

LE IX^e ÂGE

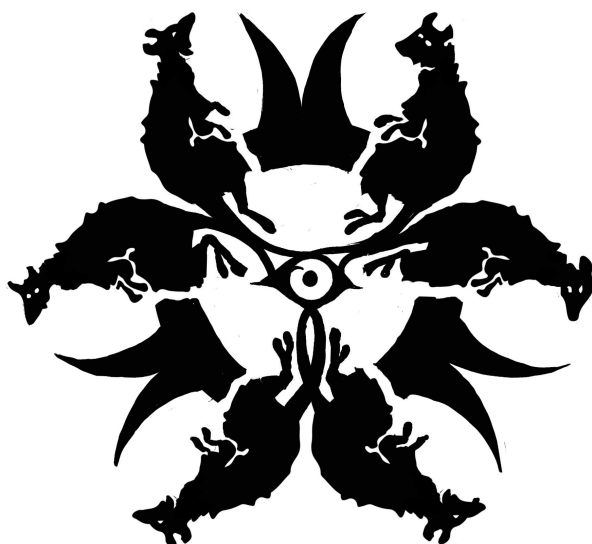
BATAILLES FANTASTIQUES



CULTE D'ERRAHMAN

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Culte d'Errahman

Livre d'armée supplément aux Marée de Vermine
2^e édition, version 2023 alpha 1 – 14 septembre 2023

Règles spécifiques de l'armée	2	Personnages	6
Règles des figurines de l'armée	3	Base	10
Objets spéciaux	4	Spécial	11
Organisation de l'armée	5	Fidèles parmi les fidèles	14
Feuille de référence	16		

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.



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

Ce document a été édité avec \LaTeX .

Les Annonciateurs de la Pestilence

Errahman est le dieu de la peste ; certains disent qu'il a été vénéré sous diverses formes par de nombreux peuples. Aujourd'hui, il compte un nombre incalculable d'adeptes parmi la Vermine. Historiquement, cette espèce vénérait les dieux d'Avras, la cité où elle a été créée, mais tout comme les Avrasiens de jadis, elle a étendu son empire à des terres lointaines, où elle a rencontré d'étranges nouvelles divinités.

Le temple d'Errahman a été découvert au Sagarika par le prophète Barbas ; les histoires racontent qu'à sa naissance, il fut le seul survivant d'une terrible épidémie. Il rassembla des adeptes parmi la Vermine et se dirigea vers l'Occident, cherchant à convertir le plus grand nombre possible, « baptisant » ses nouveaux fidèles dans la peste. Bien que Barbas ait fini assassiné, ses disciples ont porté son œuvre à de nouveaux sommets. Le Culte de la peste s'est déjà implanté dans presque toutes les cités vermineuses, et exerce même une influence, certes encore modeste, mais grandissante au sein de leur Sénat. Nous n'osons à peine imaginer ce qui pourrait survenir si ce culte finissait par y supplanter la religion dominante de la république avrasienne.

— Rapport à la gouverneure Belmalë de Gan-Harod

Règles spécifiques de l'armée

Saintes affections

Les Saintes affections sont des améliorations pouvant être prises par certains Personnages et Champions de l'armée du Culte d'Errahman. Les Saintes affections sont des Sorts liés de Niveau de puissance (4/8) avec Durée : Permanent. Certains Champions peuvent choisir 1 Sainte affection dans la liste ci-dessous, laquelle **doit** être notée dans la Liste d'armée, et qui a une Portée de 8". Certains Personnages peuvent choisir jusqu'à 4 différentes Saintes affections, qu'ils sélectionnent à partir de la liste ci-dessous au moment de la Sélection des sorts, et qui ont une Portée de 18". Au lieu de mesurer la Portée d'une Sainte affection à partir du Lanceur, conformément aux règles habituelles, celle-ci peut à la place être mesurée à partir de n'importe quelle unité sous l'effet d'une Sainte affection à 18" du Lanceur. Dans ce cas, sa Portée **pass**e à 8".

Sainte affection	Type	Effet
Fièvre écarlate	Universel	La cible gagne Ardeur guerrière , Frénésie et Sans peur .
Gale purulente	Universel	Au début de chaque Phase de magie, la cible subit 2D6 touches de Force 2 et Pénétration d'armure 1 avec Coup fatal .
Trollite squameuse	Amélioration	La cible gagne Peur et +1 en Résilience.
Variole baveuse	Malédiction	La cible subit une pénalité de -2 en Agilité et en Mouvement simple.

Une armée ne peut tenter de lancer la même Sainte affection plus de deux fois au cours d'une même Phase de magie. Une même unité ne peut être affectée que par une seule Sainte affection à la fois (la dernière à avoir été lancée). À la fin de l'étape 3 de la Séquence de la Phase de magie (après avoir Siphonné le Voile), votre adversaire peut décider de retirer au moins un Dé de magie de sa réserve. Pour chaque Dé de magie ainsi retiré, l'adversaire désigne une unité (alliée comme ennemie) sous l'effet d'une Sainte affection. La Sainte affection affectant cette unité prend immédiatement fin.

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Impitoyable

Les pertes de Points de vie de la figurine causées par des figurines alliées sont ignorées pour la Panique (y compris dans le cas d'unités détruites par des attaques alliées). La figurine peut utiliser des Attaques de tir contre les unités ennemies engagées en combat, avec les règles suivantes :

- Les unités alliées engagées dans ce combat sont ignorées en ce qui concerne les Couverts, mais pas pour les Lignes de vue.
- Lancez normalement les dés pour toucher la cible. Immédiatement après avoir déterminé le nombre de touches, lancez 1D6 pour chacune d'elles. Sur 4+, la touche est répartie sur une unité alliée engagée dans ce combat (déterminez aléatoirement s'il y a plusieurs unités alliées engagées dans ce combat). Sinon, la cible initiale est touchée normalement.

Je ne crains aucun mal

Tant que l'unité de la figurine est **Indomptable** et qu'elle n'est pas **Désorganisée**, elle gagne **Indémoralisable** et **Sans peur**. De plus, tant que cette unité est rejointe par au moins un Personnage avec **Culte d'Errahman**, ses Mouvements de charge, de poursuite et de charge irrésistible bénéficient de la règle **Course rapide**.

La vie ne vaut rien

Lors du calcul du Résultat du combat, les 10 premiers Points de vie perdus par les figurines avec cette règle par unité ne comptent qu'à moitié (arrondis à l'entier supérieur). Le bonus au Résultat de combat de « Carnage » n'est pas concerné par cette règle.

Martyr

Lorsqu'une figurine alliée avec cette règle est retirée comme perte, pour chacun des Points de vie que cette figurine avait initialement, gagnez un marqueur « Martyr ». Au début de n'importe laquelle de vos étapes de « Siphonner le Voile », vous pouvez dépenser 10 ou plus de vos marqueurs « Martyr » pour gagner 1 marqueur « Voile » pour chaque tranche de 10 marqueurs « Martyr » ainsi dépensés (jusqu'à un maximum de 3 marqueurs « Voile » par Phase de magie).

Attaques spéciales

Culte d'Errahman

Pour toute Attaque de corps à corps ennemie allouée à une figurine avec **Culte d'Errahman** qui obtient un '1' naturel pour toucher, l'élément de figurine inflige une touche avec **Attaque toxique** contre l'unité de la figurine ayant porté cette attaque. Résolez ces touches avant de retirer les éventuelles pertes.

Une unité contenant des figurines ordinaires avec **Culte d'Errahman** ne peut être rejointe que par des Personnages avec la même règle.

Armurerie

Fléau pestueux – Arme de corps à corps

Hallebarde. Le porteur gagne **Charge dévastatrice (Coup fatal)**. De plus, le porteur, ainsi que toute unité ennemie en contact avec au moins une figurine qui utilise cette arme, subit une pénalité de -1 en Capacité défensive.

Lames de vérole – Arme de corps à corps

Paire d'armes. Les attaques portées avec cette arme gagnent la règle **Attaque empoisonnée**.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Colère pestilentielle 65 pts
Enchantement : Lames de vérole.
Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Pénétration d'armure. De plus, les jets pour toucher avec cette arme ayant donné un résultat naturel de '6' gagnent **Attaque divine** et **Blessures multiples (1D3)**.

Encens toxique 35 pts
Dominant.
Enchantement : Fléau pestueux.
Lorsqu'il utilise cette arme, le porteur gagne des **Attaque de broyage (1D3)**, qui sont résolues comme des **Attaques toxiques** au Palier d'initiative 10.

Enchantements d'armure

Onction du Prophète 50 pts
Figurines à pied uniquement.
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne +1 Point de vie et **Fortitude (5+)**.
Les jets pour toucher réussis des Attaques de corps à corps contre le porteur **doivent** être relancés.

Enchantements d'étendard

Œil d'Errahman 50 pts
Le porteur et les figurines ordinaires de son unité gagnent **Ardeur guerrière**. De plus, pour chaque jet pour toucher ayant donné un résultat naturel de '1' avec une Attaque de corps à corps portée par l'unité du porteur, cette unité subit 1 touche de Force 3 et de Pénétration d'armure 0 au cours du même Palier d'initiative. Ceci est considéré comme une Attaque spéciale.

Suaire de martyr 45 pts
Les figurines avec **Culte d'Errahman** dans l'unité du porteur gagnent **Fortitude (6+)**.

Artéfacts

Creuset de contagion 65 pts
Ne peut être pris par des Assemblages.
La figurine du porteur gagne +1 Point de vie, et les unités ennemies en contact avec elle subissent une pénalité de -1 en Résilience.

Pamphlet putride 40 pts
L'unité du porteur **doit** relancer ses jets pour toucher ayant donné un résultat naturel de '1'.

Toge d'Ô-rateur 35 pts
0-2 par armée. Figurines à pied uniquement.
Le porteur gagne **Se tient derrière** et ne peut pas provoquer de Duel.

Thomet, serviteur du prophète Barbas, appelé à être l'apôtre de l'Évangile de la Peste : la bonne nouvelle que tous peuvent trouver la rédemption à travers la contagion, et être rendus agréables aux yeux du Dieu.

À tous ceux qui, à Avras, sont aimés par le Père de la Pestilence et appelés à être ses saints survivants : que la grâce et la paix vous soient données de la part du Prophète et de ses disciples!

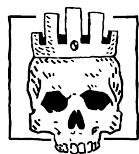
Je rend d'abord grâce à mon Seigneur au sujet de vous tous, de ce que votre foi est renommée dans le monde entier. Je suis impatient de vous annoncer l'Évangile à vous qui êtes à Avras, où la justice du Dieu a été révélée, tout comme la colère du Dieu contre l'impiété et la méchanceté de ceux et celles qui cherchent à taire la vérité que le Père Pestilent leur a fait connaître.

Nous autres, Vermine, avons toujours été considérés comme un fléau aux yeux des autres peuples ; le Dieu nous a montré la voie afin que nous nous ouvrons enfin à notre véritable identité pour y trouver une gloire et une force inextinguibles. Nous ne sommes pas désireux de porter la guerre contre nos frères vermineux ni contre d'autres peuples ; notre seul désir est de répandre l'Évangile et le contact purificateur de la maladie qui apporte le Salut unique et sûr. Cependant, la vérité du Dieu a de nombreux ennemis ; c'est pourquoi Il s'est adressé au Prophète en lui ordonnant de préparer Ses armées, afin que les infidèles qui refusent d'accepter l'Évangile dans la paix de l'extase bénie puissent au contraire témoigner de Sa puissance au combat.

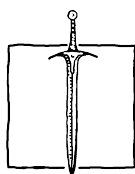
C'est le cœur heureux que je m'appête à vous décrire en ce jour les forces que commandent les Fidèles. Voyez leur justice, et tressaillez de joie!

—Épître aux Avrasiens, attribuée au prophète errahmite Thomet

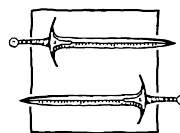
Organisation de l'armée



Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Fidèles parmi les fidèles
max. 45%

Personnages (max. 40%)



Patriarche de la Peste

160 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20x20 mm

Nos patriarches sont les défenseurs de la Foi, répandant l'Évangile par le glaive et portant la peste et la guerre aux portes des infidèles. Ils sont les pères des affligés, les guidant sur le chemin de la maladie tout en extirpant les hérétiques qui voudraient « guérir » leur foi. Bénis d'une résistance prodigieuse par le Père Pestilent, la mort ne les prendra pas jusqu'à ce que leur heure soit venue.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	7	Apôtre de la Peste, Impitoyable, Martyr, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	5	0	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Patriarche de la Peste	3	4	4	1	5	Culte d'Errahman, Haine

Règles de figurine

Apôtre de la Peste : Règle universelle.
Tant qu'elles se trouvent à 12" de cette figurine, les unités alliées gagnent **Minimisé (Tests de discipline)**.

Options magiques

Jusqu'à 4 Saintes affections 20/affection

Options

Objets spéciaux jusqu'à 150
Si Général jusqu'à 200
Bouclier 10
Un seul choix :
Arme lourde 10
Lames de vérole 10
Fléau pesteux 20

Options de monture

Disciple bien-aimé 50
Chaudron lépreux 240



Prêtre de la multitude

110 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm

Guides spirituels de notre foi, ces prêcheurs de vérité sont les héritiers de la Parole du Prophète. Ils préservent l'esprit des enfants d'Errahman des hérésies et veillent à l'unité des Fidèles. Œuvrant ensemble en trios bénis, ils permettent à la puissance du Dieu de toucher le monde grâce à leur magie, répandant la contagion consacrée, remplissant le cœur des infidèles d'une sainte terreur, et celui des affligés d'une finalité sacrée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	5	Apprenti magicien, Impitoyable, Martyr	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	2	2	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi

Prêtre de la multitude 1 2 3 0 4 Culte d'Errahman, Lames de vérole

Options magiques

Adepte magicien 95 pts



Occultisme



Thaumaturgie

Options

Triumvi-rat sacré (0-3 figs./armée) 25 pts

Armure légère 5

Objets spéciaux jusqu'à 100

Options de monture

Disciple bien-aimé 55 pts

Tribune sacrée 295

Règles de figurine optionnelles

Triumvi-rat sacré : Règle universelle.

S'il y a au moins 3 figurines avec cette règle sur votre Liste d'armée, ces figurines peuvent sélectionner leurs sorts comme décrit ci-dessous :

- Les **Apprentis magiciens** peuvent choisir entre les Sorts appris n° 1, 2, 3 et 4 de leur Voie choisie.
- Les **Adeptes magiciens** peuvent choisir entre les Sorts appris n° 1, 2, 3, 4, 5 et 6 de leur Voie choisie.
- Pendant la Sélection des sorts, chaque Magicien peut décider de choisir un Sort appris de moins que son nombre de sorts habituel pour prendre à la place 1 **Sainte affection**.

Montures de personnage (pas de limite)



Tribune sacrée

Taille Gigantesque

Type Assemblage

0-2 montures/armée Socle 60×100 mm

Pour glorifier le Dieu, nous assemblons les troncs de puissants arbres jetés à bas par la pourriture et érigeons des plateformes à partir desquelles nos prêtres délivrent d'admirables sermons aux masses, propageant ainsi toujours plus loin la Sainte Infection. Au combat, ces chars bénis constituent un poste de choix à partir duquel la connaissance du dessein du Dieu peut pénétrer les esprits et les sinus des croyants comme des infidèles.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	P	Canalisation (1), Chaire pourrie , Exclusif (Culte d'Errahman), Plateforme de guerre, Rattaché, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	1	5	2	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Acolyte (8)	1	2	3	0	3	Arme lourde
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (2D3)

Règles de figurine

Chaire pourrie : Règle universelle.

La figurine connaît un Sort appris de plus, et son unité gagne **Attaque empoisonnée** et **Sans peur**. Les Attaques de corps à corps qui avaient déjà **Attaque empoisonnée** du fait d'une autre source blesseront automatiquement sur un jet naturel pour toucher réussi de 5+ au lieu de 6+, à moins que la cible ait **Immunité (Attaque empoisonnée)**.



Disciple bien-aimé

Taille Grande

Type Infanterie

0-4 montures/armée Socle 40×40 mm

Les plus massives et les plus dévouées parmi les brutes converties sont chargées de protéger les individus qui sont les plus chers aux yeux du Dieu. La Foi inonde aisément leur cœur et leur esprit simples, tandis que leur remarquable endurance leur permet de survivre à des symptômes qui auraient par douze fois terrassé les infidèles ; un signe certain de la faveur du Père de la Pestilence !

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	P			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	P	5	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Disciple bien-aimé	4	3	5	2	4	Attaque empoisonnée, Harnaché



Chaudron lépreux

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 40×80 mm

0-2 montures/armée

Le Seigneur emplit ces récipients sacrés d'afflictions purificatrices qui provoquent la déformation et la désensibilisation de la chair, transportés sur de lourds chars tirés par nos plus ardents disciples depuis les marais de feu. Une fois la bataille engagée, le gardien du chaudron remue les sécrétions sacrées contenues dans le creuset, faisant s'élever un épais miasme qui fortifie les Fidèles contre toute forme d'iniquité.

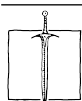
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	P	Plateforme de guerre, Ralliement au drapeau, Vapeurs virulentes		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	P	5	P	Fortitude (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Disciple de la Peste (2)	2	2	3	0	3	Lames de vérole
Rongeur hors-normes (4)	1	2	4	2	4	Attaque empoisonnée, Charge dévastatrice (+1 Att), Harnaché
Châssis			4	1		Inanimé, Touches d'impact (1D6)

— Règles de figurine —

Vapeurs virulentes : Règle universelle.

Les figurines d'infanterie dans les unités alliées à 6" de cette figurine gagnent **Fortitude (+1, max. 4+)**.

Base (min. 25%)



Disciples de la Peste

200 pts + 9 pts/fig. suppl. 20-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Fidèles parmi les fidèles ».

Ceux et celles qui ont offert leur vie au Père Pestilent ont non seulement résisté à Ses fléaux purificateurs, mais aussi admis la nature éphémère de toute vie terrestre et l'inévitabilité de la mort. Bien-aimés d'Avras, je vous le dis : ce sont là les clés du Salut ! Dans leur certitude d'avoir été sauvés, nos disciples se lancent avec gaîté dans le combat pour la vertu. C'est une bravoure hors du commun qui gonfle leurs cœurs putrides, et les bonnes infections du Seigneur enrobent leurs lames.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	5	Capture, Garde du corps (Tribune sacrée), Impitoyable, Je ne crains aucun mal, La vie ne vaut rien		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Disciple de la Peste	2	2	3	0	3	Culte d'Errahman
— Options —			pts-	— Options d'État-major —		pts-
Doit prendre (un seul choix) :				Champion		10
Lames de vérole			gratuit	Jusqu'à 1 Sainte affection		15
Arme lourde			1/fig.	Musicien		10
				Porte-étendard		10
				Enchantement d'étendard		sans limite



Aspirants au culte

170 pts + 5 pts/fig. suppl. 30-80 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Tout comme nous vous avons accueillis avec allégresse, vous, premiers croyants d'Avras, au sein de notre congrégation, de nouveaux convertis affluent dans nos temples, venus des quatre coins du monde. Tout comme vous, ils ont soif de rédemption, cherchent un sens à leur vie, aspirent à un nouvel ordre plus juste. Même ceux et celles qui n'ont pas encore été éprouvés auront un rôle à jouer, renforçant les armées du Dieu dans leur multitude, et en apprenant la Foi par votre exemple : car le Dieu aime tous ceux qu'il peut toucher.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	5	Capture, Impitoyable, La vie ne vaut rien		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	2	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Aspirant au culte	1	3	3	0	4	Lance
— Options d'État-major —			pts-	— Options d'État-major —		pts-
Champion			10	Porte-étendard		10
Musicien			10			

Spécial (pas de limite)



Rats pesteux géants

80 pts + 5 pts/fig. suppl.

10-30 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

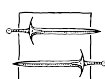
Socle 20×20 mm



Maximun 2 unités de 20 figurines ou plus comptent en catégorie « Base » à la place de « Spécial ».

Le Seigneur a un plan pour chaque créature sur Terre. Même les rongeurs qui n'ont pas atteint la connaissance du Bien et du Mal qui caractérise tout être intelligent peuvent, une fois infectés, accomplir l'œuvre du Dieu en tant que vecteurs sacrés pour la transmission de Son Sacrement. Nos compagnons quadrupèdes peuvent atteindre une impressionnante stature; féroces au combat, ils se lancent sur les ennemis du Père Pestilent avec une vitesse et une sauvagerie toutes animales.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	5	Impitoyable, Insignifiant, Instable		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	2	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Rat géant	1	2	3	1	5	Attaque empoisonnée, Charge dévastatrice (+1 Att)



Nuées de la Peste

105 pts + 30 pts/fig. suppl.

2-8 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 40×40 mm

Les êtres les plus minuscules ont eux aussi leur importance aux yeux du Seigneur. Dans Sa miséricorde, le Dieu a fait en sorte que l'humble *Rattus rattus* colonise tous les pays de la Terre et que sa nature l'habilite à répandre les fléaux bénis partout où il se rend, tout en dévorant le grain des infidèles. Ces humbles et contagieux serviteurs du Divin Père afflueront à l'appel de tout prêtre ou chef de guerre qui proclamera sa Vérité.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	7	Impitoyable, Insignifiant, Instable, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	2	2	0	Cible difficile (1), Perturbant	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Nuée de la Peste	5	2	2	1	3	Attaque de soutien (3), Attaque empoisonnée



Onagre pestilentiel

180 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 75 mm Rond

De grandes catapultes furent utilisées naguère, lors des premières Révoltes des pestiférés; elles demeurent tout aussi efficaces pour défendre les forteresses du Père de la Peste que pour assiéger celles de Ses adversaires. De grands chaudrons de bile sont projetés sur les formations ou les habitations ennemies, leur contenu à action rapide sapant la force vitale des nations qui osent rejeter la Parole du Dieu. Les fidèles se réjouissent de l'arôme âcre qui s'en répand bientôt.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	5"	6	Impitoyable, Machine de guerre, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage	4	2	3	0	4	Mouvement ou tir, Bouillon bubonique (4+)

— Règles de figurine —

Bouillon bubonique : Arme d'artillerie.

Catapulte (6×6). Portée 12-60", Tir 1, Fo 1, PA 10. Toute unité qui perd au moins un Point de vie à la suite d'une Attaque de tir portée par cette arme, subit les effets de la Sainte affection **Gale purulente**.



Bête des bas-fonds

310 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée*

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 60×100 mm

*Bête des bas-fonds et Géant infecté partagent la même limitation de 0-3 unités/armée.

Les grandes créatures troglodytes des profondeurs sont tout aussi sensibles au dogme de la Pestilence que les bêtes des champs ou les oiseaux du ciel. Une fois qu'elles portent la marque de notre congrégation, elles sont purifiées de l'emprise des faux dieux célysiens, devenant à la place les fers de lance de l'armée du Père Pestilent, véritables annonciatrices des Derniers Jours.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3D6"		6	Impitoyable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	3	5	2	Fortitude (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Bête des bas-fonds	4D3	3	7	3	3



Brutes converties

275 pts + 55 pts/fig. suppl.

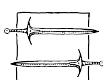
6-12 figs.

0-24 figs./armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Malgré un intellect inversement proportionnel à leur taille et à leur force, certaines brutes sont heureusement parvenues à appréhender les principes fondamentaux de la foi. Grâce à l'aide de prêtres bénis de la vertu de patience, et à maints sermons répétés, ces corpulentes vermines comptent désormais parmi nos apôtres les plus efficaces et les plus enthousiastes.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	5	Impitoyable, Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	5	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Brute convertie	3	2	4	2	4	Combat sur un rang supplémentaire, Lames de vérole
— Options d'État-major — pts —						
Champion	10					



Agitateurs urbains

135 pts + 6 pts/fig. suppl.

15-30 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Les mécontents et les dépossédés pullulent dans toutes les cités de la République, abandonnés par les dirigeants impies du Sénat. Nombre d'entre eux sont prêts à diffuser la propagande de leur Protecteur contre une simple pièce de monnaie, et ont acquis des talents utiles pour mener l'agitation dans de nombreux contextes. Imaginez leur potentiel une fois intégrés en formations de combat!

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	5	Avant-garde (6"), Capture, Impitoyable, La vie ne vaut rien		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	2	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Agiateur urbain	1	3	3	0	4	Paire d'armes
— Options — pts — Règles de figurine optionnelles —						
Doit prendre (un seul choix) :			Fronde : Arme de tir.			
Armes de jet (4+)			Portée 18", Tir 1, Fo 3, PA 0. À Courte portée, l'attaque gagne +1 en Force.			
Fronde (4+)			gratuit			
Insurgés (0-15 figurines/unité)			gratuit			
			2/fig.			
— Options d'État-major — pts —						
Champion	10					
Musicien	10					
Porte-étendard	10					
Enchantement d'étendard	sans limite					
Insurgés : Règle universelle. La figurine gagne Cible difficile (1) , Tirailleur , Troupe légère et perd Capture.						

Fidèles parmi les fidèles (max. 45%)



Acolytes de la peste

180 pts + 11 pts/fig. suppl.

15-50 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Nos disciples les plus ardents et les plus aimés, ceux et celles qui ont embrassé les Sept Fléaux sacrés, peuvent prétendre au rang d'acolyte et être gratifiés d'une vision des Derniers Jours en humant les volutes du Très Saint et Très Pestilentiel encensoir. Ils sortent à jamais transformés par cette rencontre, ayant observé la fin du monde par la peste et la mort, et l'effroyable venue du Seigneur Dieu lui-même.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	6	Capture, Impitoyable, Je ne crains aucun mal, La vie ne vaut rien, Martyr		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Acolyte de la peste	2	3	3	0	3	Culte d'Errahman, Haine, Fléau pesteux
— Options —			pts-			— Règles de figurine optionnelles —
Avant-garde (0-60 figs./armée)			2/fig.		La fin est proche! : Règle universelle.	
La fin est proche! (0-15 figurines/unité)			2/fig.		La figurine gagne Cible difficile (1) , Frénésie , Sans peur , Tirailleur , Troupe légère et perd Capture.	
— Options d'État-major —			pts-			
Champion			10			
Jusqu'à 1 Sainte affection			15			
Musicien			10			
Porte-étendard			10			
Enchantement d'étendard			sans limite			



Moines lépreux

150 pts + 12 pts/fig. suppl.

10-30 figs.



0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Les ordres de nos frères et sœurs lépreux qui résident dans les monastères des montagnes gardant la Tombe du Prophète organisent depuis quelques années des confréries martiales afin de mieux assister à la propagation des infections du Dieu. Atteints de maladies dangereuses même pour les vrais fidèles, ces frères d'adoration sont prémunis contre toute douleur et par leur foi et par leur vertu. Sous la bannière de leur ordre et escortés d'une nuée de mouches, leur seule présence assure le trépas des ennemis du Seigneur.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	6	Capture, Impitoyable, Je ne crains aucun mal, La vie ne vaut rien, Martyr, Tenace		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	3	0	Fortitude (6+), Perturbant	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Moine lépreux	2	2	3	0	3	Culte d'Errahman, Spasmes de rage

— Règles de figurine —

Spasmes de rage : Attribut d'attaque - Corps à corps.

À chaque fois que cette figurine devrait infliger 1 touche avec **Attaque toxique** en raison de sa règle Culte d'Errahman, elle inflige 2 touches à la place.

— Options d'État-major —

	pts-
Champion	10
Jusqu'à 1 Sainte affection	15
Musicien	10

— Options d'État-major —

	pts-
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	sans limite



Géant infecté

275 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée*

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×75 mm

*Bête des bas-fonds et Géant infecté partagent la même limitation de 0-3 unités/armée.

C'est enfin avec délie que je vous annonce que certains titans errants ont entendu l'appel du Père de la Peste, et que plusieurs d'entre eux ont même survécu à leur Saint Baptême. Ils sont devenus les plus puissants propagateurs de l'Évangile pestiféré, répandant la grande vérité de la Pestilence et du Salut tout en marchant aux côtés de nos armées.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	Géant voit, géant fait		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	3	5	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Géant infecté	5	3	5	2	3	Rage

— Règles de figurine —

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Culte d'Errahman** et **Fortitude (6+)**.

— Options —

	pts-
Grand frère	25
Doit prendre (un seul choix) :	
Lames de vérole	gratuit
Fléau pesteux and Frénésie	25
Massue géante	25

— Règles de figurine optionnelles —

Grand frère : Règle universelle.

Les Points de vie de la figurine **passent** à 8 et la taille de son socle passe à 75×100 mm. La figurine gagne **Maximisé (Attaque de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Feuille de référence



Personnages

Patriarche de la Peste	MS	5"	MF	10"	Dis	7						Apôtre de la Peste, Impitoyable, Martyr, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	0				Armure lourde
Patriarche de la Peste	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	5		Culte d'Errahman, Haine
Prêtre de la multitude	MS	5"	MF	10"	Dis	5						Apprenti magicien, Impitoyable, Martyr
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	2	Rés	3	Arm	0				
Prêtre de la multitude	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	4		Culte d'Errahman, Lames de vérole


Montures de personnage

Tribune sacrée	MS	5"	MF	10"	Dis	P						Canalisation (1), Chaire pourrie , Exclusif (Culte d'Errahman), Plateforme de guerre, Rattaché, Sans peur
Gigantesque, Assemblage	PV	7	Déf	1	Rés	5	Arm	2				Ægide (5+)
Acolyte (8)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3		Arme lourde
Châssis					Fo	5	PA	2				Inanimé, Touches d'impact (2D3)
Disciple bien-aimé	MS	6"	MF	12"	Dis	P						
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	P	Rés	5	Arm	P+1				
Disciple bien-aimé	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	4		Attaque empoisonnée, Harnaché
Chaudron lépreux	MS	5"	MF	10"	Dis	P						Plateforme de guerre, Ralliement au drapeau, Vapeurs virulentes
Grande, Assemblage	PV	6	Déf	P	Rés	5	Arm	P				Fortitude (5+)
Disciple de la Peste (2)	Att	2	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3		Lames de vérole
Rongeur hors-normes (4)	Att	1	Off	2	Fo	4	PA	2	Agi	4		Attaque empoisonnée, Charge dévastatrice (+1 Att), Harnaché
Châssis					Fo	4	PA	1				Inanimé, Touches d'impact (1D6)



Base

Disciples de la Peste	MS	5"	MF	10"	Dis	5						 Capture, Garde du corps (Tribune sacrée), Impitoyable, Je ne crains aucun mal, La vie ne vaut rien
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0				
Disciple de la Peste	Att	2	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3		Culte d'Errahman
Aspirants au culte	MS	5"	MF	10"	Dis	5						 Capture, Impitoyable, La vie ne vaut rien
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	2	Arm	0				
Aspirant au culte	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4		Lance

Spécial

Rats pestueux géants	MS	7"	MF	14"	Dis	5						Impitoyable, Insignifiant, Instable
Standard, Bête	PV	1	Déf	2	Rés	2	Arm	0				
Rat géant	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	1	Agi	5		Attaque empoisonnée, Charge dévastatrice (+1 Att)
Nuées de la Peste	MS	5"	MF	10"	Dis	7						Impitoyable, Insignifiant, Instable, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	5	Déf	2	Rés	2	Arm	0				Cible difficile (1), Perturbant
Nuée de la Peste	Att	5	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi	3		Attaque de soutien (3), Attaque empoisonnée
Onagre pestilentiel	MS	5"	MF	5"	Dis	6						Impitoyable, Machine de guerre, Sans peur
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0				
Équipage	Att	4	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	4		Mouvement ou tir, Bouillon bubonique (4+)
Bête des bas-fonds	MS	3D6"	MF	-	Dis	6						Impitoyable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	3	Rés	5	Arm	2				Fortitude (5+)
Bête des bas-fonds	Att	4D3	Off	3	Fo	7	PA	3	Agi	3		
Brutes converties	MS	6"	MF	12"	Dis	5						Impitoyable, Peur
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	5	Arm	0				
Brute convertie	Att	3	Off	2	Fo	4	PA	2	Agi	4		Combat sur un rang supplémentaire, Lames de vérole
Agitateurs urbains	MS	5"	MF	10"	Dis	5						 Avant-garde (6"), Capture, Impitoyable, La vie ne vaut rien
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	2	Arm	0				Armure légère
Agiateur urbain	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4		Paire d'armes

Fidèles parmi les fidèles

Acolytes de la peste	MS	5"	MF	10"	Dis	6				Capture, Impitoyable, Je ne crains aucun mal, La vie ne vaut rien, Martyr	
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0			
Acolyte de la peste	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Culte d'Errahman, Haine, Fléau pesteux
Moines lépreux	MS	5"	MF	10"	Dis	6				Capture, Impitoyable, Je ne crains aucun mal, La vie ne vaut rien, Martyr, Tenace	
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0			Fortitude (6+), Perturbant
Moine lépreux	Att	2	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	Culte d'Errahman, Spasmes de rage
Géant infecté	MS	7"	MF	14"	Dis	8					Géant voit, géant fait
Gigantesque, Infanterie	PV	7	Déf	3	Rés	5	Arm	1			
Géant infecté	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Rage

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Bouillon bubonique	Catapulte (6×6)	12-60"	1	1	1	Gale purulente lancée avec succès
Fronde	-	18"	3	0	1	À Courte portée, l'attaque gagne +1 en Force.

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Bouillon bubonique	4+	Onagre pestilentiel
Armes de jet	4+	Agitateurs urbains
Fronde	4+	Agitateurs urbains

Saintes affections

Sainte affection	Type	Effet
Fièvre écarlate	Universel	La cible gagne Ardeur guerrière , Frénésie et Sans peur .
Gale purulente	Universel	Au début de chaque Phase de magie, la cible subit 2D6 touches de Force 2 et Pénétration d'armure 1 avec Coup fatal .
Trollite squameuse	Amélioration	La cible gagne Peur et +1 en Résilience.
Variole baveuse	Malédiction	La cible subit une pénalité de -2 en Agilité et en Mouvement simple.