)	
Course rapide	

<b>Pégase</b>	40×40
MS MF PV Rés Arm	
<b>8" 16"</b>	<b>+2</b>
Broyage(1 touche, Fo 4, PA 1)	
Vol, Course rapide	
Présence imposante	

<b>Licorne</b>	25×50
MS MF PV Rés Arm	
<b>9" 18"</b>	<b>4 +1</b>
Broyage(1 touche, Fo 4, PA 1)	
Course rapide	

<b>Raptor, Chien-ours</b>	25×50
MS MF PV Rés Arm	
<b>7" 14"</b>	<b>+2</b>
Broyage(1 touche, Fo 4, PA 1)	
Course rapide	

<b>Palanquin de guerre</b>	50×50
MS MF PV Rés Arm	
	<b>4 +2</b>
Broyage(2 touches, Fo 4, PA 1)	
Plateforme	

<b>Coursier elfique</b>	25×50
MS MF PV Rés Arm	
<b>9 18</b>	<b>+2</b>
Broyage(1 touche, Fo 3, PA 0)	
Course rapide	

<b>Porteurs de bouclier</b>	40×20
MS MF PV Rés Arm	
	<b>4 +2</b>
Broyage(1 touche, Fo 4, PA 1)	
Plateforme	

<b>Grand cerf</b>	50×50
MS MF PV Rés Arm	
<b>8" 16"</b>	<b>5 +1</b>
Broyage(2 touches, Fo 4, PA 1)	
Course rapide	

<b>Lonchodonte</b>		50×100			
<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
<b>8"</b>	<b>14"</b>		<b>5</b>	<b>+2</b>	
Impact (2 touches, Fo 5, PA 2)					
Broyage(2 touches, Fo 5, PA 2)					
Peur, Course rapide					
Présence imposante					

<b>Dragon</b>		50×100			
<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
<b>7</b>	<b>14</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	
Broyage(3 touches, Fo 6, PA 3)					
Attaque de souffle (Fo 4, PA 1)					
Peur, Vol, Course rapide					
Présence imposante					

<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	

<b>Carnosaure</b>		50×100			
<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>4</b>	<b>5</b>		
Broyage(3 touches, Fo 6, PA 3)					
Peur, Sans peur					
Course rapide, Présence imposante					

<b>Char sombre</b>		50×100			
<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
<b>8"</b>	<b>8"</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>+2</b>	
Impact (D3+1 touches, Fo 5, PA 2)					
Broyage(2 touches, Fo 4, PA 0)					
Course rapide					

<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	

<b>Bête volante</b>		50×50			
<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
<b>8</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	
Broyage(3 touches, Fo 5, PA 3)					
Peur, Vol, Course rapide					
Présence imposante					

<b>Char de pillage</b>		50×100			
<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
<b>7"</b>	<b>7"</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>+2</b>	
Impact (D3+1 touches, Fo 5, PA 2)					
Broyage(2 touches, Fo 4, PA 1)					
Course rapide					

<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	

<b>Grande bête</b>		50×75			
<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>+2</b>	
Broyage(2 touches, Fo 5, PA 2)					
Peur, Course rapide					
Présence imposante					

<b>Char squelette</b>		50×100			
<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
<b>8</b>	<b>10</b>			<b>+1</b>	
Impact(D3+2 touches, Fo 4, PA 1)					
Broyage(2 touches, Fo 3, PA 0)					
Course rapide					

<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	

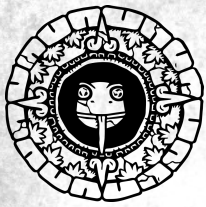
<b>Taureau de Shamut</b>		50×75			
<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Æg</i>	
<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5+</b>	
Impact (1 touche, Fo 5, PA 2)					
Broyage(2 touches, Fo 5, PA 2)					
Peur, Vol, Course rapide					
Présence imposante, Surnaturel					

<b>Char à loups</b>		50×100			
<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
<b>9</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>+1</b>	
Impact(D3+1 touches, Fo 5, PA 2)					
Broyage(2 touches, Fo 3, PA 0)					
Course rapide					

<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>PV</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	

# LISTES D'ARMÉE





## ANCIENS SAURIENS



**Javeline empoisonnée** : Tir 1, Portée 12", Fo 3, PA 0, Attaque empoisonnée, pas de pénalité de Tir en mouvement.

**Salamandre (0-1)** : Précision (3+), Tir 1, Portée 8", aucun modificateur au jet pour toucher. Inflige 1D3 touches (3D3) avec Fo 4, PA 1 pour chaque *rang* de l'unité ciblée (pour chaque *colonne* de l'unité ciblée en cas de tir à partir de l'arc latéral).

**Bête-épieu (0-1)** : Précision (4+), Tirs 2D3, Portée 18", Fo 4, PA 2, pas de pénalité de Tir en mouvement. Peut tirer même après une Marche forcée.






**Prédateur né** : Lorsque cette figurine obtient un '1' pour toucher avec une des Attaques de mêlée, ce dé doit être relancé.


**Sang froid** : Lorsque l'unité fait un Test de discipline, lancez 3D6 au lieu de 2D6, et défaussez le dé ayant donné le résultat le plus élevé.


**Machine (0-1)** : La figurine est un *Adeptes magicien*  .


**Magie protéiforme** : Remplace ses sorts avec les sorts n° 1 des Voies suivantes : , , ,  and .


**Raptor, Carnosaure (0-1)** : cf. *Bestiaire*.


Archimage anurarque (0 - 1)		50x50mm				
figurine seule 375 pts	MS	MF	Dis			
	4"	8"	8			
Magie protéiforme +25 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	2	4	0	4+	
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	2	3	0	2	
Sang froid, Plateforme, Maître    						


Vétéran tégu (0 - 2)		25x25mm				
figurine seule 150 pts	MS	MF	Dis			
	4"	8"	8			
Raptor 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	5	3		
Carnosaure 325 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	4	5	6	3	3	
Sang froid, Prédateur né						


Taurosaure (0 - 2)		50x100mm				
figurine seule 350 pts	MS	MF	Dis			
	6"	10"	7			
+Machine +75 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	3	6	4		
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	4	3	6	3	2	
Sang froid, Peur, Sans peur, Course rapide, Présence imposante, Impact (D3+2)						

Caïmans (0 - 3)		40x40mm				
2x1 rang 150 pts	MS	MF	Dis			
	6"	12"	7			
2x2 rangs 300 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	3		
3x2 rangs 450 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	3	7	4	0	
Sang froid, Prédateur né, Monstrueux						

Bêtes d'artillerie (0 - 2)		40x40mm				
2x1 rang Bête-épieu 200 pts	MS	MF	Dis			
	6"	12"	6			
	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	3		
2x1 rang Salamandre 225 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	3	4	1	4	
Sang froid, Troupe légère						

Guerriers tégus (0 - 3)		25x25mm				
5x2 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	4"	8"	8			
5x3 rangs 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	4	3		
6x3 rangs 275 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	3	4	1	2	
Sang froid, Prédateur né						

Chasseurs skinks (0 - 2)		20x20mm				
5x3 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	6"	12"	5			
7x2 rangs 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	2	2		
6x4 rangs 200 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	2	3	0	4	
Sang froid, Javeline empoisonnée (4+)						

Guerriers serpents (0 - 2)		25x25mm				
4x3 rangs 200 pts	MS	MF	Dis			
	4"	8"	8			
4x4 rangs 300 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	4	3		
4x5 rangs 375 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	3	4	2	3	
Sang froid, Prédateur né, Allonge (2)						



## BARBARES D'ÅSKLAND

**Insignifiant** : Cette unité ne provoque pas de Tests de panique chez les unités alliées qui n'ont pas également cette règle. Une unité rejointe par un Personnage ne compte plus comme Insignifiante.

**Jarl** : La figurine est le *Général*, gagne +2 en valeur d'Attaque et est montée sur un *Palanquin de guerre* (cf. *Bestiaire*).

**Armes de jet** : Tirs 2, Portée 8", For et PA de l'utilisateur, pas de pénalité pour le tir à Longue portée ou pour le Tir en mouvement.

**Char sombre, Destrier** : cf. *Bestiaire*.

<b>Seidhkennar (0 - 2)</b>		25×25mm				
figurine seule 175 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
Char sombre 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>		
+ Maître +75 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Adeptes						

<b>Chef åsklandais (0 - 2)</b>		25×25mm				
figurine seule 100 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>9</b>			
Destrier 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
Jarl (0-1) 150 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
Armes de jet (4+)						

<b>Kraken (0 - 2)</b>		50×100mm				
figurine seule 300 pts	MS	MF	Dis			
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>			
	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
Peur; Blessures multiples (D3), Piétinement (D3), Course rapide, Présence imposante						

<b>Huskarls (0 - 3)</b>		25×25mm				
5×2 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
5×3 rangs 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>3</b>		
7×3 rangs 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
Allonge, Armes de jet (4+)						

<b>Wargs (0 - 1)</b>		50×50mm				
2×1 rang 175 pts	MS	MF	Dis			
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>6</b>			
3×1 rang 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>		
2×2 rangs 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
Peur, Monstrueux, Piétinement (1), Course rapide						

<b>Guerriers åsklandais (0 - 3)</b>		25×25mm				
5×3 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
6×4 rangs 200 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
6×5 rangs 250 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	

<b>Molosses de guerre (0 - 2)</b>		25×50mm				
5×2 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>5</b>			
5×1 rang 100 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
5×3 rangs 200 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	
Insignifiant, Course rapide						

<b>Cavaliers åsklandais (0 - 2)</b>		25×50mm				
4×2 rangs 200 pts	MS	MF	Dis			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>8</b>			
5×2 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		
6×2 rangs 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Course rapide						



## CAVALIERS MAKHARS

**Arc recourbé** : Tir 1, Portée 24", Fo 3, PA 0, pas de pénalité de Tir en mouvement. Lors d'un tir à Courte portée, cette arme gagne +1 pour toucher, et +1 PA.

**Fièvre guerrière** : L'unité doit relancer les dés ayant donné un résultat de '1' sur leur jet de Portée de charge.

**Cavalerie légère** : Les figurines avec cette règle gagnent la règle *Troupe légère*.

**Char sombre, Grand cerf, Destrier, Palanquin de guerre** : cf. *Bestiaire*.

Gyula makhar (0 - 3)		25x25mm				
Destrier 175 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>9</b>			
Palanquin de guerre 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>		
Char sombre (0-2) 200 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
Fièvre guerrière, Arc recourbé (2+)						

Táltosh (0 - 3)		25x25mm				
figurine seule 200 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
Destrier 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
Grand cerf 250 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Fièvre guerrière, Adeptes						

Turul (0 - 2)		50x100mm				
figurine seule 200 pts	MS	MF	Dis			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>8</b>			
	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
Peur, Vol, Troupe légère, Course rapide, Présence imposante						

Troupeau de karkadans (0 - 2)		50x50mm				
2x1 rang 100 pts	MS	MF	Dis			
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>6</b>			
3x1 rang 125 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>1</b>		
3x2 rangs 225 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
Peur, Sans peur, Insignifiant, Impact (D3), Monstrueux						

Chars makhars (0 - 2)		50x100mm				
2x1 rang 250 pts	MS	MF	Dis			
	<b>8"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>			
3x1 rang 375 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		
+Avant-garde +25 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Fièvre guerrière, Troupe légère, Course rapide, Impact (D3), Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA)						

Archers à cheval (0 - 2)		25x50mm				
4x2 rangs 175 pts	MS	MF	Dis			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>8</b>			
5x2 rangs 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
+Cavalerie légère (0-1) +50 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Fièvre guerrière, Course rapide, Avant-garde, Arc recourbé (3+), Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)						

Lanciers makhars (0 - 2)		25x50mm				
4x2 rangs 175 pts	MS	MF	Dis			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>8</b>			
4x3 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>		
5x3 rangs 325 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Fièvre guerrière, Allonge, Course rapide, Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA)						



Vassaux tamyirs (0 - 3)		20x20mm				
5x3 rangs 175 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
5x4 rangs 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
7x4 rangs 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
Fièvre guerrière, Allonge						



## CONCLAVE VAMPIRIQUE

**Lève-toi et marche !** : La figurine connaît le sort de faction *Lève-toi et marche !*.


**Autonome** : Les figurines qui ont cette règle ignorent les restrictions imposées par la règle *Mort-vivant* pour ce qui est des Marches forcées.




**Sombres arts** : La figurine est un *Apprenti*  .


**Bannière noire** : (0-1) Les figurines de Gardes des tertres de l'unité gagnent la règle *Réflexes foudroyants*.


**Aile de corbeau** : L'unité est un *Conclave (Aile de corbeau)*.


**Monture squelette** : La figurine gagne la règle *Vol* et est montée sur un *Destrier* (cf. *Bestiaire*).


Courtisan vampirique (0 - 2)		20×20mm				
figurine seule 225 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>		
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	<b>1</b>		
Monture squelette 275 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
+Sombres arts +50 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
Peur, Sans peur, Mort-vivant, Instable, Autonome, Lève-toi et marche !						


Nécromancien (0 - 2)		20×20mm				
figurine seule 175 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>	<b>1</b>		
Maître 250 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
+Lève-toi et marche ! +25 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Sans peur, Mort-vivant, Instable, Adeptes  						


Varkolak (0 - 2)		50×50mm				
figurine seule 225 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>7</b>	<b>1</b>		
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>4+</b>	
+Avant-garde +50 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
Peur, Sans peur, Mort-vivant, Instable, Autonome, Course rapide						

Chasseurs spectraux (0 - 1)		25×50mm				
5×1 rang 150 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>5</b>	<b>1</b>		
4×2 rangs 225 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4+</b>	
+Aile de corbeau +50 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	
Peur, Sans peur, Mort-vivant, Instable, Vol, Troupe légère, Course rapide						

Gardes des tertres (0 - 3)		20×20mm				
5×3 rangs 200 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>	<b>2</b>		
6×3 rangs 250 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
+Bannière noire +50 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
Sans peur, Mort-vivant, Instable						

Goules (0 - 2)		20×20mm				
5×3 rangs 175 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>6</b>	<b>2</b>		
5×4 rangs 225 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
7×3 rangs 250 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	
Sans peur, Mort-vivant, Instable, Poison						

Zombies (0 - 2)		20×20mm				
5×4 rangs 100 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>2</b>	<b>4</b>		
5×6 rangs 150 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
5×8 rangs 200 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	
Sans peur, Mort-vivant, Instable						

Loups sinistres (0 - 3)		25×50mm				
4×2 rangs 100 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Rsr</i>		
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
5×2 rangs 125 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
+Avant-garde +25 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Sans peur, Mort-vivant, Instable, Course rapide, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)						



## CULTISTES

**Obscure allégeance** : Le socle de la figurine peut être de 20×20 mm ou de 25×25 mm. Toutes les figurines de la même unité doivent avoir des socles de mêmes dimensions.

**Rituel** : (0-1). La figurine est le *Général* et gagne +1 en Discipline.

**Suffocation** : Les Attaques de mêlée contre les figurines avec un socle de 40×40 mm ou de 50×50 mm gagnent +1 pour toucher et +1 pour blesser.

**Lance de l'Infini** : (0-2). The unit is a *Conclave* (*Lance de l'Infini*)

<b>Chef de culte (0 - 2)</b>		20×20mm				
figurine seule 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
+Maître +75 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
+Rituel +25 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Sans peur, Instable, Obscure allégeance, Adeptes						

<b>Démon symbiote (0 - 2)</b>		20×20mm				
figurine seule 200 pts	MS	MF	Dis			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5+</b>	
+Adeptes +50 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	
Sans peur, Surnaturel, Obscure allégeance, Apprenti						

<b>Idole profane (0 - 1)</b>		50×75mm				
figurine seule 275 pts	MS	MF	Dis			
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>8</b>			
	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5+</b>	
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
Sans peur, Surnaturel, Peur, Présence imposante, Piétinement (D3)						

<b>Démons griffus (0 - 2)</b>		40×40mm				
2×1 rang 200 pts	MS	MF	Dis			
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>7</b>			
3×1 rang 275 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
2×2 rangs 375 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
Sans peur, Surnaturel, Suffocation, Monstrueux, Course rapide						

<b>Possédés (0 - 1)</b>		20×20mm				
5×2 rangs 125 pts	MS	MF	Dis			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>7</b>			
5×3 rangs 175 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>5+</b>	
6×3 rangs 200 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	
Sans peur, Surnaturel, Obscure allégeance						

<b>Cultistes (0 - 3)</b>		20×20mm				
5×3 rangs 100 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>6</b>			
5×6 rangs 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
+Lance +25 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Sans peur, Instable, Obscure allégeance						

<b>Succubes (0 - 3)</b>		25×25mm				
5×2 rangs 175 pts	MS	MF	Dis			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>7</b>			
5×3 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
6×3 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
Sans peur, Surnaturel, Course rapide						

<b>Lémures (0 - 3)</b>		25×25mm				
5×2 rangs 200 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
4×3 rangs 275 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
5×3 rangs 350 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
Sans peur, Surnaturel, Course rapide						



## DYNASTIES IMMORTELLES

**Arc aspic** : Tir 1, Portée 24", Fo 3, PA 0. Les trois premiers rangs peuvent tirer. Aucun modificateur au jet pour toucher.

**Sphinx de guerre** : La figurine gagne *Attaque de souffle* (Fo 4, PA 1).

**Sphinx de l'effroi (0-1)** : La figurine gagne la règle *Vol* (6", 12"), +2 Fo et +2 PA, et son Agilité passe à 0.

**La mort n'est que...** : Le lanceur du sort peut déclarer qu'il souhaite lancer une version amplifiée de ses sorts : dans ce cas, leur valeur de lancement augmente de +2, et lorsque ce sort est lancé, il active également sur la même cible l'effet de *La mort n'est que le commencement*.

**Hiérophante (0-1)** : La figurine est un *Maître* . Lorsque cette figurine lance *La mort n'est que le commencement*, elle peut viser n'importe quelle unité alliée à 18" ou moins (et pas uniquement la cible du sort amplifié).

**Volonté éternelle** : Les figurines de base de l'unité gagne +2 en Off, +2 en Déf, et la Précision de leurs Armes de tir passe à 4+.

**Cheval squelette, Char squelette** : cf. *Bestiaire*.

<b>Hiérophante du Culte des morts (0 - 2)</b>		20×20mm				
figurine seule 125 pts	MS	MF	Dis	Rsr		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>	<b>1</b>		
Adeptes 175 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
Hiérophante 250 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
Sans peur, Mort-vivant, Instable, La mort n'est que..., Apprenti						

<b>Nomarque (0 - 2)</b>		20×20mm				
figurine seule 125 pts	MS	MF	Dis	Rsr		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>9</b>	<b>1</b>		
Ch. squelette 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
Char squelette 175 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
Sans peur, Mort-vivant, Instable, Peur, Volonté éternelle, Arc aspic (4+)						

<b>Sphinx (0 - 2)</b>		50×100mm				
Sphinx de guerre 325 pts	MS	MF	Dis	Rsr		
	<b>5"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	<b>1</b>		
Sphinx de l'effroi 325 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>3</b>		
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	
Sans peur, Mort-vivant, Instable, Peur, Poison, Course rapide, Présence imposante, Piétinement (D3, Fo 5, PA 2)						

<b>Shabtis (0 - 3)</b>		40×40mm				
3×1 rang 200 pts	MS	MF	Dis	Rsr		
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	<b>1</b>		
2×2 rangs 275 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
3×2 rangs 400 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	
Sans peur, Mort-vivant, Instable, Peur, Monstrueux						

<b>Gardes des nécropoles (0 - 3)</b>		20×20mm				
5×3 rangs 175 pts	MS	MF	Dis	Rsr		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>	<b>2</b>		
5×4 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>		
6×4 rangs 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
Sans peur, Mort-vivant, Instable, Poison						

<b>Archers squelettes (0 - 3)</b>		20×20mm				
5×3 rangs 150 pts	MS	MF	Dis	Rsr		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
7×3 rangs 200 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
7×4 rangs 250 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
Sans peur, Mort-vivant, Instable, Arc aspic (5+)						

<b>Chars squelettes (0 - 3)</b>		50×100mm				
2×1 rang 175 pts	MS	MF	Dis	Rsr		
	<b>8"</b>	<b>10"</b>	<b>7</b>	<b>1</b>		
3×1 rang 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
2×2 rangs 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Sans peur, Mort-vivant, Arc aspic (5+), Impact (D3), Monstrueux, Troupe légère, Course rapide						

<b>Cavalerie squelette (0 - 2)</b>		25×50mm				
5×1 rang 125 pts	MS	MF	Dis	Rsr		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>6</b>	<b>2</b>		
5×2 rangs 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>		
5×3 rangs 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
Sans peur, Mort-vivant, Instable, Course rapide, Avant-garde, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)						



## ELFES NOIRS

**Arbalète à répétition** : Tirs 2, Portée 18", Fo 3, PA 0, peut tirer même après avoir fait une Marche forcée.

**Œil de Darag** : La figurine a la règle **Ægide (5+)** contre les Attaques de mêlée.

**Rage** : La valeur d'Attaque de la figurine est augmentée de la différence entre les Points de vie de départ de la figurine et leur valeur actuelle.

**Efficacité meurtrière** : Les Attaques de mêlée de la figurine gagnent +1 pour blesser pendant la première Manche de combat.

**Effigie** : L'unité est un *Conclave (Puissance subjective)*.

**Perception** : L'unité est un *Conclave (Effigie malsaine)*.

**Raptor, Bête volante** : cf. *Bestiaire*.

Exarque du Temple (0 - 2)		20×20mm				
figurine seule 200 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	9			
	PV	Déf	Rés	Arm		
+Œil de Darag +50 pts	3	5	3	2		
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
+Adepte +50 pts	3	5	4	1	6	
	Réflexes foudroyants, Efficacité meurtrière, Apprenti					

Officier silexien (0 - 2)		20×20mm				
figurine seule 150 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	10			
	PV	Déf	Rés	Arm		
Raptor 175 pts	3	6	3	2		
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Bête volante 325 pts	4	7	4	1	7	
	Réflexes foudroyants, Efficacité meurtrière					

Hydre (0 - 2)		50×100mm				
figurine seule 350 pts	MS	MF	Dis			
	6"	12"	8			
	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	6	4	5	3	5+	
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	5	4	5	2	2	
Présence imposante, Poison, Rage, Piétinement(DE), Course rapide						

Chevaliers noirs (0 - 2)		25×50mm				
5×1 rang 275 pts	MS	MF	Dis			
	7"	14"	9			
3×1 rang 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	4		
4×2 rangs 400 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	5	6	3	6	
Efficacité meurtrière, Course rapide						

Acolytes noirs (0 - 1)		25×50mm				
5×1 rang 200 pts	MS	MF	Dis			
	9"	18"	9			
+Effigie +50 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	4	3	2	5+	
+Perception +50 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	4	4	1	5	
Réflexes foudroyants, Efficacité meurtrière, Troupe légère, Course rapide						

Auxiliaires silexiens (0 - 3)		20×20mm				
5×2 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	8			
5×3 rangs 200 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	2		
7×2 rangs 200 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	4	3	0	5	
Réflexes foudroyants, Efficacité meurtrière, Arbalète à répétition (3+)						

Miliciens du Temple (0 - 3)		20×20mm				
5×3 rangs 200 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	8			
6×3 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	1		
6×4 rangs 325 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	4	3	0	5	
Réflexes foudroyants, Efficacité meurtrière, Allonge, Sans peur						

Lances silexiennes (0 - 3)		20×20mm				
5×3 rangs 175 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	8			
5×4 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	2		
5×5 rangs 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	4	3	1	5	
Réflexes foudroyants, Efficacité meurtrière, Allonge						



## ELFES SYLVESTRES

**Racines empaleuses** : Tirs 4, Portée 12", Fo 4, PA 1, pas de pénalité de Tir en mouvement, peut tirer après avoir fait une Marche forcée.

**Arc long sylvestre** : Tir 1, Portée 30", Fo 3, PA 1, pas de pénalité de Tir en mouvement.

**Dances de Cenyryn** : Au début de chaque Manche de combat, choisissez quel effet appliquer à toutes les figurines ordinaires de l'unité pour cette Manche :

- Ægide (3+), -1 Fo, -1 PA
- +1 Att
- +2 PA
- Peur. Les unités ennemies en contact ont un Bonus de rang de 0

L'unité ne peut choisir la même danse jusqu'à ce qu'elle ait choisi une autre danse ou qu'elle ne soit plus engagée au combat.

**Coursier elfique, Licorne, Grand cerf (0-1)** : cf. *Bestiaire*.

<b>Druide (0 - 2)</b>		20×20mm				
figurine seule 200 pts	MS	MF	Dis			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
Licorne 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
+ Maître + 75 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	
Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (3+), Adeptes						

<b>Chef (0 - 2)</b>		20×20mm				
figurine seule 125 pts	MS	MF	Dis			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>9</b>			
Coursier elfique 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
Grand cerf 200 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	
Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (1+)						

<b>Père des arbres (0 - 1)</b>		75×50mm				
figurine seule 325 pts	MS	MF	Dis			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>5+</b>	
+Racines (3+) +50 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	
Peur, Sans peur, Présence imposante, Piétinement (D3+1)						

<b>Chasseurs sauvages (0 - 2)</b>		25×50mm				
5×1 rang 325 pts	MS	MF	Dis			
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>9</b>			
6×1 rang 375 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6+</b>	
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
Réflexes foudroyants, Sans peur, Course rapide, Charge dévastatrice (+1 Att, +1 Fo, +1 PA)						

<b>Danselames (0 - 2)</b>		20×20mm				
4×2 rangs 175 pts	MS	MF	Dis			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
5×2 rangs 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>6+</b>	
6×2 rangs 275 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	
Réflexes foudroyants, Sans peur, Dances de Cenyryn, Troupe légère						

<b>Dryades (0 - 2)</b>		25×25mm				
4×2 rangs 125 pts	MS	MF	Dis			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
5×3 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
5×4 rangs 325 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
Sans peur						

<b>Archers sylvestres (0 - 3)</b>		20×20mm				
5×2 rangs 225 pts	MS	MF	Dis			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
7×2 rangs 300 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	
Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (3+)						

<b>Cavaliers des clairières (0 - 2)</b>		25×50mm				
5×1 rang 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>8</b>			
4×2 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
5×2 rangs 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
Réflexes foudroyants, Troupe légère, Course rapide, Avant-garde, Arc long sylvestre (3+)						



## EMPIRE DE SONNSTAHL

**Arquebuse** : Tirs 2, Portée 24", Fo 4, PA 2.

**Paire de pistolets** : Tirs 2, Portée 12", Fo 4, PA 2, pas de pénalité de Tir en mouvement.

**Canon** : Précision (4+), Tir 1, Portée 72", Fo 10, PA 10, Blessures multiples (D3+1).

**Mortier** : Précision (4+), Tir 1, Portée 48", Attaque de zone (16), pas de pénalité pour le tir à Longue portée.

**Ordres** : Au début du tour du joueur, chaque Maréchal peut donner un Ordre parmi la liste ci-dessous à une unité alliée d'Arquebusiers, de Lanciers ou de la Garde impériale à 8" ou moins de lui.

- Combat sur un rang supplémentaire
- Pas de pénalité pour le tir à Longue portée
- +1 en valeur de Mouvement simple et +2 en valeur de Marche forcée

Cet effet dure jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur. Aucune unité ne peut être visée deux fois par le même effet au cours du même tour.

**Cheval, Pégase** : cf. Bestiaire.

<b>Magicien (0 - 2)</b>		20×20mm				
figurine seule 175 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
Pégase 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
+Maître +75 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Adeptes						

<b>Maréchal (0 - 2)</b>		20×20mm				
figurine seule 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>9</b>			
Cheval 200 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
+Ordre supplémentaire +50 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	
Ordres						

<b>Artillerie (0 - 2)</b>		60mm				
Canon (0-1) 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>4"</b>	<b>7</b>			
Mortier (0-1) 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Machine de guerre						

<b>Garde impériale (0 - 2)</b>		20×20mm				
5×3 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
6×3 rangs 200 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		
6×4 rangs 275 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	

<b>Reîtres (0 - 2)</b>		25×50mm				
5×1 rang 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>7</b>			
3×2 rangs 200 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
4×2 rangs 250 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Paire de pistolets (4+), Troupe légère, Course rapide, Avant-garde						

<b>Cavalerie princière (0 - 2)</b>		25×50mm				
5×1 rang 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>8</b>			
5×2 rangs 275 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>		
4×3 rangs 350 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	
Course rapide						

<b>Arquebusiers (0 - 3)</b>		20×20mm				
5×2 rangs 125 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
7×2 rangs 175 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Arquebuse (4+)						

<b>Lanciers (0 - 3)</b>		20×20mm				
5×4 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
6×4 rangs 175 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
6×5 rangs 225 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
Allonge						





Empire de Sonnstahl (Mad'At)



## FORTERESSES NAINES

**Arbalète** : Tir 1, Portée 30", Fo 4, PA 1.

**Mitrailleuse des forges** : Tirs 4, Portée 18", Fo 5, PA 2, pas de pénalité de Tir en mouvement.

**Maître artisan runique** : Les Attaques de mêlée des figurines de l'unité gagnent +1 PA. Un unique Forgeron runique peut choisir Adepté ou Maître magicien.

**Mur de boucliers** : La figurine gagne *Ægis* (6+) contre les Attaques de mêlée provenant de figurines ennemies sur son front.

**Maître d'armes** : Au début de chaque Manche de combat, l'unité peut déclarer que ses Attaques de mêlée seront résolues avec les caractéristiques suivantes à la place de ses caractéristiques normales : Att 1, Off 4, Fo 6, PA 3, Agi 0.

**Vielle rancune** : (0-1) À la fin de la Phase de déploiement, désignez une unique unité ennemie. Lors de la première Manche de n'importe quel combat, toutes les figurines relancent leurs jets pour toucher rater contre cette unité.

**Porteurs de bouclier** : cf. *Bestiaire*.

Thane (0 - 2)		20×20mm				
Fig. seule 125 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
P. de bouclier 175 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
+V. rancune +25 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	

Forgeron runique (0 - 2)		20×20mm				
Fig. seule 125 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
Adepté 200 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		
Maître 250 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	

Maître artisan runique, Mur de boucliers

Autogyre à vapeur (0 - 2)		40×40mm				
figurine seule 175 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>9</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	

Mitrailleuse des forges (4+), Vol, Course rapide

Gardiens des forts (0 - 1)		40×40mm				
2×1 rang 175 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>10</b>			
3×1 rang 250 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		
2×2 rangs 350 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	

Sans peur, Monstrueux, Piétinement (1)

Chasseurs de têtes (0 - 2)		20×20mm				
6×2 rangs 150 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>10</b>			
6×3 rangs 250 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	<i>Æg</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>6+</b>	
6×4 rangs 350 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	

Sans peur, Avant-garde, Maître d'armes

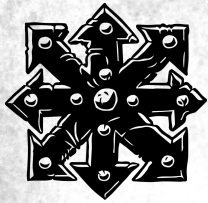
Longues-mires des clans (0 - 2)		20×20mm				
5×2 rangs 175 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
7×2 rangs 250 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>		
5×3 rangs 250 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	

Arbalète (4+)

Barbes-grises (0 - 3)		20×20mm				
5×2 rangs 175 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
5×3 rangs 250 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
5×4 rangs 325 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	

Mur de boucliers

Guerriers des clans (0 - 3)		20×20mm				
5×2 rangs 150 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
5×3 rangs 200 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>		
6×4 rangs 300 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	



## GUERRIERS DES DIEUX SOMBRES

**Armes de jet** : Tirs 2, Portée 8", For et PA de l'utilisateur, pas de pénalité pour le tir à Longue portée ou pour le Tir en mouvement.

**Lanceurs de haches (0-2)** : 7×3 rangs, Armes de jet (5+).

**Aura entropique** : Les armes enchantées et les armures enchantées portées par le porteur et par les figurines dans les unités au contact avec lui sont ignorées.

**Voie de l'Exil** : L'unité ne peut être rejointe par un Personnage, et doit relancer ses Tests de moral ratés. Si le test est raté même après la relance, chaque figurine de l'unité exécute immédiatement une nouvelle fois leurs Attaques de mêlée, puis est enlevée comme perte. Les Points de vie perdus en raison de ces attaques ne provoquent pas de Test de panique.

**Grande bête, Palanquin de guerre** : (0-1), cf. *Bestiaire*.

<b>Ensorceleur (0 - 2)</b>		25×25mm				
figurine seule 225 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
Palanquin de guerre 275 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
+ Maître + 75 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Adeptes						

<b>Seigneur élu (0 - 1)</b>		25×25mm				
figurine seule 300 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>9</b>			
Entropique 350 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
Grande bête 375 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	
Sans peur						

<b>Char des Élus (0 - 1)</b>		50×100mm				
figurine seule 300 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>7"</b>	<b>7"</b>	<b>8</b>			
	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>5</b>		
	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	
Peur, Sans peur, Impact (D3+1), Course rapide						

<b>Guerriers chevaliers (0 - 3)</b>		25×50mm				
3×1 rang 150 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>8"</b>	<b>14"</b>	<b>8</b>			
5×1 rang 250 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>		
4×2 rangs 375 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	
Sans peur, Course rapide						

<b>Feldraks (0 - 3)</b>		50×75mm				
2×1 rang 200 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>9</b>			
3×1 rang 300 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
2×2 rangs 400 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	
Peur, Monstrueux, Piétinement(1), Course rapide						

<b>Déchus (0 - 1)</b>		25×25mm				
4×1 rang 125 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>			
4×2 rangs 200 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
6×2 rangs 275 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	
Sans peur, Troupe légère, Voie de l'Exil						

<b>Guerriers (0 - 3)</b>		25×25mm				
4×2 rangs 200 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
5×2 rangs 250 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
5×3 rangs 350 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
Sans peur						

<b>Barbares (0 - 3)</b>		25×25mm				
5×3 rangs 150 pts	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
5×4 rangs 200 pts	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
Lanceurs de haches 250 pts	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
Allonge (1)						



## HARDES BESTIALES

**Arc** : Tir 1, Portée 24", Fo 3, PA 0. Les trois premiers rangs peuvent tirer.

**Catapulte vivante** : Tir 1, Portée 36", Attaque de zone (12).

**Instinct primitif** : Au début de chaque Manche de combat, une unité dont une ou plusieurs figurines ont cette règle doit faire un Test de discipline. Si ce test est réussi, toutes les figurines de l'unité doivent relancer leurs jets pour toucher ratés pendant cette Manche de combat.

**Armes de jet** : Tirs 2, Portée 8", For et PA de l'utilisateur, pas de pénalité pour le tir à Longue portée ou pour le Tir en mouvement.

**Totem de l'aile noire** : (0-1). The model is a Conclave (Totem de l'Aile noire).

**Totem de la corne ensanglantée** : (0-1). The model is a Conclave (Totem de la Corne ensanglantée).

**Char de pillage** : cf. Bestiaire.

Haruspice (0 - 2)		25x25mm				
figurine seule 125 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	8			
Char de pillage 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	5	0		
+Adeptes +75 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	5	3	0	3	
Instinct primitif, Apprenti						

Chef minotaure (0 - 2)		40x40mm				
figurine seule 225 pts	MS	MF	Dis			
	6"	12"	8			
Aile noire 275 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	5	2		
Corne ensanglantée 275 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	5	6	5	2	4	
Instinct primitif, Sans peur, Impact (D3)						

Cyclopes (0 - 2)		50x100mm				
figurine seule 300 pts	MS	MF	Dis			
	7"	14"	8			
	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	6	2	5	0	5+	
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	5	2	6	3	3	
Catapulte vivante (4+), Peur, Sans peur, Piétinement (D3), Présence imposante						

Minotaures (0 - 3)		40x40mm				
3x1 rang 225 pts	MS	MF	Dis			
	6"	12"	7			
2x2 rangs 300 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	1		
3x2 rangs 450 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	4	5	2	3	
Instinct primitif, Sans peur, Monstrueux						

Centaures (0 - 2)		25x50mm				
5x1 rang 225 pts	MS	MF	Dis			
	8"	16"	7			
4x2 rangs 325 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	4	2		
5x2 rangs 400 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	4	4	1	3	
Instinct primitif, Armes de jet (5+), Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA), Course rapide						

Demi-cornes (0 - 3)		20x20mm				
5x3 rangs 125 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	6			
5x5 rangs 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	1		
7x5 rangs 275 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	3	3	1	3	
Instinct primitif, Allonge						

Fières cornes (0 - 3)		25x25mm				
5x3 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	7			
5x4 rangs 200 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	4	0		
6x4 rangs 250 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	5	3	0	3	
Instinct primitif, Armes de jet (5+)						

Pillards demi-corne (0 - 2)		20x20mm				
5x2 rangs 100 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	6			
5x3 rangs 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0		
6x3 rangs 175 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	3	3	0	3	
Instinct primitif, Arc (4+), Troupe légère						





## HAUTES LIGNÉES ELFIQUES

**Baliste elfique** : Tirs 6, Portée 48", Fo 4, PA 2.




**Arc long** : Tir 1, Portée 30", Fo 3, PA 0. Les trois premiers rangs peuvent tirer.


**Discipline martiale** : Lorsque l'unité fait un Test de discipline pour une Redirection de charge, un Pivot de combat ou un Test de ralliement, lancez 3D6 au lieu de 2D6, et défaissez le dé ayant donné le résultat le plus élevé.


**Cœur de feu (0-1)** : La figurine est montée sur un *Dragon*. Elle remplace ses Voies de magie par  .


**Commodore (0-1)** : La figurine est montée sur une *Bête volante* et est le *Général*. Pour les unités alliées à portée de sa Présence impérieuse, la règle *Discipline martiale* s'applique aussi aux Tests de panique.


**Cavalier (0-1)** : La figurine est montée sur un *cheval elfique* et gagne la règle *Charge dévastatrice (+1 Att, +2 Fo, Peur)*.


Mage (0 - 2)		20×20mm				
figurine seule 200 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	9			
	PV	Déf	Rés	Arm		
Cœur de feu 450 pts						
	3	4	3	1		
+Maître +75 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	4	3	0	5	
Réflexes foudroyants, Discipline martiale, Adeptes  						


Commandant (0 - 2)		20×20mm				
figurine seule 125 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	9			
	PV	Déf	Rés	Arm		
Cavalier 175 pts						
	3	6	3	3		
Commodore 325 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	6	4	2	7	
Réflexes foudroyants, Discipline martiale						


Faucheuse garde-mer (0 - 2)		60mm				
figurine seule 175 pts	MS	MF	Dis			
	5"	5"	8			
	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	1	4	1		
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	4	3	0	5	
Réflexes foudroyants, Discipline martiale, Machine de guerre, Baliste elfique (3+)						

Protecteurs de la Flamme (0 - 3)		20×20mm				
5×2 rangs 175 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	9			
5×3 rangs 275 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Agi	
	1	5	3	2	4+	
5×4 (0-1) 400 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	5	4	1	6	
Réflexes foudroyants, Discipline martiale, Sans peur, Allonge						

Aigles géants (0 - 1)		50×50mm				
2×1 rang 150 pts	MS	MF	Dis			
	9"	18"	8			
3×1 rangs 200 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	4	0		
2×2 rangs 275 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	5	4	1	4	
Vol, Troupe légère, Course rapide, Monstrueux, Piétinement (1)						

Archers plébéiens (0 - 3)		20×20mm				
5×2 rangs 125 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	8			
5×3 rangs 175 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1		
7×3 rangs 275 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	4	3	0	5	
Réflexes foudroyants, Discipline martiale, Arc long (3+)						

Lances patriciennes (0 - 2)		25×50mm				
5×1 rang 200 pts	MS	MF	Dis			
	9"	18"	8			
4×2 rangs 300 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	5		
5×2 rangs 350 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	4	3	0	5	
Réflexes foudroyants, Discipline martiale, Course rapide, Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA)						

Lanciers plébéiens (0 - 3)		20×20mm				
5×3 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	8			
5×4 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	2		
5×5 rangs 325 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	4	3	1	5	
Réflexes foudroyants, Discipline martiale, Allonge (2)						



## HOBGOBELINS

**Arc** : Tir 1, Portée 24", Fo 3, PA 0. Les trois premiers rangs peuvent tirer.

**Canon de selle** : Tirs D3, Portée 24", Fo 4, PA 2, pas de pénalité de Tir en mouvement.

**Fronde** : Tir 1, Portée 18", Fo 3, PA 0. L'attaque gagne +1 Fo lors d'un tir à Courte portée.

**Laquais (0-1)** : La figurine gagne +1 en Discipline, +2 en Armure, +1 en Force, et doit choisir la Voie de la Pyromancie.

**Lonchodonte, Chien-ours** : cf. *Bestiaire*.

<b>Conjurateur (0 - 2)</b>		20×20mm				
figurine seule 175 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
+Maître +75 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
+Laquais (0-1) +25 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Adeptes						

<b>Satrape (0 - 2)</b>		20×20mm				
figurine seule 100 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
Chien-ours 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
Lonchodonte (0-1) 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	

<b>Mahouts (0 - 2)</b>		50×100mm				
figurine seule 125 pts	MS	MF	Dis			
	<b>8"</b>	<b>14"</b>	<b>8</b>			
	PV	Déf	Rés	Arm		
<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>			
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		
Peur, Course rapide, Présence imposante, Impact (1)						

<b>Émissaires des Pitons célestes (0 - 2)</b>		40×60mm				
2×1 rang 175 pts	MS	MF	Dis			
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>7</b>			
3×1 rang 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		
2×2 rangs 325 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Monstrueux, Présence imposante, Course rapide, Canon de selle (4+)						

<b>Cataphractes hobgobelins (0 - 2)</b>		25×50mm				
5×1 rang 175 pts	MS	MF	Dis			
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>8</b>			
5×2 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>		
5×3 rangs 325 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Course rapide, Piétinement (1), Arc (4+)						

<b>Archers hobgobelins (0 - 2)</b>		20×20mm				
5×2 rangs 75 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
5×3 rangs 125 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
7×3 rangs 175 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Arc (4+)						

<b>Archers hobgobelins (0 - 2)</b>		20×20mm				
5×4 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
7×3 rangs 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
7×5 rangs 250 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	

<b>Frondeurs hobgobelins (0 - 1)</b>		20×20mm				
5×2 rangs 100 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
7×2 rangs 125 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
7×3 rangs 175 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Troupe légère, Avant-garde, Fronde (4+)						



## KHANS OGRES

**Paire de pistolets ogres** : Tirs 2, Portée 24", Fo 4, PA 2, pas de pénalité de Tir en mouvement.

**Canon à bandoulière** : Tirs 1D3, Portée 24", Fo 4, PA 2, pas de pénalité de Tir en mouvement.

**Insignifiant** : Cette unité ne provoque pas de Tests de panique chez les unités alliées qui n'ont pas également cette règle. Une unité rejointe par un Personnage ne compte plus comme Insignifiante.

**Mâchoire pourrie** : (0-1) La figurine est à pied ; ses Attaques de mêlée gagnent la règle *Attaque empoisonnée*. Les attaques ennemies portées contre la figurine ne peuvent bénéficier de la règle *Attaque empoisonnée* si elles l'ont.

**Fendeur de vertèbres** : (0-1) La figurine est à pied ; elle gagne *Charge dévastatrice* (+1 Att, +1 Fo, +1 PA). Ces bonus de Fo et de PA s'appliquent également aux règles *Piétinement* et *Touches d'impact* de la figurine (exception aux règles des Attaques spéciales).

**Toucher de givre** : Les unités ennemies subissent une pénalité de -1 à l'Agilité si elles se trouvent en contact avec une ou plusieurs unités de Yétis.

Chamane (0 - 2)		40×40mm				
figurine seule 200 pts	MS	MF	Dis			
	6"	12"	8			
Adept 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	5	1		
Master 325 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	4	4	1	2	
Impact (1), Piétinement (1), Apprenti						

Khan (0 - 2)		40×40mm				
figurine seule 225 pts	MS	MF	Dis			
	6"	12"	8			
Fendeur de vertèbres 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	5	5	2		
Mâchoire pourrie 250 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	5	6	5	2	3	
Paire de pistolets ogres (4+), Impact (D3), Piétinement (1)						

Lonchodonte (0 - 2)		50×100mm				
Single Model 150 pts	MS	MF	Dis			
	8"	14"	8			
	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	5	4		
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	6	3	5	2	2	
Peur, Course rapide, Présence imposante, Impact (D3), Piétinement (1)						

Canonniers (0 - 2)		40×40mm				
3×1 rang 175 pts	MS	MF	Dis			
	6"	12"	7			
2×2 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	1		
3×2 rangs 375 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	3	4	1	2	
Canon à bandoulière (4+), Monstrueux, Impact (1), Piétinement (1)						

Yétis (0 - 2)		40×40mm				
2×1 rang 150 pts	MS	MF	Dis			
	7"	14"	8			
3×1 rang 200 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	2		
2×2 rangs 250 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	4	4	5	2	3	
Monstrueux, Peur, Course rapide, Avant-garde, Toucher de givre, Piétinement (1)						

Ferrailleurs (0 - 2)		20×20mm				
5×4 rangs 125 pts	MS	MF	Dis			
	4"	8"	6			
5×6 rangs 175 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	1		
5×8 rangs 225 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	2	3	0	3	
Insignifiant						

Guerriers tribaux (0 - 2)		40×40mm				
2×2 rangs 225 pts	MS	MF	Dis			
	6"	12"	7			
3×1 rang 175 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	4	2		
3×2 rangs 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	4	3	4	1	2	
Monstrueux, Impact (1), Piétinement (1)						

Fracasseurs (0 - 2)		40×40mm				
3×1 rang 175 pts	MS	MF	Dis			
	6"	12"	8			
2×2 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	2		
3×2 rangs 350 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	3	6	3	0	
Monstrueux, Impact (1, Fo 4, PA 1), Piétinement (1, Fo 4, PA 1)						



## LÉGIONS DÉMONIAQUES

**Traits d'énergie** : Tir 1, Portée 24", Fo 5, PA 0

**Ailes** : Peut faire un mouvement de Vol avec MS = 7" et MF = 14".

**Connais-toi toi-même** : Au début de chaque Manche de combat, choisissez une figurine ennemie en contact, et ajoutez sa valeur d'Attaque à celle du Personnage. Cet effet dure jusqu'à la fin de la Manche.

**Adeptes protéiformes** : La figurine connaît également le sort n° 1 d'une autre Voie de magie parmi celles qui lui sont accessibles.

**Lance de l'Infini** : (0-2). The unit is a *Conclave (Lance de l'Infini)*

**Grande bête** : cf. *Bestiaire*.

<b>Émissaire (0 - 2)</b>		25x25mm				
figurine seule 200 pts	MS	MF	Dis			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>			
Grande bête 300 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4+</b>	
+Adeptes +50 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	
Sans peur, Surnaturel, Course rapide, Apprenti						

<b>Imposteur de Kuulima (0 - 1)</b>		25x25mm				
figurine seule 250 pts	MS	MF	Dis			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>9</b>			
+Ailes +25 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
+Adeptes protéiformes +50 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	
Sans peur, Surnaturel, Course rapide, Connais-toi toi-même, Poison, Apprenti						

<b>Faucheuse (0 - 2)</b>		50x100mm				
figurine seule 125 pts	MS	MF	Dis			
	<b>10"</b>	<b>10"</b>	<b>7</b>			
Impact (+2 hits) 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
Impact (+4 hits) 175 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
Sans peur, Surnaturel, Course rapide, Troupe légère, Impact (2D3)						

<b>Chiens démoniaques (0 - 2)</b>		25x50mm				
5x1 rang 125 pts	MS	MF	Dis			
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>7</b>			
4x2 rangs 175 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
5x2 rangs 225 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	
Sans peur, Surnaturel, Course rapide						

<b>Ophidiens du Voile (0 - 2)</b>		40x40mm				
3x1 rang 200 pts	MS	MF	Dis			
	<b>9"</b>	<b>12"</b>	<b>7</b>			
2x2 rangs 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
+Lance +50 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	
Sans peur, Surnaturel, Course rapide, Vol, Troupe légère, Monstrueux						

<b>Diablotins (0 - 3)</b>		25x25mm				
4x2 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>6</b>			
5x2 rangs 175 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
6x2 rangs 200 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Sans peur, Surnaturel, Course rapide, Traits d'énergie (4+)						

<b>Myrmidons (0 - 3)</b>		25x25mm				
3x3 rangs 200 pts	MS	MF	Dis			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>7</b>			
4x3 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
5x3 rangs 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	
Sans peur, Surnaturel, Course rapide, Allonge						

<b>Lémures (0 - 3)</b>		25x25mm				
5x2 rangs 200 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
4x3 rangs 275 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
5x3 rangs 350 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
Sans peur, Surnaturel, Course rapide						



## MARÉE DE VERMINE

**Sulf-rateuse** : Tirs 1D3+1, Portée 18", Fo 4, PA 2. Pas de pénalité de Tir en mouvement.

**Fronde** : Tir 1, Portée 18", Fo 3, PA 0. L'attaque gagne +1 Fo lors d'un tir à Courte portée.

**Bannière de l'Aigle** : Tant qu'elle n'est pas en fuite et qu'elle se trouve à portée d'une figurine avec *Présence impériale*, cette unité et toutes les unités alliées à 8" ou moins font leurs Tests de discipline en lançant 3D6 au lieu de 2D6, et en défaussant le dé ayant donné le résultat le plus élevé.

**Duumvirat(0-1)** : La figurine doit choisir une Voie de magie déjà choisie par un autre Adepté magicien de la Liste d'armée. Ce Magicien connaît le sort n. 3 de sa Voie (au lieu du sort n. 1).

**La vie ne vaut rien** : Lors du calcul du Résultat du combat, les Points de vie perdus par les figurines avec cette règle ne comptent qu'à moitié (arrondis à l'entier supérieur).

**Brute** : cf. *Bestiaire*.

Prêtre de la multitude (0 - 2)		20×20mm				
figurine seule 75 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	5			
Duumvirat 125 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	2	3	1		
Adepté 150 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	2	3	0	4	
Apprenti						

Légat sanguinien (0 - 2)		20×20mm				
figurine seule 100 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	6			
on Brute 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	4	2		
+Bannière de l'Aigle +50 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	4	5	5	2	6	

Disciples de la Peste (0 - 2)		50×100mm				
Single Model 300 pts	MS	MF	Dis			
	7"	14"	6			
	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
6	3	5	2	5+		
Att	Off	Fo	PA	Agi		
8	3	7	2	4		
Peur, Sans peur, Course rapide, Présence imposante						

Brutes gladiateurs (0 - 2)		50×50mm				
2×1 rang 150 pts	MS	MF	Dis			
	6"	12"	6			
2×2 rangs 300 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	5	2		
+Bannière de l'Aigle +50 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	3	5	2	4	
Sulf-rateuse (4+), Monstrueux						

Gardes des nécropoles (0 - 2)		20×20mm				
7×2 rangs 175 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	5			
7×3 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	3	0		
7×4 rangs 325 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	3	3	0	3	
La vie ne vaut rien, Poison						

Vétérans vermineux (0 - 3)		20×20mm				
5×4 rangs 200 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	6			
6×4 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	2	2		
6×5 rangs 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	4	4	1	5	
La vie ne vaut rien, Bannière de l'Aigle, Allonge						

Vélites vermineux (0 - 2)		20×20mm				
7×2 rangs 125 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	5			
6×3 rangs 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	2	1		
7×3 rangs 175 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	4	3	0	4	
La vie ne vaut rien, Fronde (4+)						

Légionnaires vermineux (0 - 3)		20×20mm				
5×5 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	5"	10"	5			
5×8 rangs 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	2	2		
+Bannière de l'Aigle +25 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	3	3	0	4	
La vie ne vaut rien						



## NAINS INFERNAUX

**Hache-mousquet** : Tir 1, Portée 18", Fo 4, PA 2.

**Mortier titan** : Précision (4+), Tir 1, Portée 36", Attaque de zone (12). Pas de pénalité pour le tir à Longue portée, toutes les touches sont résolues avec Fo+1 et PA+1.

**Batterie lance-roquettes** : Précision (4+), Tirs 4, Portée 36", Fo 6, PA 3, pas de pénalité pour le tir à Longue portée.

**Marque de la Fournaise** : Confère la règle Présence impérieuse, qui s'applique uniquement aux unités alliées avec la règle *Insignifiant* dans un rayon de 6".

**Insignifiant** : Cette unité ne provoque pas de Tests de panique chez les unités alliées qui n'ont pas également cette règle. Une unité rejointe par un Personnage ne compte plus comme Insignifiante.

**Rituel taurukh** : Les dimensions du socle de la figurine passent à 25×50 mm. Elle gagne MS 7, MF 14, *Course rapide* et *Touche d'impact* (1).

**Taureau de Shamut (0-1)** : cf. *Bestiaire*.

Prophète (0 - 2)		20×20mm				
figurine seule 250 pts	MS	MF	Dis			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
Taureau de Shamut 350 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
+Maître +75 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Marque de la Fournaise, Adepte						

Vizir (0 - 2)		20×20mm				
figurine seule 125 pts	MS	MF	Dis			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
Rituel taurukh 175 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
Taureau de Shamut 275 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
Marque de la Fournaise, Hache-mousquet (2+)						

Artillerie infernale (0 - 2)		75mm				
Mortier titan 250 pts	MS	MF	Dis			
	<b>3"</b>	<b>3"</b>	<b>9</b>			
Batterie lance-roquettes 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
Marque de la Fournaise, Machine de guerre						

Exécuteurs taurukhs (0 - 2)		25×50mm				
3×1 rang 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>9</b>			
5×1 rang 200 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
4×2 rangs 275 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Marque de la Fournaise, Impact (1), Course rapide						

Kadims incarnés (0 - 2)		40×40mm				
2×1 rang 225 pts	MS	MF	Dis			
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>7</b>			
3×1 rang 300 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Agi	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>5+</b>	
2×2 rangs 375 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	
Peur, Sans peur, Vol, Insignifiant, Troupe légère, Monstrueux, Course rapide, Surnaturel						

Cerbères de la citadelle (0 - 3)		20×20mm				
5×2 rangs 250 pts	MS	MF	Dis			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
5×3 rangs 325 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
6×3 rangs 375 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Marque de la Fournaise, Hache-mousquet (3+)						

Conscrits vassaux (0 - 3)		20×20mm				
5×4 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
5×5 rangs 175 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
5×6 rangs 200 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
Insignifiant, Allonge						

Guerriers infernaux (0 - 3)		20×20mm				
5×2 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>			
5×3 rangs 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		
5×4 rangs 275 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
Marque de la Fournaise						



## ORQUES ET GOBELINS

**Arc** : Tir 1, Portée 24", Fo 3, PA 0. Les trois premiers rangs peuvent tirer.

**Écrabouilleur** : Tir 1, Portée 60", Attaque de zone (12).

**Né pour la baston** : Lors de la première Manche d'un combat, la figurine reçoit +1 Fo et +1 PA.

**Brise-crânes** : 6×3 rangs, les figurines de base de l'unité modifient leurs caractéristiques : Déf 4, Off 4, Fo 4, PA 2.

**Insignifiant** : Cette unité ne provoque pas de Tests de panique chez les unités alliées qui n'ont pas également cette règle. Une unité rejointe par un Personnage ne compte plus comme Insignifiante.

**Loup, Char à loups, Bête volante (0-1)** : cf. Bestiaire.

Chamane orque (0 - 2)		25×25mm				
figurine seule 225 pts	MS	MF	Dis			
	4"	8"	8			
on Bête volante 400 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	1		
+Maître +75 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	4	4	1	2	
Né pour la baston, Adeptes						

Monarque goblin (0 - 2)		20×20mm				
figurine seule 100 pts	MS	MF	Dis			
	4"	8"	8			
Loup 150 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	4	3		
Char à loups 175 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	4	5	4	1	5	
Arc (3+), Insignifiant						

Catapulte des peaux-vertes (0 - 2)		round 75mm				
figurine seule 150 pts	MS	MF	Dis			
	4"	6"	6			
	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	1		
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	2	3	0	2	
Insignifiant, Écrabouilleur (4+), Machine de guerre						

Pillards gobelins (0 - 2)		25×50mm				
5×1 rang 150 pts	MS	MF	Dis			
	9"	18"	6			
4×2 rangs 200 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	3	3		
5×2 rangs 225 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	2	3	0	2	
Arc (4+), Insignifiant, Troupe légère, Course rapide, Avant-garde						

Trolls (0 - 2)		40×40mm				
3×1 rang 175 pts	MS	MF	Dis			
	6"	12"	4			
2×2 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Ag	
	3	3	4	0	5+	
3×2 rangs 375 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	3	5	2	1	
Peur, Sans peur, Monstrueux, Piétinement (1)						

Gobelins (0 - 3)		20×20mm				
5×4 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	4"	8"	6			
5×6 rangs 200 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	2		
7×5 rangs 250 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	2	3	0	2	
Arc (4+), Insignifiant						


Orques (0 - 3)		25×25mm				
5×4 rangs 175 pts	MS	MF	Dis			
	4"	8"	7			
5×5 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	4	2		
Brise-crânes (0-1) 300 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	3	3	1	2	
Né pour la baston, Allonge						



Orques sur sanglier (0 - 2)		25×25mm				
5×1 rang 175 pts	MS	MF	Dis			
	7"	14"	7			
4×2 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	4	4		
4×3 rangs 325 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	3	3	0	2	
Né pour la baston, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Course rapide						



## ROYAUME D'ÉQUITAINE

**Archers experts** : Tir 1, Portée 30", Fo 3, PA 0, pas de pénalité pour le tir à Longue portée si l'unité ne s'est pas déplacée lors de ce tour. Les trois premiers rangs peuvent tirer.

**Aube** : La figurine gagne la règle *Vol* et est un *Apprenti* .





**Crépuscule** : La figurine est un *Adept*  .


**Sentinelles de l'Ordo** : Les figurines avec cette règle modifient leurs caractéristiques : Att 1, Off 4, Fo 6, PA 3, Agi 0.


**Sanctifié** : La figurine gagne les règles *Peur* et *Réflexes foudroyants*, +1 Att, +1 Off et +1 Def, et améliore son *Ægide* de 1 (jusqu'à un maximum de 4+).


**Défense inébranlable** : Les unités ennemies en contact avec une ou plusieurs figurines qui a cette règle ne comptent pas comme étant en charge pour ce qui est de la règle *Charge dévastatrice*.


**Licorne, Destrier** : cf. *Bestiaire*.


Damoiselle (0 - 2)		20x20mm				
figurine seule 175 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>			
Licorne 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5+</b>	
+Maître +75 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Adept   						


Seigneur d'Équitaire (0 - 2)		25x50mm				
figurine seule 125 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>9</b>			
Destrier 175 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6+</b>	
+Sanctifié (0-1) 125 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	


Courtisan de la Dame (0 - 1)		50x50mm				
Crépuscule 400 pts	MS	MF	Dis			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>9</b>			
Aube 400 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5+</b>	
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	
Peur, Sans peur, Surnaturel, Course rapide, Présence imposante						

Chevaliers pégase (0 - 2)		50x50mm				
2x1 rang 225 pts	MS	MF	Dis			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>8</b>			
3x1 rang 300 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6+</b>	
	Att	Off	Fo	PA	Agi	
		<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
Vol, Troupe légère, Course rapide, Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA)						

Gens d'armes assermentés (0 - 1)		20x20mm				
5x3 rangs 150 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>			
5x4 rangs 225 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>6+</b>	
Sentinelles de l'Ordo +25 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
Défense inébranlable						

Manants archers (0 - 2)		20x20mm				
5x2 rangs 125 pts	MS	MF	Dis			
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>6</b>			
5x3 rangs 175 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>6+</b>	
7x3 rangs 225 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Archers experts (4+)						


Serjants de l'Ordo (0 - 2)		25x50mm				
4x2 rangs 200 pts	MS	MF	Dis			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>7</b>			
5x2 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6+</b>	
4x3 rangs 325 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	
Course rapide						


Chevaliers féodaux (0 - 2)		25x50mm				
5x1 rang 200 pts	MS	MF	Dis			
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>8</b>			
3x2 rangs 250 pts	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>6+</b>	
3x3 rangs 325 pts	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
Allonge, Course rapide, Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA)						


**L'Âme de la guerre** : Modèle pour les listes d'armée des armées fan.


mm					
pts	MS	MF	Dis		
pts	PV	Déf	Rés	Arm	
pts	Att	Off	Fo	PA	Agi


mm					
pts	MS	MF	Dis		
pts	PV	Déf	Rés	Arm	
pts	Att	Off	Fo	PA	Agi


mm					
pts	MS	MF	Dis		
pts	PV	Déf	Rés	Arm	
pts	Att	Off	Fo	PA	Agi

mm					
pts	MS	MF	Dis		
pts	PV	Déf	Rés	Arm	
pts	Att	Off	Fo	PA	Agi

mm					
pts	MS	MF	Dis		
pts	PV	Déf	Rés	Arm	
pts	Att	Off	Fo	PA	Agi

mm					
pts	MS	MF	Dis		
pts	PV	Déf	Rés	Arm	
pts	Att	Off	Fo	PA	Agi

mm					
pts	MS	MF	Dis		
pts	PV	Déf	Rés	Arm	
pts	Att	Off	Fo	PA	Agi

mm					
pts	MS	MF	Dis		
pts	PV	Déf	Rés	Arm	
pts	Att	Off	Fo	PA	Agi

# RÉSUMÉS



## AVANT LA BATAILLE

1. Choisissez une carte au hasard ou de concert avec votre adversaire.
2. Si vous jouez avec les Règles avancées, lancez un D6 pour choisir une Mission.
3. Lancez les dés pour choisir le premier joueur. Le premier joueur choisit sa zone de déploiement et déploie toute son armée.
4. L'autre joueur déploie son armée dans l'autre zone de déploiement.
5. Le joueur 1 choisit qui démarre le tour 1. La partie dure 4 tours (5 avec les Règles avancées).
6. Les conditions de victoire sont données aux pages 18 (Règles de base) et 59 (Règles avancées)

### 1 – PHASE DE CHARGE

1. Choisissez une unité et déclarez une charge contre une cible en ligne de vue et à portée de charge.
2. Déclarez une Réaction à la charge et résolvez-la.  
Si l'unité chargée fuit, les unités qui la chargent peuvent rediriger leur charge.

Répétez les étapes 1 et 2 pour toutes les unités qui le souhaitent et qui peuvent charger.

3. Choisissez une unité en charge et lancez les dés pour déterminer sa Portée de charge. En cas de Charge combinée, lancez les dés pour déterminer la Portée de charge de toutes les unités concernées avant de les déplacer.  
– En cas de succès, déplacez l'unité qui charge en contact avec l'unité chargée (une unique Roue de maximum 90° est autorisée). Alignez les unités et maximisez le contact.  
– En cas d'échec, déplacez l'unité en direction de l'ennemi d'une distance égale à la valeur affichée sur le dé ayant donné le résultat le plus élevé.

Répétez l'étape 3 jusqu'à ce que toutes les unités en charge aient été déplacées.

### 2 – PHASE DE MOUVEMENT

1. Faites un Test de ralliement pour chaque unité en fuite.  
– En cas de réussite, faites faire un Pivot à l'unité.  
– En cas d'échec, l'unité fait un Mouvement de fuite en ligne droite.  
Si elle fuit à travers une unité alliée, cette dernière doit faire un Test de panique.

Répétez l'étape 1 pour toutes les unités en fuite.

2. Choisissez une unité non engagée au combat qui n'a pas chargé, qui ne s'est pas ralliée et qui ne s'est pas encore déplacée lors de ce tour. Déclarez quel type de mouvement l'unité va faire :  
(A) Mouvement simple ; (B) Marche forcée ; (C) Pivot  
Une figurine seule peut faire autant de Pivots qu'elle veut.  
Un Personnage dans une Unité combinée peut changer de position dans cette unité.

Répétez l'étape 2 avec une autre unité.

### 3 – PHASE DE MAGIE

1. Le joueur actif tire une nouvelle Carte de flux (ou lance un D6 pour déterminer la Carte de flux pour cette phase).
2. Le joueur actif choisit un Magicien non en fuite et fait une Tentative de lancement de sort : il déclare quel sort il veut lancer, sa cible et le nombre de Dés de magie (max. 5).
3. Le joueur réactif peut faire une Tentative de dissipation.
4. Si le sort n'est pas dissipé, résolvez son effet. S'il provoque des touches, appliquez les dégâts. Résolvez l'éventuel Test de panique.
5. Sur un triple lors d'un lancement de sort réussi, lancez un dé :  
(1-3) Le sort est oublié.  
(4-6) Le Magicien subit 2 touches qui blessent sur 4+, avec PA 10.

Répétez les étapes 2 à 5 pour chaque nouvelle Tentative de lancement. Vous ne pouvez tenter de lancer un même sort qu'une seule fois par Phase de magie.

## 4 – PHASE DE TIR

1. Choisissez une unité de tireurs non engagée au combat qui n'a pas chargé, ne s'est pas ralliée, n'a pas fait de Marche forcée, n'a pas fait de Pivot et n'a pas encore tiré lors de ce tour.
2. Désignez une cible et résolvez l'attaque.  
– Mesurez la ligne de vue et la portée pour chaque figurine.  
– Déterminez la valeur pour toucher en appliquant les modificateurs de Précision : Portée longue, Tir en mouvement, Couvert. Un 7+ échoue.  
– En cas de réussite, faites les jets pour blesser, de sauvegarde, et éliminez les pertes éventuelles.
3. Si une unité de figurines ordinaires perd 25% de ses PV, elle doit faire un Test de panique.

Répétez les étapes 1 à 3 avec une autre unité.

### 5 – PHASE DE MÊLÉE

1. Le joueur actif choisit un combat.
2. Les Personnages du joueur actif dans les unités participant à ce combat peuvent changer de position dans leur unité.
3. Déterminez qui peut attaquer, et dans quel ordre d'Agilité.
4. Jetez les dés pour résoudre les Attaques de mêlée, en commençant par celles avec l'Agilité la plus élevée.  
– Allouez les attaques, faites les jets pour toucher, pour blesser, de sauvegarde, enlevez les PV et les pertes.  
– Répétez l'étape 4 pour le Palier d'initiative suivant.
5. Calculez qui a gagné le combat. Toute unité qui a perdu un combat doit faire un Test de moral.
6. Si une unité échoue à son Test de moral :  
– Les unités alliées non engagées au combat dans un rayon de 6" doivent faire un Test de panique.  
– Le vainqueur décide de la direction de fuite pour chaque unité perdante démoralisée.  
– Le vainqueur décide s'il souhaite poursuivre, faire un Pivot ou rester immobile.  
– Lancez les dés pour les Distances de fuite et de poursuite. Une unité qui fuit à travers une unité alliée peut générer d'autres Tests de panique (cf. ci-dessous).  
– Déplacez les unités en fuite et poursuivantes.
7. Faites les Pivots de combat. Puis passez au combat suivant.

### DÉGÂTS ET PANIQUE

Si une attaque touche une figurine :

1. L'attaquant jette les dés pour blesser.
2. Le défenseur jette les dés de sauvegarde d'armure, puis de sauvegarde d'Égide.
3. Le défenseur subit les blessures non sauvegardées.  
Ôtez les Points de vie et les pertes correspondants.

Off – Déf	> 3	3/1	0/-3	-4/-7	< -7
Fo – Rés	> 1	1	0	-1	< -1
Arm – PA	> 4	4	3	2	1
Réussite	2+	3+	4+	5+	6

Une unité fait immédiatement un Test de panique lorsque :

1. Une unité alliée fuit à travers son Rectangle limite.  
En cas d'échec, elle fuit en direction opposée de l'ennemi le plus proche.
2. Une unité alliée dans un rayon de 6" est détruite ou démoralisée.  
En cas d'échec, elle fuit en direction opposée de l'ennemi le plus proche.
3. Elle perd au moins 25% de ses PV lors d'une même Phase de magie ou de tir.  
En cas d'échec, elle fuit en direction opposée à l'ennemi qui a causé l'attaque.

Une unité ne fait pas de Test de panique si elle est engagée au combat, si elle fuit ou si elle a déjà fait un Test de panique au cours de cette même phase.

Carte de flux	1	2	3	4	5	6
Dés de magie — Actif	3	4	5	5	6	7
Dés de magie — Réactif	2	2	2	4	4	4

# Règles de base et Batailles fantastiques

Le livre de règles de l'Âme de la guerre est prévu pour vous permettre de jouer de petites batailles dans l'univers du Neuvième Âge. Pour des conflits à plus grande échelle, vous pouvez utiliser un autre ensemble de règles, appelé « Batailles fantastiques », qui est très apprécié de joueurs et joueuses du monde entier. Les pages suivantes incluent une liste des principales différences entre l'Âme de la guerre et Batailles fantastiques. Un joueur expérimenté de Batailles fantastiques devrait pouvoir rapidement parcourir cette liste pour pouvoir jouer aisément à l'Âme de la guerre. Pour les parties utilisant les règles avancées de l'Âme de la guerre, voir la page suivante.

## Concepts généraux

- Toutes les règles sont apparentes dans le profil de chaque unité. Une figurine n'a que les règles données sur son profil. Si la règle n'est pas là, c'est que la figurine ne l'a pas.
- Le niveau de puissance général des unités est inférieur à celui de Batailles fantastiques. Les unités n'ont qu'un seul jeu de règles par rapport à Batailles fantastiques.
- Les listes d'armée sont prétirées (Patrouilles d'une seule page), avec un Personnage et trois unités. Aucune option de création de liste, pas de sélection des sorts.
- Toutes les Règles de figurine sont définies dans les Patrouilles elles-mêmes, ce qui fait qu'elles sont fort limitées (ex : la plupart des unités de cavalerie n'ont pas Course rapide).

## Caractéristiques et profil d'unité

- Les unités sont données avec un nombre fixe de figurines et de rangs.
- Pas de valeurs de Mouvement simple et de Marche forcée séparées pour le Vol.
- La valeur d'Armure maximale est Arm 5.
- Les sauvegardes d'Égide sont incluses dans le profil (la Fortitude n'existe pas).
- Il n'y pas de figurines multi-éléments, pas d'attaques de montures.
- Pas d'options d'équipement. L'une des options est « intégrée » au profil.
- Toutes les Règles de figurine sont en une seule ligne (au lieu de trois).
- Pas de classification des figurines de type « Infanterie » ou « Cavalerie ».
- Pas de Taille : toutes les figurines ont la même Taille. Les figurines avec Présence imposante ignorent toujours les figurines interposées pour leur Ligne de vue.
- Pas d'État-major.



## Champ de bataille et Décors

- Dimensions recommandées pour le champ de bataille : 36" × 48" size (soit 90 × 120 cm)
- Cartes : six cartes de dimensions 36" × 48"
- Types de Décors : Terrain découvert, Terrain surélevé, Terrain infranchissable, Terrain gênant.
  - Terrain surélevé : pas de relance pour les charges ratées.
  - Terrain gênant : Rangs brisés, Couvert et Terrain dangereux.
  - Terrain dangereux : mêmes nombre de touches pour toutes les unités.

## Conditions de victoire

- La bataille dure 4 tours.
- Conditions de victoire : seule compte l'occupation du centre du champ de bataille (on ne calcule pas la différence en points).
- Chaque unité d'une Patrouille qui n'est pas un Personnage compte comme ayant Capture.

## Sélection des sorts

- Les sorts de chaque Magicien sont donnés dans la Patrouille.

## Déploiement

- Le joueur qui a remporté le jet de dé initial choisit son côté, déploie toute son armée d'un coup et joue en premier.
- Le seul type de déploiement est Attaque frontale.
- Les Personnages ne peuvent pas rejoindre d'unités.
- Pas d'Embuscade ni de règles de Déploiement spécial.
- Pas de sélection des sorts (les sorts sont prédéterminés)

## Phase de charge

- Pas de Réaction « Tenir la position et tirer ».
- Pas de bonus d'Agi en charge, ni de bonus de Lance.

## Phase de mouvement

- L'écart d'1/2" entre unités a été supprimé (il faut toujours 1" entre chaque unité à la fin de tout déplacement).
- Pas de Reformation : les formations sont fixes (les unités peuvent faire des Pivots).
- Pas de Reformation rapide, ni de Test de marche forcée.
- Pas de limite de déplacement du « Double de la valeur de Marche forcée ».

## Phase de magie

- Les Cartes de flux sont différentes ; il n'y en a que six.
- Pas de Siphonner le Voile, Canalisation ni marqueurs « Voile ».
- La valeur de lancement et les critères de ciblage des sorts sont mentionnés dans la description du sort (pas de Types de sorts).
- Les Maîtres magiciens n'ont pas +1 pour lancer des sorts.
- Pas de Résistance à la magie.
- Règles de Fiasco simplifiées (deux résultats possibles).

## Phase de tir

- Pas de Tir désespéré (à 7+).
- Tir de volée n'ignore pas les Lignes de vue ni le Couvert, mais tire sur 3 rangs.
- Pas de règle Encombrant.
- Uniquement Couvert léger (pas de pénalité de Couvert lourd).

## Phase de mêlée

- Pas de Duels (ni de bonus de Massacre au Résultat du combat).
- Pas de Formation étendue (pas de Combat sur un rang supplémentaire, pas de pénalité au Résultat du combat).
- Une seule figurine est requise pour former un « Rang complet » : tant qu'elle compte au moins 4 figurines, une unité de 3×2 cavaliers dans le flanc annule Indomptable.
- Les bonus de Flanc et de Dos sont simplifiés, ils donnent +2 chacun, quel que soit le nombre de rangs.
- Pas de bonus de Porte-étendard (vu qu'il n'y pas d'État-major).
- C'est leur propriétaire qui choisit l'ordre dans lequel les unités fuient et poursuivent.
- Pas de Test de discipline pour refréner les Poursuites.
- Les Tests de reformation de combat ne sont pas affectés par la différence de Résultat de combat.
- Une Reformation de combat ne permet pas de modifier la formation d'une unité.

# Règles avancées de l'Âme de la guerre

## Concepts généraux

- Inclut un aspect de construction de liste, avec des montures, des Objets spéciaux et des options de sélection des Voies de magie.
- Chaque faction a deux Personnages et six unités disponibles.
- Inclut 20-30 Règles de figurine parmi les plus de 90 de Batailles fantastiques.
- Le niveau de puissance maximale ciblé pour une unité d'Âme de la guerre est de 450 points.

## Champ de bataille et Décors

- Dimensions recommandée pour le champ de bataille : 36" × 48" (soit 90 × 120 cm) ou 54" × 48" (soit 135 × 120 cm) à partir de 1200 pts.
- Cartes : six cartes de dimensions 36" × 48" et six cartes de dimensions 54" × 48".

## Conditions de victoire

- Durée de la bataille : 5 tours.
- Points de victoire : différence entre les points + objectif de mission.
- La différence de points est calculée d'après les unités perdues (pas de bonus de Général, etc.).
- Trois missions différentes (et non six), adaptées de Batailles fantastiques.
- Toutes les unités comptent comme ayant Capture, sauf les Personnages seuls, les unités de soutien et les unités en fuite.

## Déploiement

- Le joueur qui a remporté le jet de dé initial choisit son côté de table, et son adversaire décide qui se déploie en premier. Le joueur qui se déploie en premier choisit qui a le premier tour.
- Le seul type de déploiement est Attaque frontale.
- Les Personnages ne peuvent rejoindre une unité que pendant le Déploiement, et ne peuvent la quitter. Un Personnage ne peut rejoindre qu'une unité dont les figurines ont des socles de mêmes dimensions (sauf Plateforme de guerre) que le sien, et il remplace une figurine ordinaire.
- Pas d'Embuscade ni de règles de Déploiement spécial.
- Pas de sélection des sorts (les sorts sont prédéterminés).

## Création de liste

- Les catégories d'unité sont : Personnages, Base, Spécial, Soutien.
- Restrictions d'armée : Base min. 25 %, Personnages et Soutien max. 50 %.
- Chaque unité a 1-3 différentes options d'effectif. Chacune a sa propre formation et coût.
- Les Personnages ont 1-2 améliorations possibles, et peuvent prendre des objets spéciaux.
  - Les améliorations des Personnages concernant les montures, le niveau de magie ou des règles supplémentaires.
  - La Grande Bannière est un objet spécial de type Artéfact.
- Deux Magiciens d'une armée ne peuvent suivre la même Voie de magie.
- Les limites de duplication d'unités sont en général la moitié de celles de Batailles fantastiques, et max. 0-3.
- Tous les coûts sont des multiples de 25 points.

## Sélection des sorts

- Les Voies de magie ont 3 sorts au lieu de 6.
- Il n'y a pas d'Attribut de la Voie ni de Sorts héréditaires.
- Les Sorts liés sont considérés comme des sorts normaux.
- Un Apprenti magicien connaît le sort n° 1, un Adepté connaît les sorts n° 1 et 2, et un Maître connaît les sorts n° 1, 2, et 3.

## Montures

- Les montures sont une option d'amélioration pour les Personnages.
- Une monture influe sur les caractéristiques générales et défensives, sur les dimensions du socle, et ajoute ses propres Règles de figurine.
- Les montures n'ont pas de profil offensif. À la place, leurs attaques sont généralement représentées par des Attaques de broyage.

## Objets spéciaux

- Les Personnages peuvent acheter jusqu'à 75 points d'objets spéciaux qui ne sont pas propres à leur faction.
- Les objets spéciaux sont tous communs ; leur effet a été simplifié et adapté pour correspondre au niveau de puissance global d'Âme de la guerre.





# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## L'ÂME DE LA GUERRE



L'univers du Neuvième Âge peut s'avérer fort périlleux pour quiconque n'est pas suffisamment prêt à l'affronter. Il est dangereux de s'aventurer seul et trop loin. Prenez avec vous ce grimoire : servez-vous-en pour rassembler vos troupes, manier de terribles sortilèges, commander à des monstres imposants et vous allier à de puissants héros, afin de vous mesurer aux plus grands généraux de ce monde.

Le Neuvième Âge : l'Âme de la guerre est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements entre figurines. Vous pouvez télécharger gratuitement les règles et nous faire part de vos retours à l'adresse : <http://www.the-ninth-age.com>  
Copyright Creative Commons license at <http://www.the-ninth-age.com/license.html>