

LE IX^e ÂGE

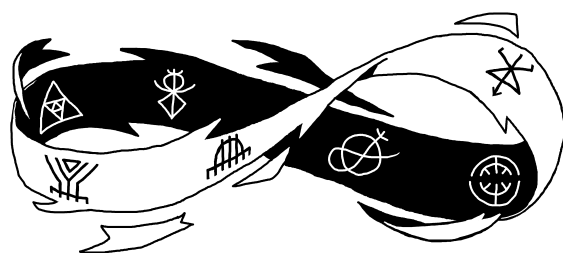
BATAILLES FANTASTIQUES



Légions du péché

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Légions du péché

Livre d'armée supplément aux Légions démoniaques
Seconde édition, version 2023 alpha 2 – 29 juin 2023

Règles spécifiques de l'armée	2	Légion d'Envie	6
Tableau de Plongée dans le péché	4	Légion de Glotonnerie	11
Règles des figurines de l'armée	5	Légion de Cupidité	16
Sort héréditaire	5	Légion de Luxure	21
Organisation de l'armée	5	Légion d'Orgueil	27
Journal des modifications	46	Légion d'Apathie	33
		Légion de Colère	40

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 **TeX**.



On raconte qu'il y a très longtemps, Père Chaos sortit de son ineffable repos et se mit à arpenter les différents cercles des Enfers, engendrant un grand trouble parmi leurs résidents. Les dieux s'empressèrent alors de Le rejoindre (à l'exception de Nukudja, qui vint pesamment, à son propre rythme) afin de Lui demander ce qui pourrait apaiser Son éternel appétit.

Ne leur accordant aucune attention, le Titan intemporel murmura qu'il n'aspirait qu'à une union, et que seul le Désirable pouvait le Lui accorder. Sans prononcer un mot de plus, Il s'en retourna dans l'abîme le plus éloigné, laissant les Dieux Sombres méditer Ses paroles. Ils se mirent d'accord sur ce point : un seul d'entre eux était pour Lui le plus attirant.

Pendant les années qui suivirent, ils se querellèrent, chacun et chacune étant déterminé à revendiquer le titre et la gloire de leur Créateur. Finalement, ils décidèrent d'organiser un grand concours pour déterminer le vainqueur une fois pour toutes. Ils parcoururent les différentes terres du Royaume mortel en quête de l'âme la plus pure qui fût, et optèrent pour celle de la belle Tégémone, fille de Kelios, un grand roi de Glauca. Celui ou celle des Sept qui parviendrait à faire jurer fidélité à l'innocente jeune fille serait le vainqueur du tournoi et considéré comme désirable.

Règles spécifiques de l'armée

Attrait du péché

Pendant l'étape « Siphonner le Voile » de la Phase de magie ennemie, l'adversaire peut choisir de gagner 2 marqueurs « Voile » supplémentaires.

Légions du péché

Avant de créer votre liste d'armée, choisissez une des sept Légions du péché. Seuls les profils d'unité de la Légion du péché choisie peuvent être employés dans l'armée. Remarque : certains profils d'unité pourraient diverger de leur équivalent dans le Livre d'armée Légions démoniaques en ce qui concerne les coûts en points, les limites de duplication, les options de Manifestation, les options de monture, etc. (voir Livre de règles de base, « 8.D : Comment lire les profils d'unité ») :

- Chaque Légion du péché a accès à des Manifestations uniques, dont les règles se trouvent au début du chapitre correspondant du présent supplément.
- Pour tous les profils d'unité, appliquez les paramètres donnés dans leurs en-têtes dans ce Livre d'armée supplément.
- Pour les caractéristiques (y compris les Règles de figurine), prenez compte de leurs valeurs par défaut telles que données dans le Livre d'armée Légions démoniaques. Les Règles de figurine optionnelles sont elles aussi identiques à celles données dans le Livre d'armée légions démoniaques. Pour l'Émissaire de chaque Légion du péché, veuillez vous référer au profil de l'Émissaire de Père Chaos.
- Les options données pour chaque profil d'unité dans le présent Livre d'armée supplément remplacent toutes les options du profil d'unité correspondant dans le Livre d'armée Légions démoniaques.
- L'Émissaire de chaque Légion du péché gagne automatiquement une nouvelle Règle de figurine ; les autres Personnages gagnent de nouvelles Règles de figurine optionnelles. Ces Règles de figurine sont indiquées dans le profil d'unité correspondant du présent Livre d'armée supplément.
- **Les Personnages ne peuvent pas prendre Emprise majeure. À la place, le Général doit prendre l'Emprise majeure du péché, si disponible (cf. la section « Règles des figurines de l'armée » et les entrées d'unité correspondantes).**

Plongée dans le péché

Une armée du présent Livre d'armée supplément constitue une réserve de marqueurs « Péché » pour suivre la plongée du champ de bataille dans le péché. Au début de la partie, cette réserve ne contient aucun marqueur. Pendant la partie, certains événements y ajouteront des marqueurs. Consultez la table de « Plongée dans le péché » ci-dessous pour déterminer les effets du nombre actuel de marqueurs « Péché » dans cette réserve. Ces effets sont activés aussitôt que les deux conditions suivantes sont réalisées :

- Le seuil correspondant a été atteint.
- C'est le tour du joueur Légions du péché.


Lors d'une bataille entre deux armées du présent Livre d'armée supplément, suivez chaque réserve séparément.


Les effets des différents seuils et des différentes réserves sont cumulatifs et, sauf mention contraire, s'appliquent **tant à votre armée qu'à celle de l'adversaire**.


Ajoutez un marqueur « Péché » à votre réserve immédiatement lorsque l'une des conditions suivantes est satisfaite :


- L'adversaire choisit d'appliquer **Attrait du péché**.
- Au début de n'importe quelle Phase de mêlée, une ou plusieurs figurines alliées avec Emprise majeure sont en contact avec une unité ennemie.


De plus, chaque Légion du péché ajoute sa propre condition unique permettant d'accumuler plus de marqueurs « Péché » dans sa réserve :


 **Envie** : ~~Lorsqu'une figurine est enlevée comme perte, ajoutez un marqueur « Péché » pour chacun des critères suivants remplis par cette figurine: Personnage, Présence impérieuse, Un ou plusieurs Enchantements d'étendard~~ Ajoutez 1 marqueur « Péché » à la fin d'une phase au cours de laquelle au moins une figurine avec **Emprise de l'Envie** a causé une ou plusieurs pertes de Points de vie à un Objet d'Envie ; si une ou plusieurs unités contenant un Objet d'Envie a été retirée comme perte, ajoutez 1 marqueur « Péché » supplémentaire.

 **Gloutonnerie** : Ajoutez 2 marqueurs « Péché » à la fin de n'importe quelle Phase de mêlée au cours de laquelle au moins une unité a été enlevée comme perte.

 **Cupidité** : Ajoutez 1 marqueur « Péché » à la fin de l'étape « Siphonner le Voile » si le joueur actif a conservé 3-5 marqueurs « Voile » ; **si l'a conservé 6 marqueurs « Voile », ajoutez 2 marqueurs « Péché ».**

 **Luxe** : Ajoutez 1 marqueur « Péché » au début de n'importe quelle Phase de mêlée pour chaque unité qui est engagée dans le flanc ~~ou dans le dos~~ d'une unité ennemie, ajoutez 2 marqueurs « Péché » pour chaque unité qui est engagée dans le dos d'une unité ennemie.

 **Orgueil** : ~~Ajoutez un marqueur « Péché » chaque fois qu'une figurine qui combattait dans un Duel est retirée comme perte.~~ Ajoutez 1 marqueur « Péché » au début de la Phase de mêlée pour chaque combat au cours duquel au moins une unité d'une seule figurine alliée est engagée avec au moins une unité ennemie qui compte plus de Rangs complets qu'elle, jusqu'à un maximum de 2.

 **Apathie** : Ajoutez 1 marqueur « Péché » à la fin de n'importe quelle Phase de magie pendant laquelle au moins 3 2 sorts (autres qu'Attributs de la Voie) ont été lancés avec succès ; **si au moins trois sorts ont été lancés, ajoutez 2 marqueurs « Péché » à la place.**


 **Colère** : Ajoutez 2 1 marqueur « Péché » à la fin de n'importe laquelle Phase de charge au cours de laquelle ~~au moins trois~~ deux unités ont déclaré une charge ; **si au moins trois unités ont déclaré une charge, ajoutez 2 marqueurs « Péché » à la place.**

Tableau de Plongée dans le péché

0-1 Marqueurs « Péché »

Aucun effet.

2+ Marqueurs « Péché »

Quel que soit le type de Légion, le propriétaire d'une armée Légion du péché ajoute deux marqueurs « Voile » à sa réserve au début de chaque étape « Siphonner le Voile ». De plus, lorsqu'une figurine du présent Livre d'armée suppléant fait un jet de lancement de sort avec seulement un ou deux Dés de magie, elle gagne un Modificateur de lancement de +1. **Pour les jets de lancement avec un seul Dé de magie, un résultat naturel de '1' ou '2' est toujours un échec, quels que soient les modificateurs.**

5+ Marqueurs « Péché »



Envie

~~Les Attaques de corps à corps allouées à des Personnages ou à des figurines avec la règle **Présence imposante** gagnent **Ardeur guerrière**. Toutes les unités gagnent **Ardeur guerrière (contre Personnage, Objet d'Envie, Présence impérieuse)**.~~



Gloutonnerie

~~Au cours de la Phase de charge, les jets de Portée de charge contre des unités ayant moins de Points de vie que l'unité en charge sont soumis à la règle **jets maximisés**. Lors de la Phase de charge, les unités gagnent **Maximisé (Portée de charge)** pour les charges contre les unités qui ont moins de Points de vie qu'elles.~~



Cupidité

~~À la fin de l'étape « Siphonner le Voile », chaque joueur peut conserver jusqu'à six marqueurs « Voile » au lieu de trois. De plus, avant qu'une figurine ne tente de lancer un sort, elle peut défausser un marqueur « Voile » de sa propre réserve. Dans ce cas, pour cette Tentative de lancement, la règle « Crépitement » s'applique aux Dés de magie ayant donné un résultat naturel de '1' ou '2'. De plus, lors du calcul du Résultat de combat, toute armée qui a 6 marqueurs « Voile » dans sa réserve ajoute +1 à son Résultat de combat.~~



Luxure

~~La distance des Mouvements de charge ratée est de 6".~~



Orgueil

~~Les Champions gagnent +1 Point de vie (jusqu'à un maximum de 3) et +1 en valeur d'Attaque. Dans le cas d'une figurine multi-éléments, le modificateur de valeur d'Attaque ne s'applique qu'à un unique élément de figurine sans les règles **Harnaché** ou **Inanimé**. Les Champions peuvent être choisis comme étant la figurine qui subit les pénalités pour avoir refusé un Duel. Les Personnages et les Champions gagnent la règle **Étoile montante** (cf. Trône de splendeur oppressante, dans le Livre d'armée Légions démoniaques). De plus, les Champions peuvent être choisis comme étant la figurine qui subit les pénalités pour avoir refusé un Duel.~~



Apathie

~~La valeur de Mouvement simple de toutes les unités est réduite de -1", et leur valeur de Marche forcée est réduite de -2". Les sorts de type Projectile ou Dégât peuvent prendre pour cible des unités engagées au combat et en contact avec le front du Lanceur.~~



Colère

~~Le premier jet de Portée de charge échoué lors de chaque Phase de charge **doit** être relancé. Toutes les unités **doivent** relancer les jets pour toucher ayant donné un résultat naturel de '1' lors de leur première Manche de combat~~

10+ Marqueurs « Péchés »

Toutes les unités gagnent la règle « Emprise » de leur Légion du péché. De plus, tout joueur qui dirige une Légion d'Envie **doit** immédiatement choisir un **Objet d'Envie** dans la Liste d'armée de son adversaire. -Envie: Toutes les unités gagnent Écailles réfléchissantes (cf. Livre d'armée Légions démoniaques). Gloutonnerie: Toutes les unités gagnent Mains baladeuses (cf. Livre d'armée Légions démoniaques). Cupidité: Les figurines avec Présence imposante gagnent Capture. Luxure: Toutes les unités gagnent Mains baladeuses (cf. Livre d'armée Légions démoniaques). Orgueil: Toutes les unités gagnent Posture autoritaire (cf. Légion d'Orgueil) et Sans peur. Apathie: Toutes les figurines ignorent l'effet de la Brume écarlate. Colère: Toutes les unités gagnent Brume écarlate (cf. Livre d'armée Légions démoniaques).

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Emprise

Chaque Légion du péché a sa propre règle d'« Emprise », que chaque Personnage **doit** prendre, comme précisé dans l'entrée correspondante de chaque unité.

Emprise majeure du péché

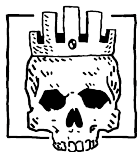
Au début de chacun de vos Tours de joueur, vous pouvez désigner une unité alliée à portée de la **Présence impérieuse** de cette figurine. Toutes les figurines de l'unité choisie gagnent sa règle « Emprise » jusqu'au début de votre prochain Tour de joueur.

Emprise du péché

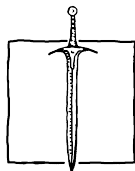
Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H <i>rep</i>				
Lance de l'Infini				
4+	24"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	La cible subit 1 touche avec Force 2 [5], Pénétration d'armure 2, Attaque de zone (1x5) , [Blessures multiples (2)]. 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>).

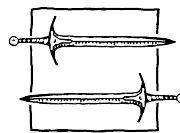
Organisation de l'armée



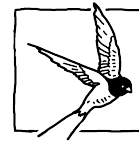
Personnages
max. 40%



Base
min. 20%



Spécial
pas de limite



Avimorphes
max. 40%



Légion d'Envie

Une nuit, dans le coin le plus sombre de sa chambre, Tégémone remarqua une paire d'yeux verts qui l'observaient, comme une mouche sur un mur. Ils n'appartenaient à nul autre qu'à l'émissaire de la déesse de l'Envie. La créature chatoyante s'avança vers Tégémone, son membre griffu lui tendant un présent. La jeune femme réalisa qu'il s'agissait de la couronne de son propre père.

« Jure-moi de me servir, siffla Kuulima d'une voix enchanteresse, et je t'offrirai le seul cadeau procurant véritable satisfaction : ce que d'autres possèdent déjà. Tout ce sur quoi tes yeux se posent peut être à toi : trésors, royaumes, amants... C'est ma promesse et celle de mes légions : mes Diablotins, mes Farfadets et mes Imposteurs rusés. Ils ne connaissent pas de plus grande joie que de jeter à bas l'orgueil des champions et des magiciens. Ils détruiront le monde en ton nom. »

Règles d'armée de la Légion de l'Envie

Objets d'Envie

Avant la partie (pendant l'étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement), vous **devez** choisir une unité de la Liste d'armée de votre adversaire, qui ne doit pas être une Unité de base. Les figurines de l'unité choisie sont considérées comme « Objets d'Envie ».

Règles des figurines de la Légion d'Envie

Emprise de l'Envie – Règle universelle

Toute Attaque de corps à corps de la figurine allouée à une figurine équipée d'une Arme de corps à corps autre qu'une Arme de base (peu importe qu'elle l'utilise ou non) gagne +2 en Capacité offensive. La figurine **doit** relancer les jets pour toucher ayant donné un résultat naturel de '1' contre les Objets d'Envie.

Manifestations de la Légion d'Envie

Camouflage envieux

La figurine gagne **Ambuscade**. À l'étape 8 de la Séquence pré-partie (après la Sélection des sorts), chaque Personnage avec cette règle peut choisir de gagner **Dissimulé à la place**. Aucune figurine supplémentaire ne peut être ajoutée à son unité au moment de la rédaction de la Liste d'armée.

Personnages (max. 40%)



Imposteur de Kuulima

330340 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm



Une unité dotée d'une amélioration avec la mention [Av] compte également dans la catégorie « Avimorphes ».

Règles de figurine

Esprit de convoitise : Règle universelle.
Le nombre d'unités choisies pour être Objets d'Envie augmente de 1.

Options magiques

Adepte magicien 85 pts
Maître magicien 225 pts



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumaturgie

Options

Doit prendre **Emprise de l'Envie** et **Esprit de convoitise** gratuit
Doit prendre Dominion majeur du péché (Général uniquement) 30
Vol (7", 14") [Av] 35
Manifestations :
∞ Sombre cuir 25
Épine perforante 25 (60)
Glandes à venin 25 (80)
Yeux de vert-feu 40
Camouflage envieux 40
∞ Écailles réfléchissantes 45 (70)
Exalté de l'Envie (Général uniquement) 60

Règles de figurine optionnelles

Exalté de l'Envie : Règle universelle.
La figurine gagne **Unique et** +1 Point de vie. Elle peut utiliser la règle *Faites place* pour se déplacer au sein de son unité même lorsqu'elle est en contact avec une figurine ennemie. La limite du nombre maximal de cette entrée passe à 0-2 unités/armée, et le Général d'une armée avec une ou plusieurs figurines ayant la règle **Exalté de l'Envie** doit également prendre cette règle.



Émissaire d'Envie

160170 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm



Une monture marquée avec [Av] et son cavalier comptent à la fois dans « Personnages » et « Avimorphes ».

Règles de figurine

Emprise mineure de l'Envie : Règle universelle.

Options magiques

Apprenti magicien 25 pts
Adepte magicien 120 pts



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumaturgie

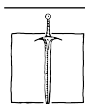
Options

Doit prendre **Emprise de l'Envie** gratuit
Porteur de la grande bannière 50
Sombrefeu (3+) (à pied uniquement) 15
Manifestations :
Camouflage envieux 20
∞ Sombre cuir 25
Épine perforante 25 (60)
Glandes à venin 25 (80)
Yeux de vert-feu 40
∞ Écailles réfléchissantes 45 (70)

Options de monture

Roue ardente [Av] 60
Chaire obscure 110

Base (min. 20%)



Succubes

240 pts + 18 pts/fig. suppl.

10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Options

pts-

Options d'État-major

pts-

Manifestation (un seul choix) :

∞ Sombre cuir

1/fig.

Champion

10

♣ Épine perforante

3/fig.

Musicien

10

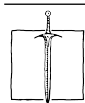
♣ Camouflage envieux*

30

Porte-étendard

10

*0-2 unités de Succubes et de Diablotins avec **Camouflage envieux** par armée.



Diablotins

205 pts + 15 pts/fig. suppl.

10-25 figs.



0-40 figs./armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Options

pts-

Options d'État-major

pts-

Manifestation (un seul choix) :

∞ Sombre cuir

1/fig.

Champion

10

♣ Glandes à venin

3/fig.

Musicien

10

♣ Camouflage envieux*

30

Porte-étendard avec (un seul choix) :

Incendiaire (Lance de l'Infini

(Sort héréditaire)

45

*0-2 unités de Succubes et de Diablotins avec **Camouflage envieux** par armée.

Incendiaire (Main des cieux (Thaumaturgie)) 50

Spécial (pas de limite)



Farfadets traque-mage

175 pts + 33 pts/fig. suppl.

2-4 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 40×40 mm

Options

pts-

Manifestation (un seul choix) :

♣ Yeux de vert-feu

5/fig.

∞ Écailles réfléchissantes

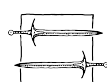
8/fig.

♣ Épine perforante

10/fig.

♣ Glandes à venin

15/fig.



Eidolons

170 pts + 30 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-18 figs./armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Options

pts-

Conclave de magiciens

Éclaireur (0-1 unité/armée)

5/fig.

Doit choisir deux sorts parmi :

Manifestation (un seul choix) :

♣ Glandes à venin

8/fig.

- *Jugement du destin* (Divination)

- *Précipiter la fin* (Évocation)

♣ Camouflage envieux (0-1 unité/armée)

20

- *Main des cieux* (Thaumaturgie)

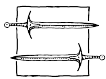
- *Lance de l'Infini* (Sort héréditaire)

Options d'État-major

pts-

Champion

130



Démons griffus

255 pts + 90 pts/fig. suppl.

3-6 figs.



0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Bête

Socle 40×40 mm

Options

pts

Options d'État-major

pts

Manifestation (un seul choix) :

Yeux de vert-feu

6/fig.

Champion

10

Glandes à venin

8/fig.

Musicien

10

Épine perforante

12/fig.

Porte-étendard

10

Avimorphes (max. 40%)



Ophidiens du Voile

240 pts + 34 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Bête

Socle 40×40 mm

Règles de figurine

Conclave de magiciens

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.

- ∞ Sombre cuir et Avant-garde (6")
- Écailles réfléchissantes
- Glandes à venin

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

pts

Champion

135

Référence

Connais-toi toi-même

Au début du Palier d'initiative au cours duquel les Attaques de corps à corps du porteur doivent être portées, désignez un élément de figurine de chaque figurine ennemie en contact et ajoutez leurs valeurs d'Attaque respectives non modifiées à la valeur d'Attaque de l'Imposteur de Kuulima. À la fin de chaque Manche de combat, la valeur d'Attaque du porteur **pass**e à 1.

Incendiaire

Un Porte-étendard avec cette règle peut lancer le sort entre parenthèses en tant que Sort lié avec Niveau de pouvoir (5/8).

Suffocation

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

Manifestations de Père Chaos

Écailles réfléchissantes

Toute Attaque de corps à corps allouée à la figurine du porteur (ou aux figurines ordinaires de son unité) qui obtient un '1' naturel pour toucher est répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine attaquante.

Sombre cuir

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

Les Attaques de corps à corps portées par la figurine (ainsi que par toutes les figurines ordinaires de son unité) gagnent +1 en Pénétration d'armure.

Glandes à venin

La figurine gagne **Attaques empoisonnées** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité). Si les Attaques de corps à corps de la figurine (ou des figurines ordinaires de son unité) avaient déjà **Attaques empoisonnées** du fait d'une autre source que cette Manifestation, alors ces attaques blesseront automatiquement sur un jet pour toucher réussi de 5+ au lieu de 6+.

Yeux de vert-feu

Usage unique. **Doivent** être activés lorsque l'unité du porteur rate un jet de Portée de charge pour la première fois. L'unité doit relancer son jet de Portée de charge.

Personnages

Imposteur de Kuulima	MS	5"	MF	10"	Dis	9				Apprenti magicien, Emprise de l'Envie , Esprit de convoitise , Magie protéiforme, Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Standard, Bête	PV	4	Déf	6	Rés	5	Arm	0	Æg	4+
Imposteur de Kuulima	Att	1	Off	8	Fo	5	PA	2	Agi	5
Émissaire d'Envie	MS	5"	MF	10"	Dis	8				Emprise de l'Envie , Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Standard, Bête	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0	Æg	4+
Émissaire	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5

Montures de personnage

Roue ardente	MS	2"	MF	4"	Dis	P				Avant-garde, Course rapide, Une tête au dessus, Vol (10", 10")
Standard, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	P	Arm	1	Æg	P
Roue ardente	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	4
Chaire obscure	MS	5"	MF	10"	Dis	P				Une tête au dessus
Standard, Bête	PV	5	Déf	P	Rés	P	Arm	1	Æg	P
Chaire obscure	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	0	Agi	1

Base

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
Diablotins	MS	5"	MF	10"	Dis	6				Capture, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0	Æg	5+
Diablotin	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3

Spécial

Farfadets traque-mage	MS	5"	MF	10"	Dis	6				Pisteur du Voile, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Bête	PV	4	Déf	3	Rés	3	Arm	0	Æg	5+
Farfadet traque-mage	Att	5	Off	3	Fo	2	PA	0	Agi	2
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+
Eidolon	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3
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

Avimorphes

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

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

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Sombrefeu	3+	Émissaire d'Envie, Eidolon
Traits d'énergie	4+	Diablotin



Légion de Gloutonnerie

Tégémone remercia Savar pour son offre généreuse, mais avant qu'elle ne puisse accepter ou refuser, un second émissaire entra dans sa chambre, les joues rougies, illuminées par la joie. D'un geste, l'émissaire d'Akaan fit apparaître un somptueux festin sur une table devant la jeune femme. Des viandes fines et mets délicats de toutes sortes y étaient servis en abondance, les coupes débordant de vin.

« Jure-moi plutôt fidélité, offrit le dieu, ceci n'est qu'un aperçu de l'opulence qui t'attend. Les réceptions de ton père ressembleront aux auges des cochons au vue des merveilles culinaires que je puis t'offrir. Ta vie ne sera plus que faste et réjouissances. Tu ne connaîtras jamais les souffrances des simples mortels. Si tu doutes de mon pouvoir, vois mes légions, dévouées à ces plaisirs pour l'éternité : mes jolies Gueules et mes Mouches rendues bedonnantes par la satiété. Elles détruiront le monde en ton nom. »

Règles des figurines de la Légion de Gloutonnerie

Emprise de la Gloutonnerie – Règle universelle

La figurine gagne **Frénésie**. De plus, la figurine **doit** relancer les jets pour blesser de ses Attaques de mêlée (**Attaques spéciales incluses**) ayant donné un résultat naturel de '1'.

Manifestations de la Légion de Gloutonnerie

Carcasse dilatée

La figurine perd **Course rapide** et gagne l'effet ci-dessous correspondant à sa Taille :

- Standard : **Attaque de piétinement (1)**
- Grande : **Attaque de piétinement (2)**
- Gigantesque : **Attaque de broyage (D3)**. Les touches de cette Attaque de broyage qui sont réparties sur des figurines avec **Présence imposante** ratent automatiquement leur jet pour blesser.

Sang de troll

(Dominante).

La figurine gagne **Fortitude (6+)** — et **Fortitude (+1, contre les attaques non magiques)** **Fortitude (5+)** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité). Pour chaque jet de sauvegarde de Fortitude fait par la figurine (ou par une figurine ordinaire de son unité) ayant donné un résultat naturel de '6', la Réserve de Points de vie de la figurine **ressuscite** un Point de vie à la fin de la phase.

Personnages (max. 40%)



Gueule d'Akaan

555 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 150×100 mm

Options magiques

Adepté magicien	95
Maître magicien	265



Évocation



Sorcellerie

Options

Doit prendre Emprise de la Gloutonnerie	gratuit
Doit prendre Dominion majeur du péché (Général uniquement)	65
	30

Manifestations :

☉ Mâchoire déboîtée	40
☉ Bile digestive	45
∞ Withering Vapour	45
☉ Carcasse dilatée	50
☉ Mère pondeuse	60 25
☉ Sang de troll	90 50
∞ Cosse ferreuse	90

Exalté de Gloutonnerie (Général uniquement) 70

Règles de figurine optionnelles

Exalté de Gloutonnerie : Règle universelle.
La figurine gagne **Maximisé (Attaque de piétinement, Unique)** et +1 Point de vie.

De plus, remplacez les règles de **Dévoreur** par celles-ci (les modifications par rapport à l'original sont mises en évidence en gras) :

Pour chaque perte de Point de vie provoquée par les Attaques de corps à corps de cette figurine contre des unités ennemies, lancez 1D6 à la fin du Palier d'initiative. Pour chaque résultat de '4' ou plus, la figurine gagne +1 Point de vie. Si cette figurine atteint **20** Points de vie ou plus, toutes les unités à **12"** subissent immédiatement 2D6 touches avec Attaque toxique, et cette figurine est retirée comme perte.



Émissaire de Gloutonnerie

160 170 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm



Une monture marquée avec [Av] et son cavalier comptent à la fois dans « Personnages » et « Avimorphes ».

Règles de figurine

Emprise mineure de la Gloutonnerie : Règle universelle.

Options magiques

Apprenti magicien	25
Adepté magicien	120



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumaturgie

Options

Doit prendre Emprise de la Gloutonnerie	gratuit
Porteur de la grande bannière	50
Sombrefeu (3+) (à pied uniquement)	15

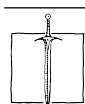
Manifestations :

☉ Sang de troll	10 (80)
☉ Carcasse dilatée	15
☉ Mâchoire déboîtée	20 (55)
☉ Bile digestive	20 (60)
☉ Mère pondeuse	15 (80) 25 (50)
∞ Withering Vapour	45
∞ Cosse ferreuse	90

Options de monture

Grande Bête de la Prophétie [Av si option Vol]	70
Chaire obscure	110

Base (min. 20%)



Lémures

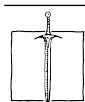
225 pts + 22 pts/fig. suppl.

10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
☉ Carcasse dilatée	1/fig.	Musicien	10
☉ Bile digestive	2/fig.	Porte-étendard	10
☉ Sang de troll	4/fig.		



Myrmidons

200 pts + 20 pts/fig. suppl.

10-30 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
☉ Mâchoire déboîtée	2/fig.	Musicien	10
☉ Mère pondeuse	2/fig.	Porte-étendard	10
☉ Bile digestive	4/fig.		

Spécial (pas de limite)



Chiens démoniaques

160 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×50 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
☉ Sang de troll	1/fig.		
☉ Mâchoire déboîtée	1/fig.		
☉ Bile digestive	2/fig.		



Démons griffus

255 pts + 90 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 40×40 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
☉ Carcasse dilatée	6/fig.	Musicien	10
☉ Mère pondeuse	17 6/fig.	Porte-étendard	10
☉ Mâchoire déboîtée	15/fig.		
☉ Bile digestive	16/fig.		

Avimorphes (max. 40%)



Mouches infectieuses

320 pts + 110 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Bête

Socle 50x75 mm

Options

pts

Options d'État-major

pts

Manifestation (un seul choix) :

- Carcasse dilatée 5/fig.
- Bile digestive 6/fig.
- Mâchoire déboîtée 8/fig.
- Mère pondeuse 18 8/fig.
- Sang de troll 20 12/fig.

Champion

10

Musicien

10

Porte-étendard

10



Ophidiens du Voile

240 pts + 34 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Bête

Socle 40x40 mm

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.

- Bile digestive
- Sang de troll
- Mâchoire déboîtée

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

pts

Champion

135

Référence

Dévoreur

Pour chaque perte de Point de vie provoquée par les Attaques de corps à corps de cette figurine à des unités ennemies, lancez 1D6 à la fin du Palier d'initiative. Pour chaque résultat de 4+, la figurine gagne +1 Point de vie.

Si cette figurine atteint 18 Points de vie ou plus, toutes les unités à 9" ou moins subissent immédiatement 2D6 touches avec **Attaques toxiques**, et cette figurine est retirée comme perte.

Sang acide

Pour chaque jet de sauvegarde de **Fortitude** que la figurine rate contre une blessure causée par une Attaque de mêlée, 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.

Suffocation

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

Manifestations de Père Chaos

Cosse ferreuse

La figurine voit sa Résistance **passer** à 6.

Manifestations de Glotonnerie

Bile digestive

Usage unique. **Doit** être activée dès la première fois que l'unité de la figurine effectue un Pivot post-combat ou une Reformation post-combat. La figurine gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure jusqu'à la fin de la partie (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).

Mâchoire déboîtée

La figurine (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité) doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de corps à corps contre des figurines de taille Grande ou Gigantesque.

Mère pondeuse

À la fin de chaque Manche de combat au cours de laquelle l'unité du porteur était engagée au combat et où les figurines avec **Mère pondeuse** (ainsi que les figurines ordinaires de leur unité) ont causé au moins 3 pertes de Points de vie à des unités ennemies avec des Attaques de corps à corps, l'unité Ressuscite 1D3 Points de vie.

Personnages

Gueule d'Akaan	MS	7"	MF	14"	Dis	9					Apprenti magicien, Emprise de la Gloutonnerie , Sans peur, Surnaturel
Gigantesque, Bête	PV	9	Déf	5	Rés	5	Arm	0	Æg		Ægide (5+, contre Attaques magiques), Dévoreur, Fortitude (5+)
Gueule d'Akaan	Att	6	Off	5	Fo	7	PA	2	Agi	3	
Émissaire de Gloutonnerie	MS	5"	MF	10"	Dis	8					Emprise de la Gloutonnerie , Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Standard, Bête	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0	Æg	4+	
Émissaire	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5	

Montures de personnage

Grande Bête de la P.	MS	7"	MF	14"	Dis	P					Peur
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	5	Arm	2	Æg	P	
Grande Bête	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	2	Harnaché
Chaire obscure	MS	5"	MF	10"	Dis	P					Une tête au dessus
Standard, Bête	PV	5	Déf	P	Rés	P	Arm	1	Æg	P	Ne peut être piétiné
Chaire obscure	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	0	Agi	1	Harnaché

Base

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	
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

Spécial

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
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

Avimorphes

Mouches infectieuses	MS	2"	MF	4"	Dis	8					Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Une tête au dessus, Vol (6", 14")
Grande, Bête	PV	4	Déf	2	Rés	4	Arm	0	Æg		Ægide (5+, contre Attaques magiques), Fortitude (5+)
Mouche infectieuse	Att	2	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3	Sang acide
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	

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'.

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Sombrefeu	3+	Émissaire de Gloutonnerie



Légion de Cupidité

Le prochain ambassadeur était celui de Sugulag, traînant derrière lui d'énormes coffres débordant d'or et de pierres précieuses : suffisamment de richesses pour acheter au moins dix fois le royaume de Tégémone.

« Jure-moi fidélité, gargouilla le dieu de la Cupidité à travers la gorge pustuleuse de son émissaire, et considère ceci comme un ridicule acompte sur les richesses qui te reviendront, s'accumulant jour après jour. Il n'y a rien en ce monde que tu ne puisses avoir grâce à l'or, et il n'existe plus grand plaisir que de le voir s'entasser dans des coffres. Je te construirai un second palais qui ne servira qu'à entreposer ton trésor. Entends comme mes légions tintent sous le poids de leur richesse. Mes Ladres et mes Amonceleurs s'emparent de tout ce qui passe à leur portée. Ils détruiront le monde en ton nom. »

Règles des figurines de la Légion de Cupidité

Emprise de la Cupidité – Règle universelle

~~La figurine gagne +2 en Capacité défensive tant qu'elle est en contact avec une Unité de capture ennemie. Pour chaque tranche de 3 marqueurs « Pêché » dans la réserve, la figurine gagne +1 en Capacité défensive.~~

Manifestations de la Légion de Cupidité

Griffes étreignantes

Lors du calcul du Résultat de combat, un camp dont au moins une figurine a cette Manifestation engagée au combat ajoute +X à son Résultat de combat. Lorsque la figurine n'est pas engagée au combat, « X » **pass**e à 0. Au début de chaque Manche de combat autre que la première, si la figurine est engagée au combat, « X » augmente de 1. S'il y a plus d'une unité avec cette Manifestation engagée dans le même combat, utilisez uniquement la plus haute valeur de X.

Yeux en pièces d'or

La figurine gagne **Tenace** tant que les deux conditions suivantes sont remplies :

- La figurine est en contact avec une Unité de capture ennemie.
- ~~L'unité de la figurine n'a pas plus de rangs que de colonnes.~~

Plaques de chitine

~~⟨Dominante⟩.~~

La figurine gagne +2 en Armure, jusqu'à un maximum de 3 ~~⟨ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité⟩.~~

Personnages (max. 40%)



Ladre de Sugulag

615 595 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Bête

Socle 50×100 mm

Options magiques

Adepte magicien 95
Maître magicien 265



Divination



Évocation



Thaumaturgie

Options

Doit prendre **Emprise de la Cupidité** gratuit
Doit prendre Dominion majeur du péché (Général uniquement) 35

Manifestations :

Grasping Proboscis 20

Groin fouineur 20

Anneaux asphyxiants 20

Coquille segmentée 25

Griffes étreignantes 70

Yeux en pièces d'or 80

Exalté de Cupidité (Général uniquement) 90

Règles de figurine optionnelles

Exalté de Cupidité : Règle universelle.

La figurine gagne **Unique** et +1 Point de vie. De plus, tout Enchantement d'armure est ignoré tant que son porteur est en contact avec cette figurine.



Émissaire de Cupidité

160 170 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm



Une monture marquée avec [Av] et son cavalier comptent à la fois dans « Personnages » et « Avimorphes ».

Règles de figurine

Emprise mineure de la Cupidité : Règle universelle.

Options magiques

Apprenti magicien 25
Adepte magicien 120



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumaturgie

Options

Doit prendre **Emprise de la Cupidité** gratuit
Porteur de la grande bannière 50
Sombrefeu (3+) (à pied uniquement) 15

Manifestations :

Grasping Proboscis 20 (40)

Groin fouineur 20 (25)

Anneaux asphyxiants 20 (50)

Plaques de chitine 25 (60)

Coquille segmentée 25 (30)

Yeux en pièces d'or 50

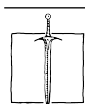
Griffes étreignantes 60

Options de monture

Grande Bête de la Prophétie [Av si option Vol] 70

Chaire obscure 110

Base (min. 20%)



Succubes

240 pts + 18 pts/fig. suppl.

10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Options

pts

Options d'État-major

pts

Manifestation (un seul choix) :

Grasping Proboscis

1/fig.

Champion

10

Groin fouineur

2/fig.

Musicien

10

Anneaux asphyxiants

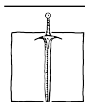
7/fig.

Porte-étendard

10

Plaques de chitine

2/fig.



Lémures

225 pts + 22 pts/fig. suppl.

10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Options

pts

Options d'État-major

pts

Manifestation (un seul choix) :

Groin fouineur

2/fig.

Champion

10

Plaques de chitine

4/fig.

Musicien

10

Griffes étreignantes

4/fig.

Porte-étendard

10

Spécial (pas de limite)



Amonceleurs

270 pts + 115 pts/fig. suppl.

3-6 figs.



0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 40×40 mm

Options

pts

Options d'État-major

pts

Jusqu'à deux Manifestations :

Plaques de chitine

3/fig.

Champion

10

Coquille segmentée

4/fig.

Musicien

10

Grasping Proboscis

5/fig.

Porte-étendard

10

Groin fouineur

7 5/fig.

Griffes étreignantes

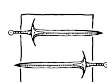
9/fig.

Anneaux asphyxiants

10/fig.

Yeux en pièces d'or

12/fig.

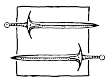


Char titanicide

205 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm



Chiens démoniaques

160 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×50 mm

Options

pts-

Options d'État-major

pts-


Manifestation (un seul choix) :

Grasping Proboscis

1/fig.

 Plaques de chitine

3/fig.

 Groin fouineur

4/fig.

 Anneaux asphyxiants

4/fig.

Champion

10

Avimorphes (max. 40%)



Furies

170 pts + 9 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard


Type Bête

Socle 25×25 mm


Options

pts-


Manifestation (un seul choix) :

 Plaques de chitine

1/fig.

 Groin fouineur

1/fig.

 Anneaux asphyxiants

2/fig.



Ophidiens du Voile

240 pts + 34 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande




Type Bête

Socle 40×40 mm

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.

-  Anneaux asphyxiants
-  Plaques de chitine
-  Griffes étreignantes

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

pts-

Champion

135

Référence

Armure abyssale

Armure de plates. Les attaques portées contre le porteur subissent -1 en Pénétration d'armure pour chaque marqueur « Voile » dans la réserve de son propriétaire, jusqu'à un maximum de -3.

Constricteur

La figurine gagne **Attaques 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 » **passé** à 1.

Au début de chaque Manche de combat sauf la première Manche de combat, si la figurine est engagée, « X » est augmenté de +1 (ex. : **Attaques de broyage (1)** devient **Attaques de broyage (2)**).

Suffocation

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

Manifestations de Cupidité

Anneaux asphyxiants

Les Attaques de corps à corps de la figurine (ainsi que des figurines ordinaires de son unité) gagnent +1 pour blesser les figurines avec **Capture**.

Coquille segmentée

Lorsque la figurine (ou une figurine ordinaire de son unité) subit une blessure d'une attaque avec **Blessures multiples (X)**, le multiplicateur de blessures « X » est réduit de 1, minimum 1.

Groin fouineur

Lorsqu'elle charge une unité qui contient au moins un Objet spécial, la figurine (ainsi que les figurines ordinaires de son unité) gagne +2" en valeur de Mouvement simple pour ce jet de Portée de charge. Ces effets ne s'appliquent que si l'ensemble des figurines de l'unité sont affectées par **Groin fouineur**.

Personnages

Ladre de Sugulag	MS	7"	MF	14"	Dis	9					Apprenti magicien, Emprise de la Cupidité , Sans peur, Surnaturel
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	7	Rés	7	Arm	0	Æg	5+	Armure abyssale
Ladre de Sugulag	Att	5	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	2	
Émissaire de Cupidité	MS	5"	MF	10"	Dis	8					Emprise de la Cupidité , Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Standard, Bête	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0	Æg	4+	
Émissaire	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5	

Montures de personnage

Grande Bête de la P.	MS	7"	MF	14"	Dis	P					Peur
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	5	Arm	2	Æg	P	
Grande Bête	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	2	Harnaché
Chaire obscure	MS	5"	MF	10"	Dis	P					Une tête au dessus
Standard, Bête	PV	5	Déf	P	Rés	P	Arm	1	Æg	P	Ne peut être piétiné
Chaire obscure	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	0	Agi	1	Harnaché

Base

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
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	

Spécial

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
Char titanicide	MS	-			Dis	-					
Grande, Assemblage	PV	-	Déf	-	Rés	-	Arm	0			
Ophidiens du Voile					Fo	-	PA	-			
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

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	

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'.

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Sombrefeu	3+	Émissaire de Cupidité



Légion de Luxure

À peine Akaan avait-il décliné son offre qu'une nouvelle figure apparut dans les appartements princiers. C'était le porte-parole de Cibaresh, hermaphrodite sacré, l'incarnation de la tentation la plus pure.

« Jure-moi fidélité, entonna le maître de la Luxure, le moindre mouvement de l'émissaire invitant à la débauche. Jure-moi fidélité et je t'enseignerai l'extase véritable. Tes jours et tes nuits ne seront que successions de plaisirs, chacun plus grand que le précédent. Tu te découvriras des désirs que tu ne te soupçonnes pas, tu atteindras des sommets de passion dont tu ignores l'existence. Regarde comme mes légions de Sirènes et de Succubes attendent tes ordres, comme mes Courtisanes sont prêtes à assouvir tes désirs les plus profonds. Elles détruiront le monde en ton nom. »

Règles des figurines de la Légion de Luxure

Emprise de la Luxure – Règle universelle

La figurine gagne **Guide**. De plus, lors de la Phase de charge, les unités consistant entièrement de figurines avec cette règle l'unité de la figurine doit relancer ses jets de Portée de charge ratés si elle est localisée dans l'arc latéral ou arrière de l'unité chargée.

Manifestations de la Légion de Luxure

Dents effilées

⟨Dominante⟩.

La figurine gagne **Charge dévastatrice (+1 Att, +1 PA)** ⟨ainsi que chaque figurine de son unité⟩.

Larynx surnaturel

⟨Dominante⟩.

La figurine gagne **Perturbant** au cours de la première Manche de combat, **Insaisissable** (cf. Sirènes) et **Repli tactique** ⟨ainsi que chaque figurine ordinaire de son unité⟩.

Personnages (max. 40%)



Courtisan de Cibaresh

540 535 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Bête

Socle 50×100 mm

Options magiques

Adepté magicien

Maître magicien



Divination



Sorcellerie

pts-

95

265

Options

Doit prendre **Emprise de la Luxure**

gratuit

Doit prendre Dominion majeur du péché (Général uniquement)

30 40

Manifestations :

⊕ Sang bouillonnant 10

⊕ Dents effilées 10 35

⊕ Mains baladeuses 35

⊕ Plumage obsédant 40

⊕ Larynx surnaturel 40

∞ Chair kaléidoscopique 45

Exalté de Luxure (Général uniquement) 60

Règles de figurine optionnelles

Exalté de Luxure : Règle universelle.

La figurine gagne **Maximisé Attaque de piétinement, Unique** et +1 Point de vie.



Émissaire de Luxure

160 170 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm



Une monture marquée avec [Av] et son cavalier comptent à la fois dans « Personnages » et « Avimorphes ».

Règles de figurine

Emprise mineure de Luxure :

Options magiques

Apprenti magicien

Adepté magicien



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumaturgie

pts-

25

120

Options

Doit prendre **Emprise de la Luxure**

gratuit

Porteur de la grande bannière

50

Sombrefeu (3+) (à pied uniquement)

15

Manifestations :

⊕ Sang bouillonnant 5 (25)

⊕ Mains baladeuses 20 (40)

⊕ Dents effilées 10 (50) 25 (65)

⊕ Plumage obsédant 40

⊕ Larynx surnaturel 40 (65)

∞ Chair kaléidoscopique 45 (60)

Options de monture

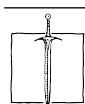
Cheval blême

50

Roue ardente [Av]

60

Base (min. 20%)



Succubes

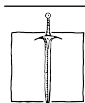
240 pts + 18 pts/fig. suppl.

10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
☉ Sang bouillonnant	1/fig.	Musicien	10
∞ Plumage obsédant	2/fig.	Porte-étendard	10
Dents effilées	2/fig.		
☉ Mains baladeuses	3/fig.		
☉ Larynx surnaturel	4/fig.		



Myrmidons

200 pts + 20 pts/fig. suppl.

10-30 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
☉ Sang bouillonnant	1/fig.	Musicien	10
Mains baladeuses	3/fig.	Porte-étendard	10
∞ Chair kaléidoscopique	3/fig.		
☉ Dents effilées	4/fig.		

Spécial (pas de limite)



Sirènes

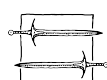
205 pts + 18 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
☉ Sang bouillonnant	1/fig.	Musicien	10
☉ Larynx surnaturel	3/fig.	Porte-étendard	10
☉ Plumage obsédant	5/fig.		
☉ Dents effilées	5/fig.		
☉ Mains baladeuses	6/fig.		



Démons griffus

255 pts + 90 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 40×40 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
☉ Plumage obsédant	8/fig.	Musicien	10
∞ Chair kaléidoscopique	8/fig.	Porte-étendard	10
Mains baladeuses	10/fig.		
☉ Larynx surnaturel	10/fig.		



Faucheuse

155 pts

Figurine seule 0-5 unités/armée

Taille Grande

Type Assemblage

Socle 50×100 mm



Une unité dotée d'une amélioration avec la mention [Av] compte également dans la catégorie « Avimorphes ».

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Porte-étendard	10
☼ Sang bouillonnant	20		
Larynx surnaturel	50		
∞ Chair kaléidoscopique	60 35		
☼ Mains baladeuses	45		
Un seul choix :			
Vol (9", 9") [Av] (0-2 unités/armée)	20		
Faucheuse de horde (0-3 unités/armée)	110		
Faucheuse de légion (0-2 unités/armée)	180		

Avimorphes (max. 40%)



Furies

170 pts + 9 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm

Options	pts
Manifestation (un seul choix) :	
Mains baladeuses	1/fig.
∞ Chair kaléidoscopique	2/fig.
☼ Dents effilées	2/fig.
☼ Plumage obsédant	5/fig.

Référence

Détournez le regard!

Les unités ennemies dans à 6" ou moins d'au moins une figurine avec **Détournez le regard!** subissent -2 en Discipline lorsqu'elles effectuent un Test de reformation de combat.

Faucheuse de horde

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)**.

Faucheuse de légion

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)**.

Insaisissable

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**.

Stature colossale

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

Suffocation

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

Tentacules tranchants

Si l'attaque touche une figurine ordinaire ennemie et que l'attaquant est engagé sur son flanc ou son dos, l'attaquant inflige X touches supplémentaires, jusqu'à un maximum de 4, de la manière suivante :

- si l'attaquant est de flanc : X est égal au nombre de colonnes de l'unité attaquée, sans compter la première
- si l'attaquant est de dos : X est égal au nombre de rangs de l'unité attaquée, sans compter le premier.
- la Force et la Pénétration d'armure de ces touches supplémentaires **passent** à la moitié de celles de l'attaquant (arrondies à l'entier supérieur), après avoir appliqué les autres modificateurs (ceci est une exception aux priorités des modificateurs).
- ces attaques supplémentaires ne génèrent pas elles-mêmes de nouvelles attaques. Ce sont des Attaques de mêlée qui sont réparties contre l'unité de la cible de l'attaque initiale.

Manifestations de Père Chaos

Chair kaléidoscopique

La figurine gagne **Cible difficile (1)** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).

Manifestations de Luxure

Mains baladeuses

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 (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).

Plumage obsédant

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

Sang bouillonnant

La figurine gagne **Charge dévastatrice (+2 Agi)** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).

Personnages

Courtisan de Cibaresh	MS	9"	MF	18"	Dis	9					Apprenti magicien, Détournez le regard!, Emprise de la Luxure , Guide, Sans peur, Surnaturel
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	7	Rés	5	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1), Perturbant
Courtisan de Cibaresh	Att	6	Off	7	Fo	5	PA	4	Agi	7	Tentacules tranchants
Émissaire de Luxure	MS	5"	MF	10"	Dis	8					Emprise de la Luxure , Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Standard, Bête	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0	Æg	4+	
Émissaire	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5	

Montures de personnage

Cheval blême	MS	9"	MF	18"	Dis	P					Avant-garde, Guide, Insaisissable, Repli tactique
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P	Æg	P	Cible difficile (1)
Cheval blême	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché
Roue ardente	MS	2"	MF	4"	Dis	P					Avant-garde, Course rapide, Une tête au dessus, Vol (10", 10")
Standard, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	P	Arm	1	Æg	P	Cible difficile (1), Ne peut être piétiné
Roue ardente	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	4	Harnaché

Base

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

Spécial

Sirènes	MS	9"	MF	18"	Dis	9					Avant-garde, 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
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
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)

Avimorphes

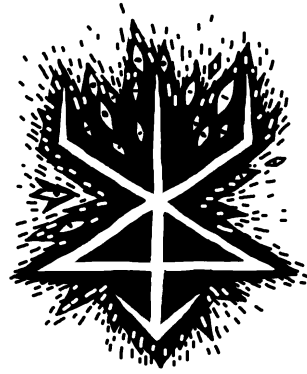
Furies	MS	4"	MF	8"	Dis	5					Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère, Vol (10", 20")
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0	Æg	6+	Cible difficile (1)
Furie	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4	Charge dévastatrice (+1 Fo)

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'.

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Sombrefeu	3+	Émissaire de Luxure



Légion d'Orgueil

Énervé par l'arrogance de ses frères et sœurs qui avaient osé approcher l'élue avant lui, Savar manda dans la chambre de la belle Tégémone un émissaire ayant les traits du plus noble héros de l'époque, une étoile brillante ornant son front.

« Jure-moi fidélité, dit le dieu par l'intermédiaire de son porte-parole, et je ferai de toi la plus grande des reines que ce monde verra. Tous les hommes trembleront à ta vue, les plus grands empereurs se battront pour l'honneur de baiser tes pieds. Tu commanderas à mes légions : mes impérieuses Augures, mes Gloires étincelantes, mes Titanicides, inébranlables au combat, sans égal dans l'art de verser le sang. Ils détruiront le monde en ton nom. »

Règles des figurines de la Légion d'Orgueil

Emprise de l'Orgueil – Règle universelle

Les unités dont au moins la moitié des figurines ont cette règle La figurine peut relancer ses Tests de discipline ratés.

Manifestations de la Légion d'Orgueil

Posture autoritaire

La figurine gagne **Tenace**, mais ne peut bénéficier des règles **Présence impérieuse** et **Ralliement au drapeau**. Si l'unité de la figurine rate un Test de moral, doublez le nombre de Points de vie perdus en raison d'**Instable**.

Suprématie aérienne

<Dominante>.
La figurine gagne **Guide** **<ainsi que chaque figurine de son unité>**.

Sceaux de suprématie

Les éléments de la figurine qui n'ont pas **Harnaché** ont **toujours** au moins 7 en Capacité offensive et gagnent +1 en valeur d'Attaque ainsi que **Étoile montante**. La figurine gagne +1 Point de vie (jusqu'à un maximum de 3) et +1 en valeur d'Attaque.

Personnages (max. 40%)



Augure de Savar









485 490 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 50×50 mm



Une monture avec la mention (Av) compte dans la catégorie « Avimorphes ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Options magiques		pts	Options de monture		pts
Adepté magicien		95	Trône de splendeur oppressante (Av)		155
Maître magicien		265	— Règles de figurine optionnelles —		
 Divination			Exalté d'Orgueil : Règle universelle.		
— Options —			La figurine gagne Unique et +1 Point de vie. Les jets pour déterminer la valeur d'Attaque et la Capacité offensive de la figurine sont soumis à la règle jets maximisés .		
Doit prendre Emprise de l'Orgueil		gratuit			
Doit prendre Dominion majeur du péché (Général uniquement)		40			
		30			
Manifestations :					
Cloven Hooves		25			
 Cornes de vanité		25	35		
 Échine de bronze		30	70		
 Bouclier vivant		30	50		
 Visage de marbre		35			
Posture autoritaire		50			
 Suprématie aérienne		20	35		
 Sceaux de suprématie		60	40		
Exalté d'Orgueil (Général uniquement)		80			



Émissaire d'Orgueil











160 170 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

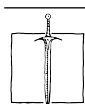
Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm



Une monture marquée avec [Av] et son cavalier comptent à la fois dans « Personnages » et « Avimorphes ».

Règles de figurine		Options		pts
Emprise mineure de l'Orgueil : Règle universelle.		Doit prendre Emprise de l'Orgueil		gratuit
— Options magiques —		Porteur de la grande bannière		50
Apprenti magicien	25	Sombrefeu (3+) (à pied uniquement)		15
Adepté magicien	120	Manifestations :		
 Divination	 Évocation	 Cornes de vanité		10 35
 Sorcellerie	 Thaumaturgie	 Échine de bronze		20 70
		 Visage de marbre		35
		 Bouclier vivant		30 50
		Cloven Hooves		35
		 Sceaux de suprématie		45 40
		Posture autoritaire		50
		 Suprématie aérienne		20 35
		— Options de monture —		
		Cheval blême		50
		Roue ardente [Av]		60
		Chaire obscure		110

Base (min. 20%)



Succubes

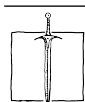
240 pts + 18 pts/fig. suppl.

10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
✘ Cornes de vanité	1/fig.	✘ Sceaux de suprématie	10
✘ Échine de bronze	4/fig.	Musicien	10
Sceaux de suprématie		Porte-étendard	10
(Champion uniquement)	10		



Myrmidons

200 pts + 20 pts/fig. suppl.

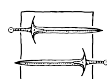
10-30 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
✘ Visage de marbre	2/fig.	✘ Sceaux de suprématie	10
✘ Échine de bronze	4/fig.	Musicien	10
Sceaux de suprématie		Porte-étendard	10
(Champion uniquement)	10		

Spécial (pas de limite)



Gloire étincelante

320 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×50 mm



Une unité dotée d'une amélioration avec la mention [Av] compte également dans la catégorie « Avimorphes ».

Options	pts
Manifestation (un seul choix) :	
✘ Cornes de vanité	15
✘ Visage de marbre	20
Posture autoritaire	25
✘ Suprématie aérienne	25
Cloven-Hooves	25
∞ Bouclier vivant	35
✘ Échine de bronze	35
Vol (8", 16") [Av]	55



Chiens démoniaques

160 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×50 mm

Options

pts-

Options d'État-major

pts-

Manifestation (un seul choix) :

✂ Cornes de vanité

2/fig.

Champion

10

✂ Échine de bronze

4/fig.

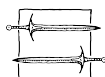
✂ Sceaux de suprématie

10

Sceaux de suprématie

(Champion uniquement)

10



Char titanicide

200 pts

Figurine seule

0-2 unités/armée

Taille Grande

Type Assemblage

Socle 50×100 mm

Options

pts-

Options d'État-major

pts-

Manifestation (un seul choix) :

Visage de marbre

5

Porte-étendard

10

✂ Suprématie aérienne

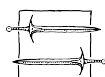
20

✂ Cornes de vanité

20

✂ Sceaux de suprématie

30



Furies

170 pts + 9 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm



Faucheuse

155 pts

Figurine seule 0-5 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm



Une unité dotée d'une amélioration avec la mention [Av] compte également dans la catégorie « Avimorphes ».

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Porte-étendard	10
✠ Suprématie aérienne	10		
✠ Cornes de vanité	15		
✠ Échine de bronze	30		
Un seul choix :			
Vol (9", 9") [Av] (0-2 unités/armée)	20		
Faucheuse de horde (0-3 unités/armée)	110		
Faucheuse de légion (0-2 unités/armée)	180		

Référence

Brise-montagne

Lorsque la figurine déclare une charge contre une unité entièrement composée de figurines avec **Présence imposante**, elle gagne +2" en valeur de Mouvement simple pour ce jet de Portée de charge.

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

Droit divin

La figurine ne peut rejoindre d'unités contenant d'autres Personnages, et aucun Personnage ne peut rejoindre son unité. La figurine **doit** provoquer un Duel à chaque fois qu'elle le peut (cela ne peut pas être évité en provoquant un Duel avec une autre figurine avant). Les Duels provoqués par cette figurine doivent (si possible) être acceptés par un Personnage, à moins qu'un Champion ne les accepte d'abord. De plus, lors d'un Duel, cette figurine gagne **Blessures multiples (2)** et **Coup fatal**.

Étoile vacillante

Les valeurs de Capacité offensive et de Capacité défensive de la figurine **passent** à une valeur équivalant 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.

Faucheuse de horde

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)**.

Faucheuse de légion

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

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

Suffocation

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

Manifestations de Père Chaos

Bouclier vivant

La figurine gagne **Parade** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).

Manifestations d'Orgueil

Cornes de vanité

La figurine gagne **Avant-garde (6")** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).

Échine de bronze

La figurine gagne **Haine** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).

Visage de marbre

Les Tests de discipline effectués par une unité contenant au moins une figurine avec cette Manifestation démoniaque sont soumis à la règle **Jet minimisé**.

Personnages

Augure de Savar	MS	6"	MF	18"	Dis	10					Apprenti magicien, Droit divin , Emprise de l'Orgueil , Peur, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	4	Déf	7	Rés	5	Arm	0	Æg	6+	Ægide (4+, contre Attaques magiques)
Augure de Savar	Att	1D6+2	Off	1D6+5	Fo	6	PA	3	Agi	6	
Émissaire d'Orgueil	MS	5"	MF	10"	Dis	8					Emprise de l'Orgueil , Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Standard, Bête	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0	Æg	4+	
Émissaire	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5	

Montures de personnage

Trône de s. o.	MS	9"	MF	9"	Dis	P					Course rapide, Étoile ascendante, Présence imposante, Vol (9", 9")
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	P	Arm	P	Æg	4+	
Majestés torturées	Att	4	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2			Inanimé, Touches d'impact (1D6)
Cheval blême	MS	9"	MF	18"	Dis	P					Avant-garde, Guide, Insaisissable, Repli tactique
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P	Æg	P	Cible difficile (1)
Cheval blême	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché
Roue ardente	MS	2"	MF	4"	Dis	P					Avant-garde, Course rapide, Une tête au dessus, Vol (10", 10")
Standard, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	P	Arm	1	Æg	P	Cible difficile (1), Ne peut être piétiné
Roue ardente	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	4	Harnaché
Chaire obscure	MS	5"	MF	10"	Dis	P					Une tête au dessus
Standard, Bête	PV	5	Déf	P	Rés	P	Arm	1	Æg	P	Ne peut être piétiné
Chaire obscure	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	0	Agi	1	Harnaché

Base

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

Spécial

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		
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)	
Furies	MS	-			Dis	-						
Standard, Bête	PV	-	Déf	-	Rés	-	Arm	0				
Faucheuse					Fo	-	PA	-				
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)	
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'.

Nom	Précision	Figurine
Sombrefeu	3+	Émissaire d'Orgueil



Légion d'Apathie

La princesse n'avait pas eu le temps de prononcer la moindre parole que la pièce s'assombrit et qu'une sinistre silhouette s'éleva du sol, avec raideur et sans hâte. Appuyée sur un grand bâton, elle pointa un long doigt osseux vers Tégémone.

« Jure-moi fidélité, prononça l'émissaire de Nukudja d'une voix grave et somnolente, et tes soucis disparaîtront. Tu ne connaîtras plus aucun labeur ni épreuve. La magie et ses pouvoirs seront à ta disposition. Tu contempleras le début et la fin de toute chose sans le moindre effort. Mes légions accompliront tes plus infimes caprices : vois mes Sentinelles et Moissonneurs capter l'énergie et l'espoir des êtres de ce monde. Ils détruiront le monde en ton nom. »

Règles des figurines de la Légion d'Apathie

Emprise de l'Apathie – Règle universelle

La figurine gagne **Egide (+1, contre les Attaques spéciales)** Lors de la Phase de charge, les unités ennemies subissent **Minimisé (Portée de charge)** pour les charges contre les unités contenant au moins une figurine avec cette règle.

Manifestations de la Légion d'Apathie

Lance de léthargie

Si le porteur n'est pas un Magicien, il devient un **Apprenti magicien** qui ne choisit pas ses sorts selon la procédure habituelle, mais connaît toujours *Lance de l'Infini* (Sort héréditaire). Si le porteur est déjà un Magicien, alors il connaît le sort *Lance de l'Infini* en plus de ses autres sorts, et ne peut le sélectionner au moment de la Sélection des sorts. De plus, *Mauvais œil* (Sorcellerie) devient l'Attribut de la Voie pour le sort *Lance de l'Infini* lorsqu'il est lancé par cette figurine. Cette instance de *Mauvais œil* ne peut cibler que la même unité que le sort qui l'a déclenchée.

Sécrétions soporifiques

Tant qu'elles sont engagées au combat, à la fin de chaque Manche de combat, l'unité de la figurine et toutes les autres unités en contact avec une ou plusieurs figurines ayant cette Manifestation subissent une pénalité de -1 en Force et en Pénétration d'armure. Ces effets durent jusqu'à la fin du combat.

Personnages (max. 40%)



Sentinelle de Nukudja

710 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 50×100 mm



Une unité dotée d'une amélioration avec la mention [Av] compte également dans la catégorie « Avimorphes ».

Options magiques

pts-

Règles de figurine optionnelles



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumatur-
gie

Options

pts-

Doit prendre **Emprise de l'Apathie** gratuit

Doit prendre Dominion majeur du péché (Général uniquement) 40

30

Sombrefeu (2+) 15

Manifestations :

Charged Tendrils 15

△ Bâillement glacial 30

Coquille segmentée 30 (30)

△ Antennes ensorceleuses 40

△ Sécrétions soporifiques 40

△ Aura de désespoir 50 10 (20)

∞ Écailles réfléchissantes 55 (75)

△ Lance de léthargie 60

Doit prendre (un seul choix) :

Chaire obscure (Monture) gratuit

Esprit stryge [Av] (0-1 unité/armée) 15 5

Exalté d'Apathie (Général uniquement) 120

Exalté d'Apathie : Règle universelle.

La figurine gagne **Unique** et +1 Point de vie. De plus, au lieu de choisir ses sorts, la figurine connaît automatiquement tous les sorts de sa Voie de magie. Lors de la Sélection des sorts, elle peut échanger un unique Sort appris contre le Sort héréditaire.



Émissaire d'Apathie

160 170 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm



Une monture marquée avec [Av] et son cavalier comptent à la fois dans « Personnages » et « Avimorphes ».

— Règles de figurine —

Emprise mineure de l'Apathie :

— Options magiques —

Apprenti magicien 25 pts
Adeptes magiciens 120 pts



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumaturgie

— Options —

Doit prendre **Emprise de l'Apathie** gratuit
Porteur de la grande bannière 50
Sombrefeu (3+) (à pied uniquement) 15
Manifestations :
Charged Tendrils 15
△ Bâillement glacial 30
Coquille segmentée 30 (30)
△ Aura de désespoir 50 10 (20)
△ Antennes ensorceleuses 40
△ Sécrétions soporifiques 40
∞ **Écailles réfléchissantes** 55 (75)
△ Lance de léthargie 60

— Options de monture —

Roue ardente [Av] 60
Chaire obscure 110

Base (min. 20%)



Lémures

225 pts + 22 pts/fig. suppl.

10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

— Options —

Manifestation (un seul choix) :
△ Bâillement glacial 1 3/fig.
△ Sécrétions soporifiques 3/fig.
Aura de désespoir 4/fig.
∞ **Écailles réfléchissantes** 5/fig.

— Options d'État-major —

Champion 10
Musicien 10
Porte-étendard 10



Diablotins

205 pts + 15 pts/fig. suppl.

10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

— Options —

Manifestation (un seul choix) :
△ Aura de désespoir 3 1/fig.
△ Antennes ensorceleuses 30
△ Lance de léthargie (Champion uniquement) 30

— Options d'État-major —

Champion 10
Musicien 10
Porte-étendard avec (un seul choix) :
Incendiaire (Lance de l'Infini)
(Sort héréditaire) 45
Incendiaire (Main des cieux (Thaumaturgie)) 50

Spécial (pas de limite)



Eidolons

170 pts + 30 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-18 figs./armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm

Options

pts-

Conclave de magiciens

pts-

Éclaireur (0-1 unité/armée)

5/fig.

Doit choisir deux sorts parmi :

Manifestation (un seul choix) :

△ Aura de désespoir

5/fig.

- Jugement du destin (Divination)

Charged Tendrils

15/fig.

- Précipiter la fin (Évocation)

△ Antennes ensorceleuses

25

- Main des cieux (Thaumaturgie)

△ Lance de léthargie (Champion uniquement)

60

- Lance de l'Infini (Sort héréditaire)

Options d'État-major

pts-

Champion

130



Moissonneur d'espoir

285 pts

Figurine seule

0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Bête

Socle 50×100 mm

Options

pts-

Manifestation (un seul choix) :

△ Antennes ensorceleuses

30

Coquille segmentée

30

∞ Écailles réfléchissantes

30

△ Sécrétions soporifiques

40

△ Aura de désespoir

50 25

△ Lance de léthargie

55

△ Bâillement glacial

65

Machine de damnation (0-2 unités/armée) 130 80



Char titanicide

200 pts

Figurine seule

0-2 unités/armée

Taille Grande

Type Assemblage

Socle 50×100 mm

Options

pts-

Options d'État-major

pts-

Manifestation (un seul choix) :

Porte-étendard

10

Coquille segmentée

5

Aura de désespoir

35

△ Écailles réfléchissantes

25

△ Antennes ensorceleuses

30

△ Lance de léthargie

60

Avimorphes (max. 40%)



Ophidiens du Voile

240 pts + 34 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande




Type Bête

Socle 40×40 mm

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.

-  Lance de léthargie
-  Sécrétions soporifiques
-  Coquille segmentée Écailles réfléchissantes

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

Référence

Brise-montagne

Lorsque la figurine déclare une charge contre une unité entièrement composée de figurines avec **Présence imposante**, elle gagne +2" en valeur de Mouvement simple pour ce jet de Portée de charge.

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

Esprit stryge

La figurine gagne +1 en Résistance, +1 Point de vie, **Troupe légère, Vol (6", 18")** et sa Taille devient Gigantesque.

Incendiaire

Un Porte-étendard avec cette règle peut lancer le sort entre parenthèses en tant que Sort lié avec Niveau de pouvoir (5/8).

Machine de damnation

La taille du socle de la figurine passe à 150×100 mm et sa Taille devient Gigantesque. Ses Points de vie **passent** à 7, sa Résistance à 6, sa valeur de Marche forcée à 15", et elle perd **Plateforme de guerre**.

Omniscience

Pendant la Phase de magie de son propriétaire, si la figurine n'a pas effectué de Marche forcée et n'a pas déclaré de charge lors de ce Tour de joueur, le coût de conversion des marqueurs « Voile » en Dés de magie pendant ce Tour de joueur est de 2 pour 1 (au lieu de 3 pour 1 normalement).

Suffocation

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

Manifestations de Père Chaos

Écailles réfléchissantes

Toute Attaque de corps à corps allouée à la figurine du porteur (ou aux figurines ordinaires de son unité) qui obtient un '1' naturel pour toucher est répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine attaquante.

Manifestations d'Apathie

Antennes ensorceleuses

Au début de chacune de vos Phases de magie, pendant l'étape « Si-phonner 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

Les unités ennemies qui déclarent une charge contre une unité qui contient au moins une figurine avec cette Manifestation démoniaque subissent -2" en valeur de Mouvement simple (minimum 1") pour ce jet de Portée de charge.

Bâillement glacial

Les unités ennemies en contact avec au moins une figurine avec cette Manifestation démoniaque subissent -2 en Agilité.

Personnages

Sentinelle de Nukudja	MS	2"	MF	4"	Dis	9						Emprise de l'Apathie, Maître magicien, Omniscience, Peur, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	5	Déf	5	Rés	5	Arm	0	Æg	4+		
Sentinelle de Nukudja	Att	1	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	1		Attaque écrasante
Émissaire d'Apathie	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Emprise de l'Apathie, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Standard, Bête	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0	Æg	4+		
Émissaire	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5		

Montures de personnage

Roue ardente	MS	2"	MF	4"	Dis	P						Avant-garde, Course rapide, Une tête au dessus, Vol (10", 10")
Standard, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	P	Arm	1	Æg	P		Cible difficile (1), Ne peut être piétiné
Roue ardente	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	4		Harnaché
Chaire obscure	MS	5"	MF	10"	Dis	P						Une tête au dessus
Standard, Bête	PV	5	Déf	P	Rés	P	Arm	1	Æg	P		Ne peut être piétiné
Chaire obscure	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	0	Agi	1		Harnaché

Base

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		
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

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+)
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+)
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 chtonien	Att	3	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	3		Harnaché
Châssis					Fo	7	PA	2				Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)

Avimorphes

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		

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	2+	Sentinelle de Nukudja
	3+	Émissaire d'Apathie, Eidolon
Traits d'énergie	4+	Diablotin



Légion de Colère

Une fois la dernière parole de l'émissaire de Nukudja prononcée, il y eut un long silence. Tégémone finit par ouvrir la bouche, mais avant que la moindre parole n'en sorte, la porte de sa chambre se brisa sous les sabots du septième et dernier représentant des dieux. Dans une main, il tenait une hache gigantesque ; dans l'autre, la tête tranchée d'un noble qui avait médité de la princesse en public.

« Jure-moi fidélité, beugla Vanadra à travers son émissaire vêtu de rouge, et je te donnerai du sang et assouvirai tes soifs de vengeance chaque jour de ta vie. Tu seras la maîtresse incontestée de l'art de la guerre. Tu écraseras quiconque s'opposera à toi, le monde tremblera devant ta fureur ! Dis seulement le nom de ton ennemi, et je le traînerai devant toi pour que tu le juges selon ton désir. Vois comme mes légions réduisent en poussière tout ce qui se dresse devant elles : mes Fléaux et mes Furies baignent dans le sang de leurs adversaires. Ils détruiront le monde en ton nom. »

Règles des figurines de la Légion de Colère

Emprise de la Colère – Règle universelle

Les attaques de la figurine ignorent la règle **Parade**. La figurine gagne **Charge dévastatrice (+1" MS)**.

Manifestations de la Légion de Colère

Cornes d'airain

⟨Dominante⟩.

Au cours de la première Manche d'un combat, la figurine ⟨ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité⟩ **doit** relancer les jets pour blesser de ses **Attaques de corps à corps** et de ses **Touches d'impact** ayant donné un résultat naturel de '1'.

Lame vorpale

⟨Dominante⟩.

Les éléments de la figurine ⟨ainsi que de chaque figurine de son unité⟩ qui n'ont pas la règle **Harnaché** gagnent **Coup fatal**.

Organes explosifs

Lorsqu'une figurine ordinaire avec cette Manifestation est retirée comme perte en conséquence d'une Attaque de mêlée ennemie, elle inflige immédiatement 1 touche de Force 3, Pénétration d'armure 1 et avec **Attaque magique** à la figurine qui a provoqué la perte de Point de vie finale. Cet effet est résolu avant le retrait de la moindre perte. La touche est répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine. Les Personnages infligent 2D6 touches au lieu d'une seule. Ceci est considéré comme une Attaque spéciale.

Poing pilonneur

⟨Dominante⟩.

La figurine gagne +1 en valeur d'Attaque ⟨ainsi que chaque figurine de son unité⟩.

Personnages (max. 40%)



Fléau de Vanadra

760 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Bête

Socle 50×100 mm

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

Options magiques	pts
Apprenti magicien	25
Adeptes magiciens	120



Évocation



Thaumaturgie

Options	pts
---------	-----

Doit prendre **Emprise de la Colère** gratuit

Doit prendre Dominion majeur du péché (Général uniquement) 35

30

Manifestations :

Ichor incendiaire	10
Lame vorpale	15
Organes explosifs	20
Cornes d'airain	35
Brume écarlate	40
Poing pilonneur	40
Fouet caudal	50

Exalté de Colère (Général uniquement) 100 85

Règles de figurine optionnelles

Exalté de Colère : Règle universelle.

La figurine gagne **Unique** et +1 Point de vie. **Lorsque cette figurine atteint 0 Points de vie en raison d'une perte de Points de vie causée par une Attaque de mêlée, retirez-la comme perte uniquement à la fin du Palier d'initiative 0. Dans ce cas, la figurine ne bénéficie pas de Rage et ne peut pas utiliser son Attaque de piétinement**; elle **doit** allouer ses **Attaques de corps à corps** à la Réserve de Points de vie de la figurine qui a provoqué la perte de Points de vie finale. Si les figurines de plus d'une Réserve de Points de vie y ont participé, les **Attaques de corps à corps doivent** être allouées de la façon la plus équitable possible entre ces différentes Réserves. De plus, à chaque fois que la figurine perd au moins un Point de vie du fait d'une Attaque de corps à corps, elle **doit** relancer ses jets pour toucher ratés jusqu'à la fin du Tour de joueur.



Émissaire de Colère

160 170 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm



Une monture marquée avec [Av] et son cavalier comptent à la fois dans « Personnages » et « Avimorphes ».

Règles de figurine

Emprise mineure de la Colère :

Options magiques	pts
Apprenti magicien	25
Adeptes magiciens	120



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumaturgie

Options

Doit prendre **Emprise de la Colère** gratuit

Porteur de la grande bannière 50

Sombrefeu (3+) (à pied uniquement) 15

Manifestations :

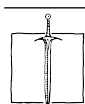
Ichor incendiaire	10 (30)
Organes explosifs	15 (40)
Lame vorpale	10 (60)
Cornes d'airain	15 (50)
Poing pilonneur	20 (100)
Fouet caudal	30 (75)
Brume écarlate	40 (75)

Options de monture

Cheval blême 50

Grande Bête de la Prophétie [Av si option Vol] 70

Base (min. 20%)



Diablotins

205 pts + 15 pts/fig. suppl.

10-25 figs.



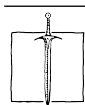
0-40 figs./armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
☹ Ichor incendiaire	1/fig.	Musicien	10
☹ Organes explosifs	1/fig.	Porte-étendard avec (un seul choix) :	
		Incendiaire (<i>Lance de l'Infini</i>)	
		(Sort héréditaire)	45
		Incendiaire (<i>Main des cieux</i> (Thaumaturgie))	50



Myrmidons

200 pts + 20 pts/fig. suppl.

10-30 figs.



Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
Cornes d'airain	2/fig.	Musicien	10
☹ Lame vorpale	2/fig.	Porte-étendard	10
☹ Fouet caudal	3/fig.		
☹ Poing pilonneur	6 3/fig.		
☹ Brume écarlate	5/fig.		

Spécial (pas de limite)



Chiens démoniaques

160 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×50 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
☹ Ichor incendiaire	1/fig.		
☹ Organes explosifs	1/fig.		
☹ Fouet caudal	3/fig.		



Bêtes d'airain

350 pts + 95 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Cavalerie

Socle 50×75 mm

Options	pts	Options d'État-major	pts
Manifestation (un seul choix) :		Champion	10
☹ Ichor incendiaire	1/fig.	Musicien	10
Cornes d'airain	12/fig.	Porte-étendard	10
☹ Lame vorpale	5/fig.		
☹ Fouet caudal	12/fig.		
☹ Brume écarlate	24/fig.		
☹ Poing pilonneur	24/fig.		



Char titanicide

200 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Assemblage

Socle 50×100 mm

Options

pts-

Options d'État-major

pts-


Manifestation (un seul choix) :

Porte-étendard

10

Cornes d'airain


5

 Ichor incendiaire

10

 Fouet caudal

20

 Poing pilonneur

55 35

Avimorphes (max. 40%)



Furies

170 pts + 9 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm

Options

pts-


Manifestation (un seul choix) :

Ichor incendiaire


1/fig.

 Poing pilonneur

1/fig.

 Organes explosifs

1/fig.

 Brume écarlate

1/fig.

Référence

Brise-montagne

Lorsque la figurine déclare une charge contre une unité entièrement composée de figurines avec **Présence imposante**, elle gagne +2" en valeur de Mouvement simple pour ce jet de Portée de charge.

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

Incendiaire

Un Porte-étendard avec cette règle peut lancer le sort entre parenthèses en tant que Sort lié avec Niveau de pouvoir (5/8).

Manifestations de Colère

Brume écarlate

Les Attaques de corps à corps de la figurine (ainsi que celles des figurines ordinaires de son unité) 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.

Fouet caudal

La figurine gagne **Réflexes foudroyants** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité).

Ichor incendiaire

Toutes les Attaques de mêlée (y compris les Attaques spéciales) et les Attaques de tir portées par une figurine avec **Ichor incendiaire** (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité) gagnent **Attaques enflammées**.

De plus, la figurine (ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité) gagne **Ægide (2+, contre Attaques enflammées)** et rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de **Fortitude**.

Personnages

Fléau de Vanadra	MS	8"	MF	16"	Dis	9						Emprise de la Colère, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (7", 14")
Gigantesque, Bête	PV	7	Déf	4	Rés	6	Arm	0	Æg	5+		Ægide (4+, contre Attaques de mêlée)
Fléau de Vanadra	Att	5	Off	7	Fo	7	PA	4	Agi	0		Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (Perturbant), Rage
Émissaire de Colère	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Emprise de la Colère, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Standard, Bête	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0	Æg	4+		
Émissaire	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5		

Montures de personnage

Cheval blême	MS	9"	MF	18"	Dis	P						Avant-garde, Guide, Insaisissable, Repli tactique
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P	Æg	P		Cible difficile (1)
Cheval blême	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3		Harnaché
Grande Bête de la P.	MS	7"	MF	14"	Dis	P						Peur
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	5	Arm	2	Æg	P		
Grande Bête	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	2		Harnaché

Base

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+)
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

Spécial

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
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)
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 chtonien	Att	3	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	3		Harnaché
Châssis					Fo	7	PA	2				Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)

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)

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

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Sombrefeu	3+	Émissaire de Colère
Traits d'énergie	4+	Diablotin

Les jours devinrent des mois, et les émissaires continuaient d'offrir des présents à Tégémone. Vint le moment où ils se réunirent devant la mortelle, attendant qu'elle désignât le vainqueur de son choix. Le moment était venu de savoir lequel des dieux était le plus désirable et se tiendrait, pour toujours, au-dessus des ses pairs.

L'émissaire de l'Orgueil, comme à son habitude, fut le premier à prendre la parole : « C'est moi qui ai subjugué l'âme de cette mortelle, je suis le gagnant de ce concours. »

L'émissaire de l'Envie persifla, un sourire narquois se dessinant sur son visage : « Vous avez tous été trompés, la mortelle m'a déjà juré sa fidélité éternelle. »

Un à un, chacun des Dieux Sombres revendiqua sa victoire d'une voix de plus en plus forte, jusqu'à l'intervention de l'émissaire de l'Apathie, qui s'exprima d'une voix que tout le monde écouta attentivement : « Moi aussi, je revendique la fidélité de cette enfant mortelle, et je constate à présent qu'elle s'est vendue à nous sept. Nous sommes donc tous vainqueurs... Bien qu'aucun d'entre nous ne le soit. »

Sur ces paroles, Tégémone fut déchirée en morceaux par ses prétendants, son âme envoyée dans un cycle sans fin de tourmente éternelle à travers les différents cercles des Enfers. C'est ainsi que depuis lors, les Sept continuent à lutter pour affirmer leur suprématie sur leurs frères et sœurs, envoyant leurs légions respectives se battre en leur nom. Car ce concours n'est pas terminé, et ne le sera jamais : les Ténèbres seront toujours vaincues par leur propre désunion.

Journal des modifications

2023 beta 2

Legions of Sin

- Condition for receiving Sin Tokens Reworked
- Descent into Sin table reworked
- New Army Model Rules : Dominion and Greater Dominion of Sin
- New army organization category : Aves. Flying units are restricted to 40% per army.
- All Non-Habringer characters cost 20 pts more than in the base book
- All Habringer now cost 170 (10 pts more than in the base book)
- All other costs were aligned with the base book

Envie

- Imposteur de Kuulima 330 ↗340
- Imposteur de Kuulima new special rule : Seeker of Spite
- Imposteur de Kuulima Exalté de l'Envie special rule changed
- Émissaire d'Envie 160 ↗170

Gloutonnerie

- Sang de troll manifestation changed
- Gueule d'Akaan Greater Dominion of Sin 65 ↘30
- Gueule d'Akaan Withering Vapour manifestation removed
- Gueule d'Akaan Cosse ferreuse manifestation added
- Émissaire de Gloutonnerie 160 ↗170
- Émissaire de Gloutonnerie Withering Vapour manifestation removed
- Émissaire de Gloutonnerie Cosse ferreuse manifestation added
- Émissaire de Gloutonnerie Mère pondeuse manifestation 15 (80) ↗25 (50)
- Démons griffus Mère pondeuse manifestation 17 ↘6 /fig.
- Mouches infectieuses Mère pondeuse manifestation 18 ↘6 /fig.
- Mouches infectieuses Sang de troll manifestation 20 ↘12 /fig.

Cupidité

- Yeux en pièces d'or manifestation changed
- Ladre de Sugulag 615 ↘595
- Ladre de Sugulag Greater Dominion of Sin 35 ↘30
- Ladre de Sugulag Grasping Proboscis manifestation removed
- Ladre de Sugulag Coquille segmentée manifestation added
- Émissaire de Cupidité 160 ↗170
- Émissaire de Cupidité Grasping Proboscis manifestation removed
- Émissaire de Cupidité Coquille segmentée manifestation added

- Succubes Grasping Proboscis manifestation removed
- Succubes Anneaux asphyxiants manifestation removed
- Succubes Plaques de chitine manifestation added
- Amonceleurs Grasping Proboscis manifestation removed
- Amonceleurs Coquille segmentée manifestation added
- Amonceleurs Groin fouineur manifestation 7 ↘5 /fig.
- Char titanicide unit removed
- Chiens démoniaques Anneaux asphyxiants manifestation removed
- Chiens démoniaques Anneaux asphyxiants manifestation added

Luxure

- Courtisan de Cibaresh 540 ↘535
- Courtisan de Cibaresh Greater Dominion of Sin 40 ↘30
- Courtisan de Cibaresh Dents effilées manifestation 10 ↗35
- Émissaire de Luxure 160 ↗170
- Émissaire de Luxure Dents effilées manifestation 10 (50) ↗25 (65)
- Succubes Dents effilées manifestation removed
- Succubes Mains baladeuses manifestation added
- Myrmidons Mains baladeuses manifestation removed
- Myrmidons Dents effilées manifestation added
- Démons griffus Mains baladeuses manifestation removed
- Démons griffus Larynx surnaturel manifestation added
- Faucheuse Larynx surnaturel manifestation removed
- Faucheuse Sang bouillonnant manifestation added
- Faucheuse Chair kaléidoscopique 60 ↘35
- Furies Mains baladeuses manifestation removed
- Furies Dents effilées manifestation added

Orgueil

- Power Stance manifestation removed
- Lordy Levitator manifestation added
- Sceaux de suprématie manifestation changed
- Augure de Savar manifestation 485 ↗490
- Augure de Savar Greater Dominion of Sin 40 ↘30
- Augure de Savar Cloven Hooves manifestation removed
- Augure de Savar Power Stance manifestation removed
- Augure de Savar Lordy Levitator manifestation added
- Augure de Savar Bouclier vivant manifestation added
- Émissaire d'Orgueil 160 ↗170
- Émissaire d'Orgueil Cloven Hooves manifestation removed
- Émissaire d'Orgueil Power Stance manifestation removed

- Émissaire d'Orgueil Lordy Levitator manifestation added
- Émissaire d'Orgueil Bouclier vivant manifestation added
- Succubes Sceaux de suprématie changed into Champion option
- Myrmidons Sceaux de suprématie changed into Champion option
- Gloire étincelante Cloven Hooves manifestation removed
- Gloire étincelante Power Stance manifestation removed
- Gloire étincelante Lordy Levitator manifestation added
- Gloire étincelante Bouclier vivant manifestation added
- Chiens démoniaques Sceaux de suprématie changed into Champion option
- Char titanicide Visage de marbre manifestation removed
- Char titanicide Lordy Levitator manifestation added
- Furies unit removed
- Faucheuse unit added

Apathie

- Sentinelle de Nukudja Greater Dominion of Sin 40 ↘30
- Sentinelle de Nukudja Esprit stryge 15 ↘5
- Sentinelle de Nukudja Charged Tendrils manifestation removed
- Sentinelle de Nukudja Coquille segmentée manifestation removed
- Sentinelle de Nukudja Écailles réfléchissantes manifestation added
- Émissaire d'Apathie 160 ↗170
- Émissaire d'Apathie Charged Tendrils manifestation removed
- Émissaire d'Apathie Coquille segmentée manifestation removed
- Émissaire d'Apathie Écailles réfléchissantes manifestation added
- Lémures Aura de désespoir manifestation removed
- Lémures Écailles réfléchissantes manifestation added
- Lémures Bâillement glacial manifestation 1 ↗3 /fig.
- Eidolons Charged Tendrils manifestation removed
- Eidolons Antennes ensorceleuses manifestation added

- Moissonneur d'espoir Coquille segmentée manifestation removed
- Moissonneur d'espoir Écailles réfléchissantes manifestation added
- Moissonneur d'espoir Aura de désespoir manifestation 50 ↘25
- Moissonneur d'espoir Machine de damnation 130 ↘80
- Char titanicide Aura de désespoir manifestation removed
- Char titanicide Coquille segmentée manifestation removed
- Char titanicide Antennes ensorceleuses manifestation added
- Char titanicide Écailles réfléchissantes manifestation added
- Ophidiens du Voile Coquille segmentée replaced with Écailles réfléchissantes

Colère

- Brass Horns manifestation removed
- Vorpall Blade manifestation added
- Fléau de Vanadra Greater Dominion of Sin 35 ↘30
- Sentinelle de Nukudja Brass Horns manifestation removed
- Sentinelle de Nukudja Vorpall Blade manifestation added
- Sentinelle de Nukudja Exalté de Colère 100 ↘85
- Sentinelle de Nukudja Exalté de Colère optional special rule changed
- Émissaire de Colère 160 ↗170
- Émissaire de Colère Brass Horns manifestation removed
- Émissaire de Colère Vorpall Blade manifestation added
- Myrmidons Brass Horns manifestation removed
- Myrmidons Vorpall Blade manifestation added
- Myrmidons Poing pilonneur manifestation 6 ↘3 /fig.
- Bêtes d'airain Brass Horns manifestation removed
- Bêtes d'airain Vorpall Blade manifestation added
- Char titanicide Brass Horns manifestation removed
- Char titanicide Fouet caudal manifestation added
- Myrmidons Poing pilonneur manifestation 55 ↘35
- Furies Ichor incendiaire manifestation removed
- Furies Poing pilonneur manifestation added