

LE IX^e ÂGE

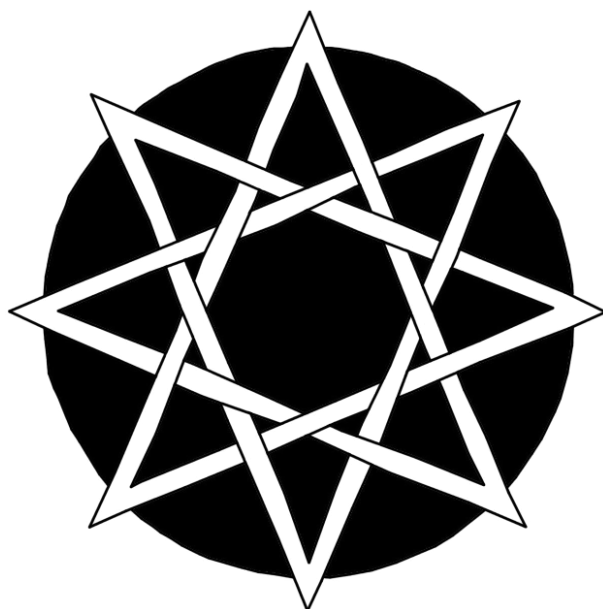
BATAILLES FANTASTIQUES



CULTISTES

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Cultistes

Livre d'armée supplément aux Légions démoniaques
2^e édition, version 2024 MAJ 1 – 30 mai 2024

Règles spécifiques de l'armée	2	Personnages	8
Règles des figurines de l'armée	3	Base	10
Sort héréditaire	4	Spécial	13
Objets spéciaux	5	Démons invoqués	16
Manifestations démoniaques	6	Avimorphes	22
Organisation de l'armée	8		
Feuille de référence	24		
Journal des modifications	27		

Le 9^e Âge : Batailles Fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements de figurines.

Ce livre est un supplément officiel aux règles de base du 9^e Âge. Il est produit par nos équipes et peut être utilisé pour toutes parties. Il est toutefois recommandé de demander la permission à votre adversaire ou aux organisateurs de tournois pour l'utiliser car il augmente la complexité du jeu.

Règles disponibles gratuitement sur : <https://www.the-ninth-age.com>

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.

Les changements récents sont notés en **bleu** et résumés à la fin de ce document.

Copyright Creative Commons license : <https://www.the-ninth-age.com/license.html>

Ce document a été édité avec \LaTeX .



Aux quatre coins du monde, partout où les cœurs des mortels ont soif de la puissance promise par la transgression, la parole éternelle des Dieux Sombres chuchote à leurs oreilles. Même si les héros déçus et les barbares se tournent vers les Dieux Sombres par groupes entiers, il existe une autre importante source de nouveaux adeptes, tapie au sein même des remparts de la civilisation, et qui représente une bien plus grande menace à l'ordre de notre monde.

Ce sont les hérétiques, les iconoclastes, les apostats ; tous ceux qui se sont détournés des dieux et des seigneurs de leur pays, abandonnant ceux de leur race pour se fondre dans une nouvelle famille, une confraternité appelée « culte ». Contrairement aux autres serviteurs des Dieux Sombres, les Guerriers, qu'ils aident souvent à conclure leur pacte, les cultistes ne recherchent pas le pouvoir pour eux-mêmes, mais uniquement pour leurs abominables maîtres. Mettant en œuvre des réseaux clandestins à l'intérieur des grandes nations, ils forment une ligue de dissidents qui ont fait le serment de contribuer à l'accomplissement des plans des Dieux Sombres, les soutenant ainsi dans leur quête éternelle visant à arracher les fondations du Royaume mortel pour l'offrir en pâture aux Légions démoniaques.

—Professeur Tryphon Zorbilis, conférence commémorative en hommage à la baronne Günther, département de philosophie, université de Narrenwald 962 A.S.

Règles spécifiques de l'armée

Ægide

Les profils des unités de ce Livre d'armée contiennent une caractéristique supplémentaire, la sauvegarde d'**Ægide**, abrégée en « Æg ». Cette caractéristique est traitée comme si la figurine avait la Protection individuelle **Ægide (X+)** dans son profil, où « X » est la valeur de la caractéristique. Le fait de ne pas avoir de valeur d'Æg n'empêche pas une unité d'être la cible d'un éventuel modificateur d'**Ægide**.

Voici les dernières nouvelles de Reva. Le Prêlat suprême a survécu à une tentative d'assassinat. L'Inquisition est d'avis que des forces hérétiques ont infiltré les plus hauts échelons de l'ecclésiarchie. Nous menons actuellement une enquête pour comprendre comment cela a pu se produire.

—Note envoyée à l'empereur Matthias, 954 A.S.

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Invocation démoniaque

Pendant l'étape de « Siphonner le Voile » de votre Tour de joueur, mais avant d'appliquer la limite de marqueurs « Voile », toute figurine alliée non en fuite et avec **Invocation démoniaque** peut invoquer une unité de démons de la façon suivante :

1. Choisissez dans votre liste d'armée une unité de la catégorie « Démons invoqués ».
2. Défaussez de votre réserve un nombre de marqueurs « Voile » égal au coût en points de l'unité sélectionnée divisé par 200 (en arrondissant au nombre entier supérieur). Pendant le premier Tour de jeu, si le propriétaire a le premier Tour de joueur, un maximum de 2 marqueurs « Voile » peut être défaussé, et si le propriétaire a le deuxième Tour de joueur, un maximum de 4 marqueurs « Voile » peut être défaussé. Durant tous les autres Tours de jeu, un maximum de 6 marqueurs « Voile » peut être défaussé par Tour de joueur.
3. L'unité choisie est déployée avec **Embuscade spéciale (à 12" ou moins de la figurine qui a effectué l'Invocation démoniaque)**. Contrairement aux règles générales d'**Embuscade spéciale (X)**, l'unité ne compte pas comme ayant effectué une Marche forcée en ce qui concerne les règles de tir.

Obscure allégeance

Les figurines avec **Obscure allégeance** gagnent **Exclusif (Obscure allégeance)**. De plus, les figurines ordinaires avec **Obscure allégeance** dont l'unité est rejointe par un ou plusieurs Personnages gagnent **Sans peur**.

Certaines unités avec **Obscure allégeance** peuvent avoir accès à l'une des quatre améliorations d'Archétype suivantes. Dans ce cas, modifiez les caractéristiques de ces figurines comme indiqué ci-dessous. Si une unité choisit l'une de ces améliorations, alors toutes les unités de l'armée qui ont aussi accès à cette amélioration **doivent** également la choisir.

Enfants turbulents	Fratricides	Héros déchus	Les Déshonorés
<ul style="list-style-type: none">• +1" en MS• +2" en MF• +1 Agilité	<ul style="list-style-type: none">• Socle : 25×25 mm• +1 en Off• +1 en Déf	<ul style="list-style-type: none">• Socle : 25×25 mm• La Rés passe à 4• -1 en Agi	<ul style="list-style-type: none">• -1" en MS• La MF passe à 9"*• La Rés passe à 4• -1 en Agi

*Les Possédés et les Démons symbiotes voient à la place leur valeur de Marche forcée **passer** à 12".

Offrande sacrificielle

Juste avant d'effectuer une Tentative de lancement de sort avec un Magicien qui se trouve dans une unité contenant au moins une figurine avec cette règle, vous pouvez infliger 1 touche contre cette unité. Cette touche blesse automatiquement sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Si, ce faisant, une figurine avec **Offrande sacrificielle** subit une perte de Points de vie, alors la Tentative de lancement de sort bénéficie d'un modificateur de lancement de +1. Une même unité ne peut être la cible d'Offrande sacrificielle qu'une seule fois par Phase de magie.

Attributs d'attaque

Suffocation – Corps à corps

Si l'attaque est allouée à une figurine de même taille que l'attaquant, elle gagne +1 pour toucher et +1 pour blesser.

Il fallait que je le leur remette. Je n'avais alors que dix-neuf ans. Je n'aurais pas pu avoir été plus impressionné par ce temple. Les colonnes, les exquis bas reliefs sur son imposante voûte de pierre, exprimaient une puissance aussi vieille que le temps. Le sol carrelé, le plafond peint, étaient parsemés de couleurs soigneusement choisies qui reflétaient la lueur dansante des bougies : le rouge épais, l'argent vif, scintillant entre les étangs d'ombres d'une noirceur absolue, au bord desquels se tenaient d'épouvantables statues, à moitié entrevues, de dieux grimaçants et de crânes voraces. Je relevai ma capuche pour plonger mon propre visage dans les mêmes ténèbres. Je ressentis alors tout à coup la sensation étourdissante d'un lien puissant m'unissant à mes frères et sœurs, tous encapuchonnés, anonymes, réunis par un même idéal absolu, tandis que, lentement, nous psalmodions, ensemble dans cette crypte sans âge. Tout en répétant les paroles rituelles, je levai les yeux pour contempler la silhouette nue enchaînée à l'autel, la Maîtresse brandir son poignard... Je percevais sur ma langue l'arôme desséché de la magie. Pour moi, il ne faisait alors aucun doute que nous étions là pour accomplir de grandes choses.

—Sobolevsky Vladislavovitch, Mémoires d'un ex adorateur des Dieux Sombres

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H <i>rep</i>				La cible subit 1 touche avec Force 2 [5], Pénétration d'armure 2, Attaque de zone (1×5) , Attaque magique , [Blessures multiples (2)] .
4+	24"	Dégâts Maléd. Projectile	Immédiat	Les touches de <i>Lance de l'Infini</i> gagnent +1 en Force pour chaque autre sort (autre qu'Attribut de la Voie) lancé avec succès plus tôt au cours de la même Phase de magie (y compris d'autres instances de <i>Lance de l'Infini</i>).

Objets spéciaux – Artéfacts

Couronne d'arrogance

60 pts

Dominant.

Au début de n'importe quelle Phase de magie aliée, le porteur peut infliger 3 touches à son unité, qui blessent automatiquement sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Dans ce cas, son propriétaire gagne 3 marqueurs « Voile ».

Gemme de l'épreuve de foi

35 pts

À chaque fois que le porteur tente de lancer un sort, son propriétaire peut désigner un Champion allié avec Obscure allégeance qui se trouve à 12" ou moins. Dans ce cas, la Tentative de lancement de ce sort se fera en utilisant l'arc avant et la Ligne de vue de ce Champion ainsi que sa position pour déterminer la portée (il faut utiliser ces trois critères à la fois, ou aucun d'entre eux).

Voile de décalage

35 pts

La valeur de Marche forcée du porteur **pass**e à 20". De plus, la figurine du porteur ignore les unités alliées pour ses déplacements lors de la Phase de charge et de la Phase de mouvement, mais doit respecter la

Règle du pouce d'écart à la fin de son mouvement.

Dés de Lugar

25 pts

Un unique élément de la figurine du porteur peut relancer un unique jet pour toucher, pour blesser ou de sauvegarde d'armure par Tour de joueur. Cet Artéfact n'a aucun effet sur les **Attaques écrasantes**.

Talisman de force vitale

20 pts

Chaque fois que le porteur subit un Fiasco, vous pouvez infliger 1D3 touches à son unité. Ces touches blessent automatiquement sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Dans ce cas, le propriétaire peut choisir d'appliquer un Modificateur de Fiasco de +1 ou de -1.

Pièges démoniaques

10 pts

Après avoir déterminé les Zones de déploiement (à la fin de l'étape 6 de la Séquence pré-partie), choisissez un Décor dont le centre se trouve dans votre moitié du champ de bataille, et qui n'est pas un Terrain infranchissable ni un Terrain découvert. Ce Décor devient un Terrain dangereux (2).

D'après mon expérience, les cultes consacrent plus de temps au recrutement qu'à toute autre activité. Ils sont constamment en quête d'individus mécontents, révoltés ou solitaires, surtout des jeunes n'ayant pas ou peu de liens familiaux, qu'ils abordent tout d'abord en leur offrant leur amitié ou leur réconfort. Une fois qu'ils ont gagné la confiance de leur cible, ils les invitent généralement à participer à un cercle de discussion, d'apparence anodine. Tout en réaffirmant constamment leur sympathie et leur approbation, ils recourent à des formes sacrilèges d'hypnose et de manipulation magique pour intégrer de plus en plus pleinement leur nouvel adepte. Lorsque vient le moment de prouver sa loyauté au groupe, le nouvel « élu » se voit passer un rite d'initiation qui, s'il y survit, lui permet alors de gravir les différents échelons, passant du rang de simple novice à celui d'acolyte à part entière, tout cela sous les auspices d'un chef, lequel maintient son autorité par son charisme, par son éloquence et par le meurtre.

Au cours des dernières années, nous constatons que les cultes sont bien plus méfiants et mettent en place des pièges de plus en plus périlleux, destinés à repérer nos agents parmi les potentielles nouvelles recrues. Le nombre de nos hommes dans les rangs des cultes a fortement diminué, ce qui réduit d'autant plus la fiabilité de nos renseignements. Ils semblent déterminés à trouver la parade à chacune de nos nouvelles stratégies d'infiltration. Pour chaque cellule que nous éradiquons, nous sommes incapables de prévenir une nouvelle atrocité, telle que l'incident de Múzholm. Puisse Sunna prendre pitié de leurs âmes.

—Inquisitrice Karina von Naschen, notes de terrain

Manifestations démoniaques

En plus des Objets spéciaux, l'armée des Cultistes possède des Objets spéciaux nommés des « Manifestations démoniaques ». Les Manifestations démoniaques suivent les mêmes règles que les Objets spéciaux, à l'exception qu'elles ne sont pas Uniques et que (sauf mention contraire) les figurines ne peuvent être affectées plusieurs fois par la même Manifestation démoniaque.

∞ Manifestations de Père Chaos

Cosse ferreuse 80 pts
La figurine voit sa Résistance **passer** à 6.

Écailles réfléchissantes 45 pts
Toute Attaque de corps à corps allouée à la figurine du porteur qui obtient un '1' naturel pour toucher est répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine attaquante.

Marque du Champion éternel 45 pts
Si le porteur n'est pas un Magicien, il gagne **Apprenti magicien**; cependant, il ignore les règles normales de Sélection des sorts et connaît toujours *Lance de l'Infini* (Sort héréditaire). Si le porteur est déjà un Magicien, alors il connaît *Lance de l'Infini* (Sort héréditaire) en plus de ses autres sorts, et ne peut sélectionner ce sort pendant l'étape de Sélection des sorts.

Poing marteleur 30 pts
La figurine gagne +1 en valeur d'Attaque.

Racines contre-nature 25 pts
Lors du calcul du Résultat de combat, un camp dont au moins une figurine avec Racines contre-nature est engagée au combat ajoute +1 à son Résultat de combat.

Bouclier vivant 10 pts
La figurine gagne **Parade**.

Chair kaléidoscopique 10 pts
La figurine gagne **Cible difficile (1)**.

Centipède 5 pts
La figurine gagne +2" en valeur de Marche forcée.

Écailles de chitine 5 pts
La figurine gagne +2 en Armure, jusqu'à un maximum de Armure 3.

Sécrétions soufrées 5 pts
La figurine gagne **Immunité (Attaque divine)**.

Sombre cuir 5 pts
La figurine gagne **Éclaireur**, avec les exceptions suivantes : elle **doit** toujours être déployée entièrement

dans la Zone de déploiement de son propriétaire, et son propriétaire **doit** avoir déployé au moins une unité normalement.



Manifestations d'Envie

Épine perforante 25 pts
Les Attaques de corps à corps portées par la figurine gagnent +1 en Pénétration d'armure.

Yeux de vert-feu 25 pts
Une unité contenant au moins une figurine avec cette manifestation **doit** relancer les '1' naturels sur ses jets de Portée de charge et de Distance de poursuite.

Glandes à venin 15 pts
La figurine gagne **Attaque empoisonnée**. Si les Attaques de corps à corps de la figurine avaient déjà **Attaque empoisonnée** du fait d'une autre source que cette Manifestation, alors ces attaques blesseront automatiquement sur un jet pour toucher naturel de '5' ou '6', sauf si la cible a **Immunité (Attaque empoisonnée)**.



Manifestations de Gloutonnerie

Bile digestive 30 pts
.Si la figurine s'est déjà trouvée dans le camp gagnant d'un combat, tout en ayant cette Manifestation, elle elle gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Mâchoire déboîtée 30 pts
La figurine doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de corps à corps contre des figurines de taille Grande ou Gigantesque.

Mère pondeuse 25 pts
Dominant.
Lancez 1D6 pour chaque Point de vie perdu par la figurine en raison d'Attaques de corps à corps ennemies, à la fin de son Palier d'initiative (de ses Attaques non spéciales). Pour chaque '6' obtenu, la réserve de Points de vie de la figurine Ressuscite 1 Point de vie.



Manifestations de Cupidité

Coquille segmentée 15 pts
Lorsque la figurine subit une blessure d'une attaque avec **Blessures multiples (X)**, le multiplicateur de blessures « X » est réduit de 1, minimum 1.

Anneaux asphyxiants 10 pts
Les Attaques de corps à corps de la figurine gagnent +1 pour blesser les figurines avec **Capture**.

Groin fouineur 10 pts
Lorsqu'elle charge une unité qui contient au moins un Objet spécial, la figurine gagne **Charge dévastatrice (+2" MS)**. Ces effets ne s'appliquent que si l'ensemble des figurines de l'unité sont affectées par **Groin fouineur**.



Manifestations de Luxure

Plumage obsédant 50 pts
Dominant.
Les unités ennemies en contact avec au moins une figurine avec cette Manifestation subissent -1 en Capacité offensive et en Capacité défensive.

Mains baladeuses 30 pts
Lorsque son unité est engagée au combat sur le flanc ou le dos d'une unité ennemie, la figurine gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Sang bouillonnant 10 pts
La figurine gagne **Charge dévastatrice (+2 Agi)**.



Manifestations d'Orgueil

Visage de marbre 35 pts
Une unité contenant au moins une figurine avec cette Manifestation démoniaque gagne **Minimisé (Test de discipline)**.

Échine de bronze 30 pts
La figurine gagne **Haine**.

Cornes de vanité 10 pts
La figurine gagne **Avant-garde (6")**.



Manifestations d'Apathie

Bâillement glacial 75 pts
Dominant.
Les unités ennemies en contact avec au moins une figurine avec cette Manifestation démoniaque subissent -2 en Agilité.

Antennes ensorceleuses 35 pts
0-2 par armée.

Au début de chacune de vos Phases de magie, pendant l'étape « Siphonner le Voile », choisissez un unique élément de figurine dans chaque unité avec une ou plusieurs instances de cette Manifestation. Cet élément de figurine gagne **Canalisation (1)** jusqu'à la fin de la Phase de magie.

Aura de désespoir gratuit
Dominant.
La figurine gagne **Tir précis**.



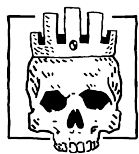
Manifestations de Colère

Fouet caudal 40 pts
La figurine gagne **Réflexes foudroyants**.

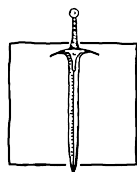
Brume écarlate 30 pts
Les Attaques de corps à corps de la figurine gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure; cependant, chacune de ces Attaques de corps à corps qui donne un '1' naturel sur son jet pour toucher est répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine attaquante.

Ichor incendiaire 10 pts
Toutes les Attaques de mêlée (y compris les Attaques spéciales) et les Attaques de tir portées par une figurine avec **Ichor incendiaire** gagnent **Attaque enflammée**.
De plus, la figurine gagne **Ægide (3+, contre Attaque enflammée)** et rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de **Fortitude**.

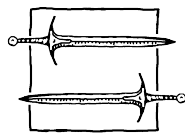
Organisation de l'armée



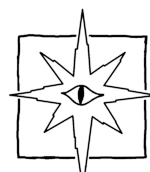
Personnages
max. 35%



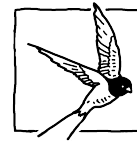
Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Démons invoqués
max. 45%



Avimorphes
max. 3 unités

Personnages (max. 35%)

Il me regarda droit dans les yeux, et je sus avec certitude qu'il m'aimait. Il leva les bras, et tout son corps parut flotter, comme porté par une aura écarlate. Puis un éclair d'éther du noir le plus pur jaillit de son torse pour abattre le paladin d'un seul coup.



Chef de culte
160 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Adeptes magiciens, Instable, Obscure allégeance	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	3	3	3	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chef de culte	1	3	3	0	3

Options magiques

Maître magicien

pts

170



Évocation



Occultisme



Thaumaturgie

Options

Planque (Général uniquement)

pts

10

Maître du rituel (Général uniquement)

100

Objets spéciaux

jusqu'à 100

si Maître magicien

jusqu'à 200

Options d'Obscure allégeance

pts

Fratricides

gratuit

Enfants turbulents

5

Héros déçus

15

Les Déshonorés

20

Règles de figurine optionnelles

Maître du rituel : Règle universelle.

La figurine gagne +1 en Discipline, **Éclaireur** et **Invocation démoniaque**; de plus, la portée de sa règle **Présence impérieuse** passe à 18".

Planque : Règle universelle.

L'armée des Cultistes gagne +6 au jet déterminant le choix de la Zone de déploiement. Immédiatement après avoir déterminé qui se déploie en premier (après l'étape 1 de la Séquence de la Phase de déploiement), le propriétaire **doit** placer une unique Ruine dont le centre doit se situer dans sa Zone de déploiement et qui ne doit toucher aucun Décor, autre qu'un Terrain découvert. Sa taille ne doit pas dépasser 8" sur 8".

Je ne sais à quels puissants pouvoirs ou à quels sinistres rituels ils ont fait appel... Ce qui est sûr, ils étaient extrêmement difficiles à mettre en œuvre. Quoi qu'il en soit, ils sont parvenus à lier un démon au corps d'un homme. Il s'agit non pas d'un simple possédé, mais d'une entité unique, dotée de je ne sais quels dons blasphématoires.



Démon symbiote

160 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	8	Apprenti magicien, Obscure allégeance, Sans peur, Surnaturel	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	3	4	4	0	5+ Armure lourde

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Démon symbiote	4	4	5	2	6

Options magiques		pts	Options		pts
Adeptes magiciens		95	Une unique Manifestation démoniaque	sans limite	
			Objets spéciaux	jusqu'à 100	
Divination			Bouclier	5	
			Un seul choix :		
Évocation			Arme lourde	5	
			Hallebarde	5	
			Lance	5	
			Paire d'armes	5	
			Options d'Obscure allégeance		
			Les Déshonorés	gratuit	
			Enfants turbulents	5	
			Héros déchus	5	
			Fratricides	10	

Base (min. 25%)

Parmi les rangs ennemis, on ne discernait qu'une foule de vulgaires malheureux : sans armes dignes de ce nom, visiblement non formés au combat, ne portant rien d'autre que leurs longues robes. Pourtant, dans leur façon de se tenir, avec leur air renfrogné, les capuches qui leur couvraient le visage... il y avait quelque chose qui me glaça le sang. Je dirais simplement que je prie que jamais vous n'avez à affronter ces forcenés au combat.



Cultistes

105 pts + 3 pts/fig. suppl.

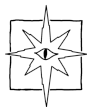
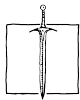
15-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20x20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	6	Capture, Instable, Obscure allégeance, Offrande sacrificielle		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	2	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cultiste	1	2	3	0	3	Charge dévastatrice (Ardeur guerrière)
— Options —			pts-	— Règles de figurine optionnelles —		
Un seul choix :				Grimoire fantastique : Règle universelle.		
Infiltrés (0-15 figurines/unité,				Unité avec Champion uniquement.		
0-3 unités/armée)			10	L'unité gagne Conclave de magiciens qui connaît		
Grimoire fantastique (0-3 unités/armée)			30	uniquement le sort <i>Lance de l'Infini</i> (Sort héréditaire).		
Passeur abyssal (0-3 unités/armée)			80	Infiltrés : Règle universelle.		
Armes de jet (5+) (Infiltrés uniquement)			20	L'unité perd Capture et gagne Éclairéur , Tirailleur		
Lance			1/fig.	et Troupe légère .		
— Options d'Obscure allégeance —			pts-	Passeur abyssal : Règle universelle.		
Héros déchus			gratuit/fig.	Une unique figurine de l'unité, qui n'est pas un Cham-		
Enfants turbulents			1/fig.	pion ni un Musicien, en devient le Porte-étendard,		
Fratricides			1/fig.	et gagne Canalisation (1) et Invocation démoniaque .		
Les Déshonorés			1/fig.			
— Options d'État-major —			pts-			
Champion			10			
Musicien			10			

Jamais vous ne connaîtrez le véritable amour des Sept tant que vous n'aurez pas combattu côte à côte avec leurs créations. Oh, comme ils se tortillent, comme ils gloussent ! On aperçoit en eux la magie sous sa forme la plus pure ! Ah, l'adorable folie mutatrice !



Lémures

220 pts + 20 pts/fig. suppl. 10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Démons invoqués ».

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Capture, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	3	5	0	5+ Parade
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Lémure	1	3	3	0	2

Options

pts-

Options d'État-major

pts-

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

∞ Sécrétions soufrées	1/fig.
✂ Visage de marbre	1/fig.
⚗ Glandes à venin	2/fig.
⚠ Bâillement glacial	3/fig.
∞ Racines contre-nature	45

Champion

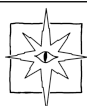
10

Musicien

10

Porte-étendard

10



Succubes

240 pts + 18 pts/fig. suppl. 10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Démons invoqués ».

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	7	Capture, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	4	3	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Succubes	3	4	3	1	5 Suffocation

Options

pts-

Options d'État-major

pts-

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

⚠ Groin fouineur	1/fig.
∞ Sombre cuir	1/fig.
⚗ Plumage obsédant	2/fig.
⚠ Bâillement glacial	4/fig.
✂ Échine de bronze	5/fig.

Champion

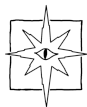
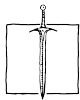
10

Musicien

10

Porte-étendard

10



Myrmidons






190 pts + 20 pts/fig. suppl. 10-30 figs.

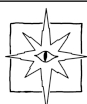
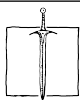


Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Démons invoqués ».

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Capture, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	4	3	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Myrmidon	1	5	5	1	4	Charge dévastatrice (Ardeur guerrière), Combat sur un rang supplémentaire
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Manifestation démoniaque (un seul choix) :				Champion		10
	Sang bouillonnant		1/fig.	Musicien		10
	Mâchoire déboîtée		2/fig.	Porte-étendard		10
	Fouet caudal		3/fig.			
	Épine perforante		4/fig.			
	Échine de bronze		5/fig.			



Diablotins






190 pts + 15 pts/fig. suppl. 10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Démons invoqués ».

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	6	Capture, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	2	3	0	5+	Ægide (3+, contre les Attaques de tir)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Diablotin	1	2	2	0	3	Traits d'énergie (4+)
Règles de figurine				Options d'État-major		pts-
Traits d'énergie : Arme de tir.				Champion		10
Portée 24", Tir 1, Fo 5, PA 0, Rechargez! , Tir de volée .				Musicien		10
				Porte-étendard avec (un seul choix) :		
				Incendiaire (<i>Lance de l'Infini</i>)		
				(Sort héréditaire))		45
				Incendiaire (<i>Main des cieux</i> (Thaumaturgie))		50
Options			pts-	Règles de figurine optionnelles		
Manifestation démoniaque (un seul choix) :				Incendiaire (X) : Règle universelle.		
	Aura de désespoir		1/fig.	Un Porte-étendard avec cette règle peut lancer le sort		
	Ichor incendiaire		1/fig.	entre parenthèses en tant que Sort lié avec Niveau		
	Sombre cuir		3/fig.	de pouvoir (5/8).		
	Marque du Champion éternel					
	(Champion uniquement)					
			30			
	Antennes ensorceleuses		50			

Spécial (pas de limite)

« C'est trop calme », marmonna le sergent. Tous aux aguets, nous tendions l'oreille. Il y avait comme un bruissement dans la forêt. Les cimes des arbres paraissaient se balancer. C'est alors que nous perçûmes son approche. Ses pieds martelaient le sol comme Volund sur sa forge. Le vacarme se rapprochait. Les blocs de pierre qui composaient notre avant-poste s'entrechoquaient. Enfin, il émergea par-dessus le flanc de la colline. Je vis le sergent lever les yeux, plus haut, toujours plus haut... Je l'entendis chuchoter : « Par la Déesse ». Ce furent là ses dernières paroles.



Idole profane

300 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	7	3	5	2	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Idole profane	5	3	5	2	3	

Options

Colosse de l'Apocalypse

Doit prendre (un seul choix) :

Dieu d'osier

Golem hérétique

Automate apostat

pts

20

gratuit

gratuit

40

Règles de figurine optionnelles

Automate apostat : Règle universelle.

La figurine gagne +1 en Résistance, **Attaque écrasante** et son Armure **pass**e à 3.

Colosse de l'Apocalypse : Règle universelle.

Les Points de vie de la figurine **passent** à 8, et les dimensions de son socle passent à 75×100 mm. De plus, les lancers de dé déterminant le nombre de touches de ses **Attaques de piétinement** suivent la règle **Jet maximisé**.

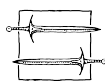
Dieu d'osier : Règle universelle.

La figurine gagne **Attaque de broyage (3D3)**, **Attaque enflammées** et **Inflammable**. Ces Attaques de broyage sont résolues avec Force 4, Pénétration d'armure 0 et **Attaque enflammée**.

Golem hérétique : Règle universelle.

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

Je n'envie pas la mission qui vous a été confiée, de trouver les Moines diaboliques. On dit qu'ils accueillent des démons dans leur corps pour qu'ils les remplissent d'une force maléfique, et qu'ils déchirent le ventre de leurs victimes pour en arracher l'estomac et en boire le sang. Ils veulent être remplis de folie, ils la recherchent, car ils ont connu plus de souffrances que quiconque peut en tolérer.



Possédés

130 pts + 9 pts/fig. suppl.

10-25 figs.



0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	7	Capture, Obscure allégeance, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	2	3	0	5+	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Possédé	2	2	4	1	4	

Options		pts	Options d'Obscure allégeance		pts
Manifestation démoniaque (un seul choix) :			Fratricides		
	Brume écarlate	3/fig.	Enfants turbulents		
	Échine de bronze	3/fig.	Héros déchus		
	Écailles de chitine	4/fig.	Les Déshonorés		
Un seul choix :			Options d'État-major		
Paire d'armes			gratuit/fig.	Champion	
Lance			1/fig.	Musicien	
Arme lourde			2/fig.	Porte-étendard	
				10	
				10	
				10	

Ô vous, authentiques et loyaux serviteurs de Nukudja, entendez-moi ! Car je vous montrerai comment consacrer et oindre l'autel vivant et véridique des fidèles. Qu'il devienne le flambeau de notre crédo et de notre caste ! Qu'il devienne le sentier scintillant de la Déesse, à travers lequel elle enverra ses tendres et infaillibles messagers de destruction, pour que nous puissions enfin trouver le sommeil !



Autel rituel

160 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 60 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	2"	2"	6	Adepté magicien, Conclave noir , Instable, Invocation démoniaque, Machine de guerre, Offrande sacrificielle, Sans peur, Une tête au dessus		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	5	2	4	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Membres du grand conseil	5	2	3	0	3	

— Règles de figurine —

Conclave noir : Règle universelle.

Les sorts lancés par la figurine gagnent +3" à leur Portée pour chaque autre Magicien allié à 12" ou moins du Lanceur. Ce bonus ne peut jamais augmenter ce modificateur combiné au-delà d'une valeur de +9", bien que d'autres sources le puissent.

Pendant la Sélection des sorts, la figurine doit sélectionner deux sorts parmi : *Appel de la tombe* (Occultisme), *Lance de l'Infini* (Sort héréditaire) et *Main des cieux* (Thaumaturgie). Ceci est une exception aux règles normales de Sélection des sorts liées à la règle **Adepté magicien**.

Lors d'une invocation démoniaque avec cette figurine, divisez le coût en points de l'unité par 300 plutôt que 200 (en arrondissant toujours au nombre entier supérieur) pour déterminer le nombre de marqueurs « Voile » à défausser.

— Options —

Le Grand Conseil

pts
60

— Règles de figurine optionnelles —

Le Grand Conseil : Règle universelle.

Les Points de vie et la valeur d'Attaque de la figurine **passent** à 8, et son socle est un disque de 120 mm de diamètre.

La figurine peut sélectionner *Colère de Dieu* (Thaumaturgie) à la place de l'un de ses deux sorts.

Démons invoqués (max. 45%)

Le commandant se réjouissait de ce que nous étions enfin parvenus à contraindre au combat ces insaisissables ennemis, d'autant plus qu'ils étaient finalement si peu nombreux. Mais son sourire s'évanouit dès qu'il sentit l'odeur accablante du soufre. De derrière leur camp s'élevèrent des cris déchirants. Puis régna un silence atroce. Bientôt, ils étaient partout à la fois. Les démons déferlèrent sur nous comme un ouragan.



Faucheuse

140 pts

Figurine seule 0-5 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm



Les figurines avec « Vol » comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes ».

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	10"	10"	7	Course rapide, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	4	4	0	5+	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Barreur (2)	2	4	3	3	3	
Bête de trait (2)	1	3	3	0	3	Harnaché
Châssis			4	3		Inanimé, Touches d'impact (2D3)

Options

Un seul choix :

Vol (9", 9") [Av]

(0-2 unités/armée)

20

de horde (0-3 unités/armée)

100

de légion (0-2 unités/armée)

180

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

Cornes de vanité

15

Fouet caudal

25

Groin fouineur

25

Marque du Champion éternel

40

Mains baladeuses

45

Options d'État-major

Porte-étendard

10

Règles de figurine optionnelles

de horde : Règle universelle.

Le profil de la figurine change :

- Le socle de la figurine passe à **100×100 mm**.
- Ses Points de vie **passent à 6**.
- Elle gagne **1** Barreur supplémentaire.
- Elle gagne **1** Bête de trait supplémentaire.
- Elle gagne **Stature colossale**.
- Son Châssis gagne **Touches d'impact (3D3)** au lieu de **Touches d'impact (2D3)**.

de légion : Règle universelle.

Le profil de la figurine change :

- Le socle de la figurine passe à **100×150 mm**.
- Ses Points de vie **passent à 8**.
- Elle gagne **2** Barreurs supplémentaires.
- Elle gagne **2** Bêtes de trait supplémentaires.
- Elle gagne **Stature colossale**.
- Son Châssis gagne **Touches d'impact (4D3)** au lieu de **Touches d'impact (2D3)**.

Stature colossale : Règle universelle.

La figurine compte comme étant de taille Gigantesque pour ce qui est de déterminer le nombre de Rangs complets.



Eidolons

170 pts + 30 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-18 figs./armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25x25 mm

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	7	Conclave de magiciens, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	2	4	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Eidolon	1	2	2	0	3

— Règles de figurine —

Sombrefeu : Arme de tir.

Portée 18", Tirs 2, Fo 4, PA 0.

Les jets de sauvegarde d'armure contre les blessures provoquées par le **Sombrefeu** échouent **toujours** sur un résultat naturel de '1', '2', '3' ou '4'.

— Conclave de magiciens —

Doit choisir deux sorts parmi :

- *Jugement du destin* (Divination)
- *Précipiter la fin* (Évocation)
- *Main des cieux* (Thaumaturgie)
- *Lance de l'Infini* (Sort héréditaire)

— Options —

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

	Ichor incendiaire	1/fig.
	Aura de désespoir	5/fig.
	Chair kaléidoscopique	5/fig.
	Antennes ensorcelées	25

— Options d'État-major —

Champion 130 pts



Chiens démoniaques

150 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

Taille Standard

Type Bête

Socle 25x50 mm

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	9"	18"	7	Peur, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	3	4	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chien démoniaque	3	5	3	0	4

— Options —

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

	Centipède	1/fig.
	Cornes de vanité	1/fig.
	Ichor incendiaire	1/fig.
	Sang bouillonnant	1/fig.
	Bile digestive	2/fig.

— Options d'État-major —

Champion 10 pts



Char titanicide

200 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	8"	8	Brise-montagne , Course rapide, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	4	5	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Myrmidon (2)	1	5	5	1	4	Charge dévastatrice (Ardeur guerrière)
Machiniste chtonien	3	3	6	3	3	Harnaché
Châssis			7	2		Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)

— Règles de figurine —

Brise-montagne : Règle universelle.

Durant la Phase de charge, la figurine gagne **Maximisé (Portée de charge)** lorsque la figurine déclare une charge contre une unité dont l'ensemble des figurines a **Présence imposante**.

De plus, les Touches d'impact de la figurine gagnent **Blessures multiples (1D3, contre Présence imposante)**.

— Options —

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

	Coquille segmentée	5
	Visage de marbre	5
	Bile digestive	10
	Centipède	15
	Poing marteleur	35

— Options d'État-major —

Porte-étendard 10



Farfadets traque-mage

140 pts + 30 pts/fig. suppl.

2-4 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 40×40 mm

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	6	Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	3	3	0	5+	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Farfadet traque-mage	5	3	2	0	2	Attaque de soutien (3), Attaque empoisonnée, Soif de magie

— Règles de figurine —

Soif de magie : Attribut d'attaque - Corps à corps.

Lors de la détermination du Résultat de combat, un camp qui a au moins une figurine avec **Soif de magie** engagée dans ce combat ajoute +X à son Résultat de combat, où « X » est le nombre de sorts (autres que des Sorts liés ou Attributs de la Voie) connus par tous les Magiciens ennemis qui se trouvent dans les unités en contact avec cette figurine (plusieurs occurrences du même sort comptent comme un sort à chaque fois).

— Options —

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

	Yeux de vert-feu	2/fig.
	Épine perforante	8/fig.
	Bouclier vivant	9/fig.
	Racines contre-nature	10
	Glandes à venin	17/fig.



Démons griffus

255 pts + 90 pts/fig. suppl.

3-6 figs.



0-3 unités/armée

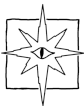
Taille Grande

Type Bête

Socle 40×40 mm

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	7	Capture, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	3	4	4	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Démon griffu	3	4	4	2	4 Suffocation	
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Manifestation démoniaque (un seul choix) :				Champion	10	
∞ Sombre cuir			4/fig.	Musicien	10	
☉ Mère pondreuse			6/fig.	Porte-étendard	10	
☼ Plumage obsédant			8/fig.			
☽ Épine perforante			13/fig.			
☉ Mâchoire déboîtée			15/fig.			



Amonceleurs

280 pts + 120 pts/fig. suppl.

3-6 figs.



0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Bête

Socle 40×40 mm

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Capture, Guide, Peur, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	5	5	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Amonceleur	3	3	4	0	2 Constricteur	
Règles de figurine				Options		pts-
Constricteur : Attaque spéciale.				Jusqu'à deux Manifestations démoniaques :		
La figurine gagne Attaque de broyage (X) , et peut effectuer des Attaques de broyage en tant qu'Attaque de soutien, ignorant le nombre maximal d'Attaques de soutien. Lorsque la figurine n'est pas engagée au combat, « X » pass e à 1.				∞ Écailles de chitine	3/fig.	
Au début de chaque Manche de combat sauf la première Manche de combat, si l'unité de la figurine combat, « X » est augmenté de +1 (ex. : Attaque de broyage (1) devient Attaque de broyage (2)).				☉ Coquille segmentée	4/fig.	
				☉ Groin fouineur	5/fig.	
				☉ Anneaux asphyxiants	10/fig.	
				∞ Écailles réfléchissantes	21/fig.	
				∞ Racines contre-nature	30	
				Options d'État-major		pts-
				Champion	10	
				Musicien	10	
				Porte-étendard	10	



Sirènes

170 pts + 16 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	9"	18"	9	Guide, Insaisissable , Repli tactique, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	5	3	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Sirène	2	5	4	1	4
Monture symbiotique	1	3	3	0	3

— Règles de figurine —

Insaisissable : Règle universelle.

Une unité composée entièrement de figurines avec **Insaisissable** peut déclarer une Réaction à une charge de type « Fuir » malgré le fait qu'elle a **Sans peur**.

— Options —

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

	Sang bouillonnant	1/fig.
	Centipède	2/fig.
	Mains baladeuses	5/fig.
	Plumage obsédant	5/fig.
	Poing marteleur	8/fig.

— Options d'État-major —

Champion	10
Musicien	10
Porte-étendard	10



Gloire étincelante

300 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×50 mm



Les figurines avec « Vol » comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes ».

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	8	Étoile vacillante , Peur, Présence imposante, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	5	*	5	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gloire étincelante	5	*	5	5	5

— Règles de figurine —

Étoile vacillante : Règle universelle.

Les valeurs de Capacité offensive et de Capacité défensive de la figurine **passent** à une valeur équivalente à deux fois le nombre de Points de vie actuels de la figurine.

De plus, la figurine compte comme un Personnage pour ce qui est de provoquer, d'accepter et de refuser les Duels. Lorsque la figurine combat dans un Duel pendant une Manche de combat, elle gagne **Tenace** jusqu'à la fin de la Manche de combat.

— Options —

Vol (8", 16") [Av]	40	
Manifestation démoniaque (un seul choix) :		
	Sécrétions soufrées	10
	Cornes de vanité	15
	Visage de marbre	20
	Échine de bronze	30



Moissonneur d'espoir

285 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×100 mm

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	7	Pas un meneur, Peur, Plateforme de guerre, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	5	4	5	3	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Moissonneur d'espoir	4	4	6	3	1	Batterie éthérée (3+)

— Règles de figurine —

Batterie éthérée : Arme d'artillerie.

Batterie de tir. Portée 18", Tirs 2D6×2, Fo 4, PA 1.
Avant de lancer les dés pour déterminer le nombre de tirs, le propriétaire peut décider de défausser de 1 à 3 marqueurs « Voile » de sa réserve. Dans ce cas, le nombre de tirs est augmenté de +3 par marqueur « Voile » ainsi défaussé.

— Options —

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

	Aura de désespoir	25
	Antennes ensorceleuses	30
	Marque du Champion éternel	50
	Bâillement glacial	55
	Cosse ferreuse	65



Bêtes d'airain

330 pts + 90 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×75 mm

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	Capture, Peur, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	3	4	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Tente-le-diable	1	5	3	0	4	Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (+2 Att,+2 Fo, +2 PA)
Bête	2	4	5	2	2	Ardeur guerrière, Harnaché, Touches d'impact (2)

— Options —

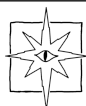
Manifestation démoniaque (un seul choix) :

	Ichor incendiaire	1/fig.
	Centipède	5/fig.
	Écailles de chitine	5/fig.
	Fouet caudal	12/fig.
	Brume écarlate	21/fig.

— Options d'État-major —

Champion	10
Musicien	10
Porte-étendard	10

Avimorphes (max. 3 unités)



Furies

140 pts + 9 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Avimorphes » et « Démons invoqués ».

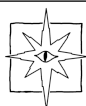
Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol	4"	8"	5	Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère, Vol (10", 20")
	Vol	10"	20"		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	3	3	0	6+
	Cible difficile (1)				
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Furie	1	3	4	1	4
	Charge dévastatrice (+1 Fo)				

Options _____ pts-

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

- Brume écarlate 1/fig.
- Glandes à venin 1/fig.
- Sombre cuir 1/fig.
- Chair kaléidoscopique 2/fig.
- Plumage obsédant 4/fig.



Ophidiens du Voile

220 pts + 34 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Bête

Socle 40×40 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Avimorphes » et « Démons invoqués ».

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d' **Invocation démoniaque**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol	2"	4"	7	Conclave de magiciens, Mutamorphe , Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (9", 12")
	Vol	9"	12"		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	3	4	4	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Ophidien du Voile	3	4	4	0	4

Règles de figurine _____

Mutamorphe : Règle universelle.

Pendant l'étape de Sélection des sorts, chaque unité d'Ophidiens du Voile doit choisir une Manifestation démoniaque de la liste ci-dessous et en appliquer les effets pendant toute la partie.

- Plumage obsédant
- Bâillement glacial
- Glandes à venin

Conclave de magiciens _____

Doit choisir deux sorts parmi :

- *Châtier l'hérétique* (Thaumaturgie)
- *Charme trompeur* (Sorcellerie)
- *Effigie malsaine* (Sorcellerie)
- *Lance de l'Infini* (Sort héréditaire)

Options d'État-major _____

Champion

pts-

135



Mouches infectieuses

325 pts + 100 pts/fig. suppl. 3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Bête

Socle 50x75 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Avimorphes » et « Démons invoqués ».

Cette unité ne peut être déployée normalement mais seulement au moyen d'Invocation démoniaque.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
Au sol	2"	4"	8	Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (6", 14")		
Vol	6"	14"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	2	4	0		Ægide (5+, contre Attaque magique), Fortitude (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Mouche infectieuse	2	5	6	3	3	Sang acide

— Règles de figurine —

Sang acide : Attaque spéciale.

Pour chaque jet de sauvegarde de **Fortitude** que la figurine rate contre une blessure causée par une Attaque de mêlée ennemie, la figurine qui a infligé la touche responsable de cette blessure subit immédiatement 1 touche avec **Attaque toxique** répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine, résolue avant que la moindre figurine ne soit retirée comme perte.

— Options —

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

∞	Chair kaléidoscopique	6/fig.
⊕	Bile digestive	7/fig.
⊕	Mère pondeuse	8/fig.
⊕	Mâchoire déboîtée	12/fig.

— Options d'État-major —

	Champion	10
	Musicien	10
	Porte-étendard	10

Feuille de référence

Personnages

Chef de culte	MS	4"	MF	8"	Dis	8					Adeptes magiciens, Instable, Obscure allégeance
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	0	Æg		Armure légère
Chef de culte	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	
Démon symbiote	MS	5"	MF	10"	Dis	8					Apprenti magicien, Obscure allégeance, Sans peur, Surnaturel
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0	Æg	5+	Armure lourde
Démon symbiote	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	6	

Base

Cultistes	MS	4"	MF	8"	Dis	6					Capture, Instable, Obscure allégeance, Offrande sacrificielle
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0	Æg		
Cultiste	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	Charge dévastatrice (Ardeur guerrière)
Lémures	MS	4"	MF	8"	Dis	7					Capture, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	5	Arm	0	Æg	5+	Parade
Lémure	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2	
Succubes	MS	5"	MF	10"	Dis	7					Capture, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0	Æg	5+	
Succubes	Att	3	Off	4	Fo	3	PA	1	Agi	5	Suffocation
Myrmidons	MS	5"	MF	10"	Dis	8					Capture, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0	Æg	5+	
Myrmidon	Att	1	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4	Charge dévastatrice (Ardeur guerrière), Combat sur un rang supplémentaire
Diablotins	MS	5"	MF	10"	Dis	6					Capture, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0	Æg	5+	Ægide (3+, contre les Attaques de tir)
Diablotin	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3	Traits d'énergie (4+)

Spécial

Idole profane	MS	7"	MF	14"	Dis	8					Sans peur, Surnaturel
Gigantesque, Infanterie	PV	7	Déf	3	Rés	5	Arm	2	Æg	5+	
Idole profane	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	
Possédés	MS	5"	MF	10"	Dis	7					Capture, Obscure allégeance, Sans peur, Surnaturel
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0	Æg	5+	Armure légère
Possédé	Att	2	Off	2	Fo	4	PA	1	Agi	4	
Autel rituel	MS	2"	MF	2"	Dis	6					Adeptes magiciens, Conclave noir, Instable, Invocation démoniaque, Machine de guerre, Offrande sacrificielle, Sans peur, Une tête au dessus
Standard, Assemblage	PV	5	Déf	2	Rés	4	Arm	0	Æg	5+	
Membres du grand conseil	Att	5	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	

Démons invoqués

Faucheuse	MS	10"	MF	10"	Dis	7					Course rapide, Sans peur, Surnaturel
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	4	Rés	4	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)
Barreur (2)	Att	2	Off	4	Fo	3	PA	3	Agi	3	
Bête de trait (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché
Châssis					Fo	4	PA	3			Inanimé, Touches d'impact (2D3)
Eidolons	MS	5"	MF	10"	Dis	7					Conclave de magiciens, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Bête	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)
Eidolon	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3	Sombrefeu (3+)
Chiens démoniaques	MS	9"	MF	18"	Dis	7					Peur, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	0	Æg	5+	
Chien démoniaque	Att	3	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	4	Attaque de soutien (2), Coup fatal

Char titanicide	MS	8"	MF	8"	Dis	8						Brise-montagne, Course rapide, Sans peur, Surnaturel
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	0	Æg	5+		
Myrmidon (2)	Att	1	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4		Charge dévastatrice (Ardeur guerrière)
Machiniste chthonien	Att	3	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	3		Harnaché
Châssis					Fo	7	PA	2				Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)
Farfadets traque-mage	MS	5"	MF	10"	Dis	6						Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Bête	PV	4	Déf	3	Rés	3	Arm	0	Æg	5+		Cible difficile (1)
Farfadet traque-mage	Att	5	Off	3	Fo	2	PA	0	Agi	2		Attaque de soutien (3), Attaque empoisonnée, Soif de magie
Démons griffus	MS	9"	MF	18"	Dis	7						Capture, Sans peur, Surnaturel
Grande, Bête	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0	Æg	5+		
Démon griffu	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	4		Suffocation
Amonceleurs	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Capture, Guide, Peur, Sans peur, Surnaturel
Grande, Bête	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	0	Æg	5+		
Amonceleur	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	2		Constricteur
Sirènes	MS	9"	MF	18"	Dis	9						Guide, Insaisissable, Repli tactique, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	0	Æg	5+		Cible difficile (1)
Sirène	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4		
Monture symbiotique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3		Harnaché
Gloire étincelante	MS	8"	MF	16"	Dis	8						Étoile vacillante, Peur, Présence imposante, Sans peur, Surnaturel
Grande, Bête	PV	5	Déf	*	Rés	5	Arm	0	Æg	5+		
Gloire étincelante	Att	5	Off	*	Fo	5	PA	5	Agi	5		
Moissonneur d'espoir	MS	5"	MF	10"	Dis	7						Pas un meneur, Peur, Plateforme de guerre, Sans peur, Surnaturel
Grande, Bête	PV	5	Déf	4	Rés	5	Arm	3	Æg	5+		
Moissonneur d'espoir	Att	4	Off	4	Fo	6	PA	3	Agi	1		Batterie éthérée (3+)
Bêtes d'airain	MS	7"	MF	14"	Dis	8						Capture, Peur, Sans peur, Surnaturel
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	3	Rés	4	Arm	0	Æg	5+		
Tente-le-diable	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	4		Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (+2 Att,+2 Fo, +2 PA)
Bête	Att	2	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2		Ardeur guerrière, Harnaché, Touches d'impact (2)

Avimorphes

Furies	MS	4"	MF	8"	Dis	5						Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère, Vol (10", 20")
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0	Æg	6+		Cible difficile (1)
Furie	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4		Charge dévastatrice (+1 Fo)
Ophidiens du Voile	MS	2"	MF	4"	Dis	7						Conclave de magiciens, Mutamorphe, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (9", 12")
Grande, Bête	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0	Æg	5+		
Ophidien du Voile	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	4		
Mouches infectieuses	MS	2"	MF	4"	Dis	8						Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (6", 14")
Grande, Bête	PV	4	Déf	2	Rés	4	Arm	0	Æg			Ægide (5+, contre Attaque magique), Fortitude (5+)
Mouche infectieuse	Att	2	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3		Sang acide

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Sombrefeu	-	18"	4	0	2	Les sauvegardes d'armure échouent toujours sur un résultat de '1', '2', '3' ou '4'.
Traits d'énergie	-	24"	5	0	1	Rechargez!, Tir de volée
Batterie éthérée	Batterie de tir	18"	4	1	2D6×2	Défausser 1 à 3 marqueurs « Voile » : +3 tirs / marqueur défaussé

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Batterie éthérée	3+	Moissonneur d'espoir
Sombrefeu	3+	Eidolon
Traits d'énergie	4+	Diablotin

Journal des modifications

2024 MàJ 1

- Couronne d'arrogance : Coût de départ 70 ↘ 60
- Voile de décalage : Coût de départ 40 ↘ 35
- Dés de Lugar : Coût de départ 35 ↘ 25
- Talisman de force vitale : Coût de départ 30 ↘ 20
- Pièges démoniaques : Coût de départ 20 ↘ 10
- Chef de culte : Coût de départ 170 ↘ 160
- Chef de culte Planque : 20 ↘ 10
- Chef de culte Héros déchus : 5 ↗ 15
- Chef de culte Les Déshonorés : 10 ↗ 20
- Démon symbiote : Coût de départ 180 ↘ 160
- Démon symbiote Fratricides : 5 ↗ 10
- Démon symbiote Héros déchus : 0 ↗ 5
- Démon symbiote Enfants turbulents : 10 ↘ 5
- Cultistes Grimoire fantastique : 40 ↘ 30
- Cultistes Passeur abyssal : 70 ↗ 80
- Cultistes Héros déchus : 1 ↘ gratuit
- Idole profane : Coût de départ 290 ↗ 300
- Idole profane Colosse de l'Apocalypse : 30 ↘ 20
- Idole profane Golem hérétique : 10 ↘ gratuit
- Idole profane Automate apostat : 50 ↘ 40
- Possédés : Coût de départ 140 ↘ 130
- Possédés : Figurines additionnelles 10 ↘ 9
- Possédés Écailles de chitine : 3 ↗ 4
- Possédés Paire d'armes : 2 ↘ gratuit
- Possédés Lance : 2 ↘ 1
- Possédés Fratricides : 1 ↘ gratuit
- Possédés Héros déchus : 1 ↗ 2
- Possédés Les Déshonorés : 3 ↗ 4
- Possédés Enfants turbulents : 2 ↘ 1
- Autel rituel : Coût de départ 170 ↘ 160
- Autel rituel Le Grand Conseil : 70 ↘ 60