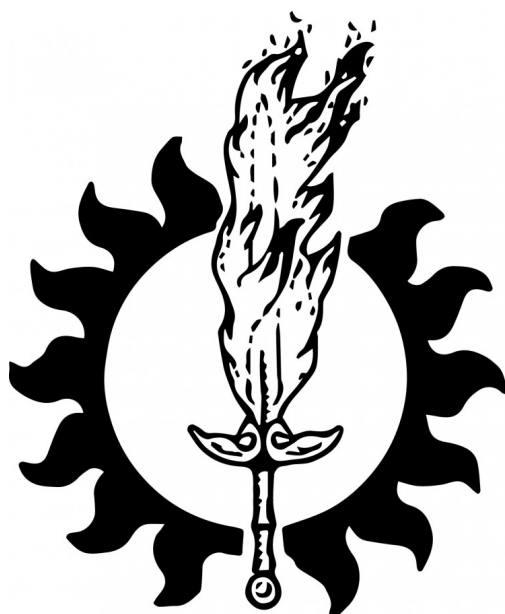


# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Empire de Sonnstahl

Livre d'armée (Règles de base)

3<sup>e</sup> édition, version Publiée imprimable – 1.0.1 – 2 avril 2025

Introduction	2	Personnages	10
Règles des figurines de l'armée	4	Montures de personnage	16
Objets magiques	7	Base	19
Objets magiques partagés	8	Spécial	22
Sort héréditaire	8	Colère de Sunna	26
Structure de l'armée	9	Feuille de référence	28

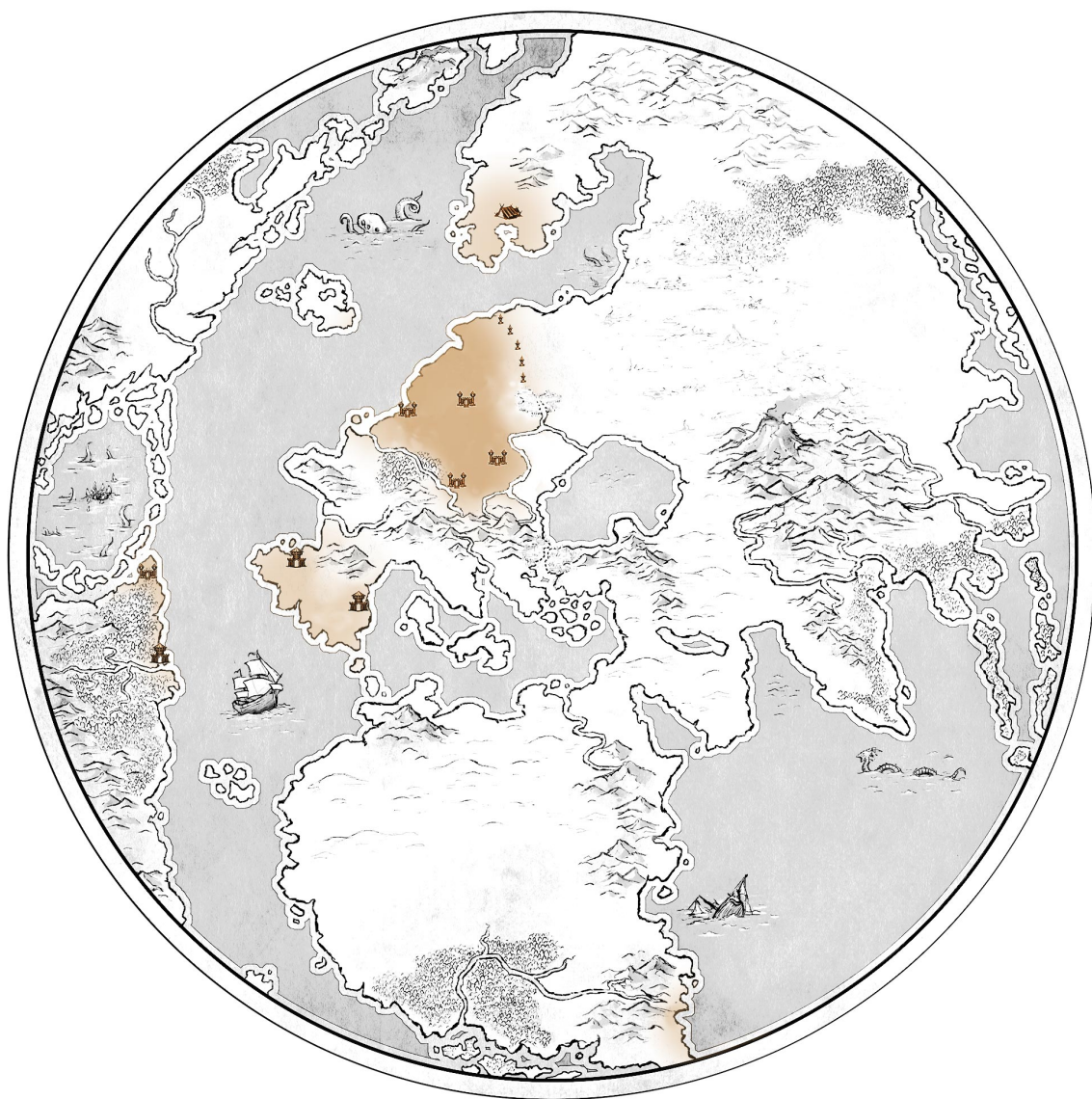


Le 9<sup>e</sup> Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe quelle partie. Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur : [the-ninth-age.com](http://the-ninth-age.com). Référez-vous au Livre de règles de base pour comprendre les entrées d'unité.

License : [Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Mis en page grâce à [ETPX](https://www.etpx.com/).

# Empire de Sonnstahl

Fondé au troisième siècle du Neuvième Âge du monde, l'Empire de Sonnstahl est l'une des plus jeunes parmi les grandes puissances, mais aussi l'une des plus ambitieuses. Grande nation humaine prospère, son impressionnante activité commerciale, son secteur financier et son système éducatif l'ont propulsée vers une position prééminente en Vétie, protégée par ses nombreuses forces hautement entraînées, toujours dévouée à la déesse solaire. S'étant récemment lancé dans une nouvelle phase d'expansion à l'échelle mondiale, l'ascension de l'Empire ne montre aucun signe de ralentissement. Malheur à ceux qui se mettent en travers de son chemin.



*L'Empire de Sonnstahl, fondé à l'image de sa déesse tutélaire, représente une des plus grandes puissances humaines. Dans ses vastes territoires au cœur de la Vétie comme dans ses colonies nouvellement fondées et chez ses alliés politiques du moment, le nom de Sunna unit les hommes et les femmes dans leur quête de savoir, de richesse et de pouvoir.*

## Sunna

Grande héroïne qui, par ses combats, a guidé l'humanité hors des Âges de la Ruine et ouvert le Neuvième Âge, Sunna est considérée comme l'incarnation de la déesse solaire, et reste de loin la divinité la plus populaire dans l'Empire. Le nom même de cette nation est tiré de celui de la célèbre arme connue sous le nom de « Sonnstahl », l'Épée solaire. En effet, depuis sa fondation, l'Empire s'est déclaré vouloir jouer le rôle de « bras armé » de la Déesse.

Dirigée par de puissants prélats et soutenue par de discrets agents inquisiteurs, l'Église de Sunna exerce une grande influence sur les cœurs et les âmes de l'Empire, sans parler de la politique et de l'économie de la nation. L'image de la Déesse précède les armées de Sonnstahl ; de nombreux manants lui sont si dévoués qu'ils forment leurs propres régiments de fanatiques.

Malgré la prééminence de Sunna, les autres dieux de l'ancien panthéon de Vétie septentrionale jouissent encore d'un grand nombre d'adeptes. C'est particulièrement le cas d'Ullor, dieu de l'hiver, et de Volund, dieu des forgerons.

## Richesse et puissance

Se présentant comme un empire à l'image de la prestigieuse et ancienne Avras (la plus grande ville du monde, libérée de la Vermine par Sunna), Sonnstahl est dirigé par un empereur nommé par un conclave d'électeurs. Ce collège électoral regroupe des personnalités issues de familles nobles, mais aussi des prélats, des bourgeois, les grands maîtres d'ordres chevaleresques et de riches marchands, dont beaucoup entretiennent

leurs propres forces militaires et sont connus pour renforcer les armées impériales en cas de besoin.

## Magie et technologie

L'Empire compte parmi les plus grands centres d'apprentissage du monde. Ses nombreuses universités repoussent les limites des sciences (naturelles ou non), tandis que ses célèbres écoles d'ingénieurs conçoivent régulièrement de nouvelles armes et machines pour l'industrie et la guerre. Les magiciens impériaux sont formés dans des académies et des sociétés réputées, et nombre d'entre eux pratiquent la magie à des fins militaires.

## Armées

Pour survivre dans un monde peuplé de créatures à la taille imposante et en proie aux puissances obscures, les armées humaines de l'Empire ont appris à compenser la faiblesse de leur stature par un armement de pointe et une discipline rigoureuse. Les troupes sont formées dans tout l'Empire à l'aide de manuels et de règlements codifiés, assurant une coordination sans faille, chaque unité comprenant parfaitement le rôle qu'elle doit jouer dans cet ensemble. Au combat, les armées sont dirigées par des maréchaux expérimentés, reposant sur une chaîne d'officiers et de sergents capables de transmettre les ordres et de les exécuter tel un mécanisme bien huilé.

Soutenus par leur foi et par un formidable arsenal, sans oublier la magie et de redoutables montures, ses soldats sont régulièrement en mesure de terrasser des ennemis plus massifs, plus anciens, plus étranges ou plus féroces qu'eux.

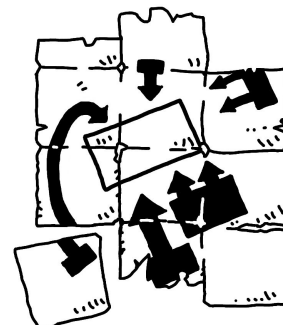
# Règles des figurines de l'armée

## Autorité impériale

Au début de chacun de vos tours, chacune de vos figurines avec **Autorité impériale** peut choisir l'un des effets suivants, appelés « Ordres », et les appliquer à une unité, avec Durée : Un tour. L'unité ciblée doit :

- Être une *Unité mère* ou une *Unité de soutien*.
- Être l'unité de la figurine, ou se trouver à porter de sa règle **Présence impériale** ou **Ralliement au drapeau** (*le cas échéant*).
- Ne pas déjà être sous l'effet d'un autre Ordre.

Ordre :	Effet :
<b>En joue ! Feu !</b>	La cible gagne <b>Tir précis</b> .
<b>Forcez l'allure !</b>	La cible gagne +1" en Vitesse de charge et en Mobilité.
<b>Premier rang, genou à terre !</b>	La cible gagne <b>Combat sur un rang supplémentaire</b> .
<b>Tenez bon !</b>	La cible gagne <b>Discipliné</b> , et ses Tests de bravoure sont <b>minimisés</b> .



## Bénédition

Une unité qui contient cette règle gagne **Déchainement (Haïne)** (cet effet ne s'applique pas aux éléments de figurine avec *Monture*).

La figurine peut lancer les trois Sorts liés (3+) suivants. Ces sorts ont le Type : Lanceur, et Durée : Un tour.



**Bénédition d'Ullor**

L'unité de la cible gagne **Ægide (5+, contre Attaques de corps à corps)**.



**Bénédition de Sunna**

L'unité ciblée gagne **Attaque enflammée**. De plus, toute unité ennemie en contact avec l'unité de la cible au moment où le sort est lancé subit 1D6 touches avec Fo 4, PA 0, **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



**Bénédition de Volund**

L'unité de la cible gagne **Zèle**.

## Unité de soutien

Une unité contenant une figurine avec cette règle est appelée « *Unité de soutien* ».

Une *Unité de soutien* qui a au moins un Rang complet est considérée comme étant **Déterminée** si une *Unité mère* alliée faisant partie du même combat est **Déterminée**, et est considérée comme étant en **Formation solide** si une *Unité mère* alliée faisant partie du même combat est en **Formation solide**.

Pendant la Phase de charge de votre adversaire, toute *Unité de soutien* peut faire l'une des actions suivantes :

1. **Tir de contre-charge** : l'*Unité de soutien* peut faire une Attaque de tir hors-séquence contre une unité ennemie qui vient de réussir un Mouvement de charge contre une *Unité-mère* alliée à 8". Appliquez les règles habituelles des Attaques de tir, en ignorant l'*Unité mère* en ce qui concerne le Couvert et la Ligne de vue.
2. **Contre-charge** : après que les unités ennemies ont fini leur Mouvement de charge, toute *Unité de soutien* à 8" d'une *Unité mère* peut désigner une unité ennemie qui a réussi une charge contre cette même *Unité mère* et déclarer une charge contre elle, en suivant les règles habituelles (*la cible doit être en ligne de vue, se trouver dans l'arc frontal, faites un jet de Portée de charge, etc.*). Une *Unité de soutien* qui exécute une Contre-charge est considérée comme ayant 0 Rang complet pour ce qui est de la règle **Cernée**, avec Durée : Fin du combat.

*La plupart des manœuvres de l'armée impériale s'articulent autour de grands régiments de fantassins lourdement armés. De plus petits détachements, généralement équipés d'armes à distance, sont formés à diverses tactiques destinées à appuyer ces formations de première ligne, chaque élément œuvrant de façon coordonnée pour créer un effet supérieur à la somme de ses parties.*

## Unité mère

Une unité contenant une figurine avec cette règle est appelée « *Unité mère* ». Les *Unités mères* considèrent les *Unités de soutien* comme ayant la règle **Insignifiant**.

## Attributs d'attaque

### Férocité cultivée – Corps à corps

Tant que l'élément de figurine est engagé dans le même combat qu'une autre unité alliée, il gagne +1 en valeur d'Attaque et **Déchaînement (Haine)**.

## Armes

### Arquebuse à répétition – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Arquebuse à répétition	4+	24"	3	4	2	Encombrant (1)

### Long fusil – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Long fusil	2+	36"	1	5	3	Blessures multiples (2, contre Taille 1-2), Encombrant (2)

### Paire de pistolets – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Paire de pistolets	X+	12"	2	4	2	Compte comme une Paire d'armes au corps à corps, Tenir et tirer, Tir rapide

### Pistolet à répétition – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Pistolet à répétition	3+	12"	3	4	2	Tenir et tirer, Tir rapide

## **Marteau d'armes** – Arme de corps à corps

+2 PA.

# Objets magiques

## Enchantements d'arme

**Lumière de Sonnstahl** 140 pts  
Enchantement : Arme de base.  
PA **fixée** à 10. Blesse automatiquement.

**Malleus maleficarum** 65 pts  
Enchantement : Arme de base, Paire d'armes.  
**Contact (-1 Canalisation).**  
Après avoir déterminé le nombre de touches, une unique touche, choisie par l'attaquant, voit sa Force et sa Pénétration d'armure multipliées par deux, et gagne **Blessures multiples (2).**

**Arrêt de mort** 50 pts  
Enchantement : Arme de base, Paire d'armes.  
Le porteur gagne +X en valeur d'Attaque, Force et Pénétration d'armure, où « X » est le nombre d'*Unités mères* et d'*Unités de soutien* de Taille 1 (*γ compris l'unité du porteur, le cas échéant*) engagées dans le même combat que le porteur.

## Enchantements d'armure

**Sceau impérial** 90 pts  
Ne peut être pris que par une figurine à pied.  
+1 en Discipline, la valeur d'Armure **passé** à 6. **Sans peur.**

**Acier noir** 35 pts  
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.  
+1 en valeur d'Armure, et **Immunié (Attaque enflammée)**. Si le porteur est à pied, il gagne un bonus supplémentaire de +1 en valeur d'Armure.

## Enchantements de bouclier

**Protection du feu sorcier** 35 pts  
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.  
**Ægide (4+, contre Attaque magique).**

**Bouclier de Volund** 10 pts  
**Immunié (Coup fatal, Fureur).**

## Enchantements d'étendard

**Étendard du Collège militaire** 45 pts  
Ne peut être pris que par une Unité mère ou une Unité de soutien.  
Le porteur gagne **Autorité impériale.**

**Bannière de cohésion** 40 pts  
Ne peut être pris que par une *Unité mère*.  
Lorsque l'unité du porteur est la cible d'un Ordre, elle peut immédiatement donner le même Ordre (*gratuitement*) à une ou deux *Unités de soutien* à 8" d'elle.

**Fanion du tireur d'élite** 10 pts  
L'unité du porteur gagne **Tenir et tirer.**

## Artéfacts

**Médaille de Sunna** 100 pts  
Ne peut être pris que par une figurine à pied.  
Lors du Choix de l'équipement et des capacités, désignez un personnage ennemi en contact avec l'unité du porteur, et désignez un élément de figurine de ce personnage. Cet élément subit une pénalité de -2 en valeur d'Attaque, Capacité offensive, Force et Pénétration d'armure, avec Durée : Manche de combat.

**Cape de l'hiver** 70 pts  
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.  
Le porteur gagne **Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)** et **Perturbant (1)**, et rate automatiquement toutes ses sauvegardes de Régénération.

**Flamme de l'exemple** 30 pts  
Ne peut être pris que par un Magicien ou un Prêlat.  
Le porteur peut lancer le sort *Corruption de l'étain* (sort n° 2 de l'*Alchimie*) en tant que Sort lié (5+).

**Cor d'Ullor** 20 pts  
Les unités ennemies à 8" du porteur perdent le bonus d'Agilité conféré par la règle **Élan de charge**, ainsi que le bonus de +1 au Résultat de combat dû à la charge.

## Potions et Parchemins

**Parchemin de conquête** 20 pts  
Ne peut être pris que par un Maître de chevalerie ou Maréchal monté sur Cheval.  
Les unités alliées à 6" du porteur doivent relancer leurs jets de Portée de charge ratés.

# Objets magiques partagés

Les règles de ces Objets magiques sont données dans le Recueil arcanique.

## Enchantements d'arme

Cœur de héros 45 pts

## Enchantements d'armure

Garde fantomatique 30 pts

## Enchantements de bouclier

Au crépuscule forgé 60 pts

Sceau de protection 30 pts

## Enchantements d'étendard

Bannière lacérante 60 pts

Emblème de distorsion 25 pts

## Artéfacts

Essence de libre-pensée 10 pts

## Potions et Parchemins

Parchemin de drain 30 pts

Parchemin de pouvoir 30 pts

Parchemin de sort (Épées flamboyantes) 20 pts

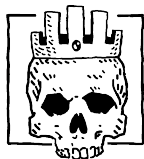
# Sort héréditaire

*Les érudits de l'Empire s'enorgueillissent de l'étendue de leurs lectures et de la portée de leurs connaissances. Bien qu'il soit impossible pour la plupart des magiciens de maîtriser plus d'une Voie de magie, les collèges impériaux encouragent les étudiants à assimiler les fondements de plusieurs écoles de magie avant de choisir leur spécialisation.*

## Magie éclectique

Pendant les Sélections pré-partie, si un Lanceur de sorts de l'Empire de Sonnstahl décide de sélectionner le Sort héréditaire (ou gagne le Sort héréditaire par tout autre moyen), à la place, il doit choisir une Voie de magie parmi celles qui lui sont accessibles (autre que celle qu'il a actuellement choisie). Il gagne alors le Sort d'apprenti (n° 1) de cette Voie de magie en tant que Sort appris.

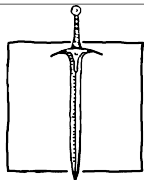
# Structure de l'armée




## Personnages max. 40 %

Les unités marquées  « Personnages » comptent dans cette catégorie.

---




## Base min. 25 %

Les unités marquées  « Base » comptent dans cette catégorie.

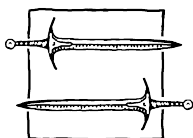
---




## Cavalerie de base Courant

Les unités marquées  « Cavalerie de base » comptent dans cette catégorie.

---



## Spécial aucune limite

Les unités marquées  « Spécial » comptent dans cette catégorie.

---

## Auxiliaires impériaux 20 pour 1000 Points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

Les éléments de figurine équipés des armes suivantes comptent dans cette limite :

- Arbalète, Arc, Arquebuse, Paire de pistolets, Pistolet, Pistolet à répétition, dans un rapport de 1 pour 1.
- Arquebuse à répétition, Long fusil, dans un rapport de 1 pour 3 (*un élément de figurine avec une de ces règles compte triple au regard de cette limite*).

*Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 80 éléments de figurine équipés d'une des armes énumérées ci-dessus.*

---



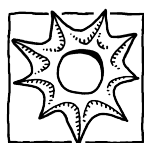
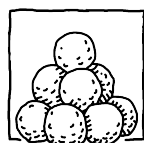
## Armurerie impériale 1 par tranche de 1000 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

Les éléments de figurine équipés des armes suivantes comptent dans cette limite :


- Batterie de tir, Canon, Lance-fusées, Mortier, dans un rapport de 1 pour 1.
- Canon à vapeur, dans un rapport de 1 pour 2 (*un élément de figurine équipé de cette arme compte double au regard de cette limite*).

*Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 4 éléments de figurine équipés d'une des armes énumérées ci-dessus.*

---



## Colère de Sunna max. 30 %

Les unités marquées  « Colère de Sunna » comptent dans cette catégorie.

# Personnages (max. 40 %)

Les maréchaux impériaux sont des soldats professionnels formés à l'art de la guerre. Certains sont des nobles talentueux nés pour commander, d'autres sont des vétérans aguerris issus du rang ; tous sont doués pour la stratégie et la tactique. Les seules autres qualités requises sont une loyauté inébranlable envers Sunna et l'Empereur, et une capacité à inculquer la dévotion à leurs troupes.



## Maréchal

50 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à : 700 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise



Une monture avec la mention (CS) compte dans la catégorie « Colère de Sunna ».

De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>4"</b>		<b>8</b>	<b>Discipliné</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Maréchal	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Armure métallique, Humain

Options		pts-	Options de monture (un choix <b>obligatoire</b> )		pts-
Objets magiques		jusqu'à 100	Troupe légère*		gratuit
Si Général		jusqu'à 200	Cheval*		50
Bouclier		10	Pégase†		80
Un seul choix :			Grand griffon † (CS)		140
Paire de pistolets (3+)		10	Dragon princier‡ (Prince impérial uniquement)		360
Pistolet à répétition (3+)		10	(CS)		
Un seul choix :					
Arme lourde		5			*Ne peut pas être pris par Solitaire
Hallebarde		5			†Ne peut pas être pris par Capitaine
Lance de cavalerie		5			
Paire d'armes		5			
Options de commandement		pts-	Règles de figurine optionnelles		
<b>Doit choisir (un seul choix) :</b>			<b>Prince impérial :</b>	l'élément de figurine est équipé d'une Arme de base enchantée avec <i>Lumière de Sonnstahl</i> , et ne dispose que de 50 points d'armée à dépenser pour prendre d'autres Objets magiques.	
Capitaine et Attaché		gratuit	<b>Tacticien talentueux :</b>	la figurine peut donner un Ordre supplémentaire.	
Solitaire		30			
Général, Autorité impériale, et +1 en Discipline		45			
Grande Bannière					
et Autorité impériale		60			
<b>Tacticien talentueux</b>					
(Figurine avec Autorité impériale uniquement)		50			
<b>Prince impérial (Général uniquement)</b>		65			

Ces chefs sont issus des rangs des ordres de chevalerie. Même si la condition préalable est d'être financé par un riche mécène ou d'avoir hérité d'une fortune assez conséquente pour l'acquisition et l'entretien d'une armure et d'une monture, ces talentueux combattants ne sont pas là que pour parader ! Vétérans de nombreuses batailles, ils sont choisis pour leur art du commandement et leurs prouesses au combat.



## Maître de chevalerie

180 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle Monture

Taille Monture

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>Monture</b>	<b>9</b>	<b>Discipliné, Premier chevalier</b>			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Maître de chevalerie	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	Armure métallique, Humain

### — Règles de figurine —

**Premier chevalier** : tant que la figurine fait partie d'une unité de Chevaliers impériaux, son unité gagne les règles suivantes :

- **Sans peur.**
- Si la figurine est le Général, les figurines ordinaires de l'unité gagnent aussi **Unité mère.**

### — Options —

Objets magiques	jusqu'à 200
Bouclier	gratuit
Un seul choix :	
Arme lourde	5
Hallebarde	5
Lance de cavalerie	10
Marteau d'armes	20

### — Options de commandement —

Général	gratuit
---------	---------

### — Options de monture (un choix obligatoire) —

Cheval	gratuit
Jeune griffon	25

L'étude du Voile et de sa manipulation n'est pas un passe-temps futile pour les magiciens de Sonnstahl. Formés dans de célèbres écoles de magie réputées tant pour leur savoir que pour leurs rivalités, ils sont souvent plongés dans leurs études. Seuls ceux et celles qui possèdent les aptitudes et la maîtrise requises de leur art sont affectés au service sur les champs de bataille.



## Magicien de bataille

250 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à : 700 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise



Une monture avec la mention (CS) compte dans la catégorie « Colère de Sunna ».  
De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	Cha / Mob		Dis		Règles de figurine		
	<b>4"</b>		<b>7</b>				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Magicien de bataille	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<i>Humain</i>	

Options magiques

**Doit choisir (un seul choix) :**

Adeptes magicien

gratuit

Maître magicien

150



Alchimie



Cosmologie



Divination



Pyromancie

Options

Objets magiques

jusqu'à 100

Si Maître magicien

jusqu'à 200

Options de commandement

Général

gratuit

Options de monture (un choix obligatoire)

Troupe légère

gratuit

Cheval

10

Pégase

40

Grand griffon (CS)

125

Machine cabalistique†

150

Ces ministres de la Déesse et des autres églises de Sonnstahl sont d'aussi habiles orateurs que combattants, récitant de longs passages des livres saints tout en se jetant dans la mêlée. Avides de feu, de soufre et de châtier les hérétiques, ces prêtres guerriers développent un lien puissant avec leur divinité tutélaire, employant des exhortations à mi-chemin entre sort et prière pour bénir les troupes.



## Prélat

140 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1



Une monture avec la mention (CS) compte dans la catégorie « Colère de Sunna ».  
De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	Cha / Mob		Dis		Règles de figurine		
	<b>4"</b>		<b>8</b>		Bénédiction		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Prélat	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Attaque divine, Armure métallique, Humain	
— Options —				pts —			
Objets magiques				jusqu'à 200			
Bouclier				10			
Un seul choix :							
Paire d'armes				5			
Arme lourde				10			
Ardeur religieuse (à pied uniquement)				gratuit			
— Options de commandement —				pts —			
Général				gratuit			
				— Options de monture (un choix <b>obligatoire</b> ) —			
						pts —	
				Troupe légère		gratuit	
				Cheval		50	
				Autel de bataille (CS)		240	
				— Règles de figurine optionnelles —			
				<b>Ardeur religieuse</b> : la figurine gagne <b>Exclusif (Flagellants), Frappe vengeresse, Instable</b> et <b>Sans peur</b> .			

Les académies militaires de Sonnstahl recrutent les esprits les plus brillants de l'Empire pour concevoir et manier des armes redoutables. Avec leurs vêtements couverts de suie, leur propension à marmonner d'incompréhensibles propos et leur surdité commune, nombre de ces artificiers sont considérés comme quelque peu « excentriques » par leurs camarades. Cependant, rares sont ceux qui doutent du rôle qu'ils jouent sur le champ de bataille.



## Maître-Artificier

80 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>4"</b>	<b>7</b>	<b>Attaché, Ingénieur (Artillerie à poudre noire), Maître artilleur</b>			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Maître-Artificier	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<i>Armure légère, Humain</i>

### — Règles de figurine —

**Maître artilleur** : la figurine gagne **Autorité impériale**, mais ne peut donner que l'Ordre **En joue ! Feu !** De plus, aux fins de cette règle, toute unité de Reîtres à laquelle est jointe la figurine est considérée comme étant une *Unité mère*.

### — Options —

Objets magiques	jusqu'à 50
Un seul choix :	
Arquebuse (3+)	5
Pistolet à répétition (3+)	5
Arquebuse à répétition (4+)	10
Long fusil (2+)	15

### — Options de commandement —

Général	gratuit
---------	---------

### — Options de monture (un choix obligatoire) —

Troupe légère	gratuit
Cheval	20

Soumis directement à l'autorité du Prêlat suprême, les inquisiteurs sont chargés d'éradiquer les éléments insidieux de la société impériale. Les proies de ces tueurs au regard d'acier sont les cultistes, les vampires et, en général, toute personne qui pose trop de questions. Vêtus d'une simple tenue noire élimée reconnaissable par n'importe quel citoyen, ils sont redoutés au combat pour leur habileté dans les arts de la mort.



## Inquisiteur

65 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	<b>4"</b>		<b>8</b>	Attaché, Exclusif (unité sans Inquisiteur), Sans peur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Inquisiteur	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>Balles en argent</b> , Coup fatal, Tir en marche forcée, Zèle, Armure métallique, Humain	
Options				pts	Options de monture (un choix <b>obligatoire</b> )		pts
<b>Dissimulé</b> (à pied uniquement)				20	Troupe légère		gratuit
Objets magiques				jusqu'à 100	Cheval		70
Bouclier				10	Règles de figurine optionnelles		
Un seul choix :					<b>Balles en argent</b> : toute Attaque de tir portée par l'élément de figurine au moyen d'une des armes suivantes : Arbalète, Paire de pistolets ou Pistolet à répétition, gagne les attributs <b>Coup fatal</b> et <b>Zèle</b> .		
Arbalète (2+)				5			
Paire de pistolets (3+)				10			
Pistolet à répétition (3+)				15			
Un seul choix :							
Paire d'armes				5			
Arme lourde				10			
Hallebarde				10			

# Montures de personnage

La valeur militaire de la cavalerie est reconnue depuis longtemps dans l'Empire, et l'armée impériale entretient de nombreux chevaux de guerre savamment bichonnés, en plus des montures personnelles de celles et ceux qui peuvent se les offrir.



## Cheval

Banal

Socle 25×50 mm  
Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>		<b>P</b>	<b>Course rapide</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cheval	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Monture

Apprivoiser les pégases sauvages de Vétie n'est pas chose aisée : ne dit-on pas que c'est la monture qui choisit le cavalier ? Celles et ceux qui satisfont à l'examen rigoureux de ces nobles bêtes s'élèvent au-dessus de leurs compatriotes moins favorisés au combat.



## Pégase

Courant

Socle 40×40 mm  
Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>		<b>P</b>	<b>Course rapide, Troupe légère, Vol</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>4</b>	<b>P+1</b> Cible difficile (1)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Pégase	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Bête, Monture

Hybride d'aigle et de lion, le griffon est un prédateur terrifiant à l'état sauvage ; ceux qui servent de monture ont été élevés en captivité. Communément appelés « jeunes griffons », ces individus de plus petite taille ont été castrés au cours de leur première année afin de restreindre leur croissance et de les rendre plus faciles à dresser.



## Jeune griffon

Inhabituel

Socle 50×75 mm  
Taille 4

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>		<b>P</b>	<b>Course rapide</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>4</b>	<b>P+1</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Jeune griffon	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Férocité cultivée, Piétinement (1 touche), Bête, Monture

Les griffons que l'on laisse croître jusqu'à ce qu'ils atteignent leur pleine stature acquièrent des ailes suffisamment grandes pour voler. Bien que difficiles à maîtriser, ils constituent un atout extrêmement puissant au combat, et ne sont montés que par les individus à la volonté la plus forte.



## Grand griffon

Rare Socle 50×100 mm  
Taille 4

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».  
De plus, la monture compte dans la catégorie « Colère de Sunna ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>		<b>P</b>	<b>Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>5</b>	<b>P</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Grand griffon	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	Férocité cultivée, Piétinement (1D3 touches), <i>Bête, Monture</i>

Rois incontestés de toutes les bêtes, les dragons sont rarement disposés à tolérer un cavalier. Dans l'Empire, cette occasion est vraiment exceptionnelle, et les quelques individus qui parviennent à gagner l'estime d'une telle créature se retrouvent rapidement en grande faveur auprès du Trône impérial, si ce n'était déjà le cas. Les ordres ponctués par le rugissement d'un dragon peuvent changer drastiquement le cours d'une bataille.



## Dragon princier

Extraordinaire Socle 50×100 mm  
Taille 5

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».  
De plus, la monture compte dans la catégorie « Colère de Sunna ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>		<b>P</b>	<b>Course rapide, Les grands esprits se rencontrent, Solitaire, Terreur, Vol</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Dragon princier	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), <i>Bête, Monture</i>

— Règles de figurine —

**Les grands esprits se rencontrent** : la figurine peut donner un Ordre supplémentaire.

Les membres les plus zélés du clergé impérial partent parfois au combat en grande pompe, montés sur des chars imposants et effrayants, déclamant de violentes tirades contre les ennemis de Sunna. Un tel spectacle peut inciter les soldats à la fureur, tout en renforçant leurs assauts grâce à la puissance de la magie. Souvent équipés de puissants instruments arcaniques, ces assemblages exécutent les sanctions divines avec un art mortel.



## Autel de bataille

Extraordinaire  
Socle 50×100 mm  
Taille 4

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

De plus, la monture compte dans la catégorie « Colère de Sunna ».

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>	<b>4"</b>	P	Course rapide, <b>Relique sacrée</b> , Solitaire, Tenace, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>5</b>	P	<b>5</b>	<b>4</b>	Ægide (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cheval (2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Monture
Châssis			<b>5</b>	<b>2</b>	Impact (1D6 touches), Assemblage	

— Règles de figurine —

**Relique sacrée** : les unités à 8" de la figurine gagnent **Déchaînement (Haïne)** (cet effet ne s'applique pas aux éléments de figurine avec *Monture*).

Les Sorts liés de **Bénédictio**n lancés par le cavalier voient leur Portée **passer** à 8", et gagnent le Type : Aura.

La figurine peut lancer *Jugement du destin* (sort n° 4 de la Divination) en tant que Sort lié (3+).



## Machine cabalistique

Socle 50×100 mm  
Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>	<b>4"</b>	P	<b>Aura de puissance*</b> , Canalisation (1), Course rapide, Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cheval (2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Monture
Châssis			<b>5</b>	<b>2</b>	Impact (1D6 touches), Assemblage	

— Règles de figurine —

\* voir profil de l'unité « Machine cabalistique »

— Options —

**Doit** sélectionner un sort :

- *De glace et de feu* (Cosmologie)
- *Conjonction astrale* (Divination)

pts-

# Base (min. 25 %)

L'épine dorsale de l'armée impériale a toujours été constituée des rangs serrés de l'infanterie entretenue par chaque autorité locale. Même si les noms et les uniformes de chaque régiment varient, ces soldats professionnels, rigoureusement formés à la discipline et à la tactique, sont armés et entraînés de la même manière dans tout le pays.



## Infanterie de l'Empire

180 pts + 9 pts/fig. suppl.

20-50 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Cette unité peut être prise dans une autre version (sauf mention contraire, tous les autres éléments de son profil restent identiques) :



## Détachement d'infanterie\*

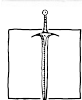
135 pts + 9 pts/fig. suppl.

15-20 fig.

\* L'unité perd **Unité mère** et *Armure métallique* et gagne **Unité de soutien** et *Armure légère*. Sa valeur d'Armure passe à 1.

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	4"		7	Unité mère			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	3	3	2	Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Fantassin de l'Empire	1	3	3	0	3	Armure métallique, Humain	
Options			pts-	Options d'état-major			pts-
Un seul choix :				Musicien			10
Hallebarde				1/figurine	Porte-étendard		10
Lance				1/figurine	Enchantement d'étendard		aucune limite

Le soutien à distance est la pierre angulaire de la tactique militaire impériale. Les puissantes arbalètes à l'énorme portée perforent même les peaux les plus dures. Par ailleurs, les nouvelles armes à poudre noire, de plus en plus répandues, transpercent les armures les plus résistantes.



## Auxiliaires de l'Empire

130 pts + 8 pts/fig. suppl.

15-20 fig.

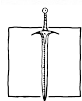
Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	4"		7	Unité de soutien			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	3	3	0			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Auxiliaire de l'Empire	1	3	3	0	3	Humain	
Options			pts-	Options d'état-major			pts-
<b>Doit</b> choisir (un seul choix) :				Musicien			10
Arquebuse (4+)				4/figurine	Porte-étendard		10
Arbalète (4+)				6/figurine	Enchantement d'étendard		aucune limite

En cas de besoin, les citoyens peuvent être appelés à se regrouper en milices locales. Beaucoup de ces gens sont d'anciens soldats, d'autres sont des fermiers, voire des truands issus de bandes criminelles. Dotés d'un plus large éventail d'armes que les soldats conventionnels, ces conscrits, même s'ils manquent d'une instruction formelle, sont tout de même aptes à harceler l'ennemi par des manœuvres peu orthodoxes.



## Milice locale

180 pts + 7 pts/fig. suppl.

15-25 fig.

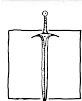
Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		6	Indiscipliné, Insignifiant, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Milicien	1	2	3	0	3	Arc (4+), Paire d'armes, Pistolet (4+), Humain
Options				pts-	Règles de figurine optionnelles	
Irréguliers (max. 15 figurines/unité)			gratuit	Irréguliers : la figurine gagne <b>Cible difficile (1)</b> et <b>Tirailleur</b> .		
Options d'état-major				pts-		
Musicien				10		

Tandis que les classes inférieures combattent à pied, les citoyens les plus riches, lorsqu'ils sont appelés au combat, montent des chevaux de guerre aux lourds caparaçons. Ces régiments sont généralement entretenus par les électeurs, les individus qui participent au vote lorsque vient le moment de nommer un nouvel empereur. Ces cavaliers prétendent apporter une certaine classe à ce qui ne serait autrement qu'une vulgaire échauffourée.



## Cavalerie princière

200 pts + 18 pts/fig. suppl.

8-20 fig.

Banal

Socle 25×50 mm

Taille 2



« Cavalerie de base »

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		7	Course rapide		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	5		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevalier	1	3	3	0	3	Armure métallique, Humain
Cheval	1	3	3	0	3	Monture
Options				pts-	Options d'état-major	
Bouclier			3/figurine	Musicien		10
Un seul choix :				Porte-étendard		10
Arme lourde			1/figurine	Enchantement d'étendard		aucune limite
Lance de cavalerie			1/figurine			

Les combattants qui ont fait preuve d'un grand courage sur le champ de bataille peuvent recevoir l'honneur de rejoindre un ordre de chevalerie. Ces ordres, qui s'appuient sur un ensemble de principes et de croyances fondamentaux, se voient confier des missions particulières par les autorités. Le plus célèbre d'entre eux est l'Ordre de l'Œil blanc, qui supervise la ligne de défense des Flambeaux, marquant la frontière orientale de l'Empire.



## Cavalerie impériale

175 pts + 30 pts/fig. suppl.

5-15 fig.

Extraordinaire\*

Socle 25×50 mm

Taille 2

\*La Rareté passe à « Courant » si l'armée inclut un Maître de chevalerie.



« Cavalerie de base »

Global	Cha / Mob		Dis		Règles de figurine		
	<b>8"</b>		<b>8</b>		<b>Course rapide</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Chevalier	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Armure métallique, Humain	
Cheval	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Monture	

Options		pts	Options d'état-major		pts
Bouclier		4/figurine	Musicien		10
Un seul choix :			Porte-étendard		10
Marteau d'armes		gratuit	Enchantement d'étendard		aucune limite
Lance de cavalerie		2/figurine			

# Spécial (aucune limite)

Sélectionnés parmi les régiments d'infanterie, ces soldats sont les plus expérimentés de tout l'Empire, engagés pour une longue période de service militaire en tant que gardiens des lieux et des personnages les plus importants. Ce corps hautement qualifié et superbement équipé est réputé tant pour sa loyauté que pour sa compétence.



## Garde impériale

170 pts + 15 pts/fig. suppl.

15-30 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Cette unité peut être prise dans une autre version (sauf mention contraire, tous les autres éléments de son profil restent identiques) :



## Détachement de la Garde\*

170 pts + 15 pts/fig. suppl.

15-15 fig.

\* L'unité perd Unité mère et gagne Unité de soutien.

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		8	Discipliné, Garde du corps (Général, Maréchal), Unité mère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Garde impériale	1	4	4	1	3	Armure métallique, Humain

Options

pts-

Options d'état-major

pts-

Doit choisir (un seul choix) :

Bouclier

gratuit

Musicien

10

Arme lourde

2/figurine

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

aucune limite

Prétendant avoir été fondée du vivant de Sunna, la Confraternité du Griffon solaire est sans doute l'ordre de chevalerie le plus prestigieux de l'Empire. De nos jours, ses membres montent exclusivement des jeunes griffons, ce qui leur confère un avantage certain au combat. Leurs montures aux griffes et aux becs acérés offrent une plateforme de premier choix pour leurs maîtres talentueux.



## Chevaliers du Griffon-Soleil

200 pts + 70 pts/fig. suppl.

3-5 fig.

Inhabituel

Socle 50×75 mm

Taille 4

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		8	Course rapide, Discipliné		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	4	4	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevalier	1	4	4	1	3	Armure métallique, Humain
Jeune griffon	2	4	4	2	4	Férocité cultivée, Piétinement (1 touche), Bête, Monture

Options

pts-

Options d'état-major

pts-

Doit choisir (un seul choix) :

Hallebarde

gratuit

Musicien

10

Lance de cavalerie

10/figurine

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

aucune limite

Ces puissantes plateformes roulantes, tirées au combat par des chevaux de guerre, transportent des artefacts nimbés de magie, d'antiques grimoires et autres objets exploitant l'énergie d'au-delà du Voile. Combinant le meilleur de la science et de la magie, ces chars enchantés sont dangereux tant sur le plan physique que mystique, renforçant considérablement les prouesses de l'armée au combat.



## Machine cabalistique

250 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	8"	4"	7	<b>Aura de puissance</b> , Canalisation (1), Course rapide, Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	3	5	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage (2)	1	3	3	0	3	Humain
Cheval (2)	1	3	3	0	3	Monture
Châssis			5	2	Impact (1D6 touches), Assemblage	

— Règles de figurine —

**Aura de puissance** : les unités à 8" d'au moins une figurine avec cette règle gagnent +2 en Capacité défensive et offensive (cet effet ne s'applique pas aux éléments de figurine avec *Monture*).

La figurine peut lancer le sort sélectionné en tant que Sort lié (5+).

— Options —

**Doit** sélectionner un sort :

- *De glace et de feu* (Cosmologie)
- *Conjonction astrale* (Divination)

pts -

Généralement déployés aux frontières de l'Empire, les gardes-chasse surveillent les régions les plus sauvages et les plus périlleuses du pays. Experts des nombreux dangers de la faune, ils connaissent particulièrement bien les bêtes monstrueuses. Tirant deux fois plus vite que la plupart des archers, ils savent exactement où placer leurs flèches ; ceux qui n'ont pas appris à le faire ne sont plus que des cadavres abandonnés en pleine nature.



## Gardes-chasse impériaux

110 pts + 10 pts/fig. suppl.

8-15 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	4"	7	<b>Coueurs des bois</b> , Discipliné, Éclaireur, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère, Unité de soutien			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Garde-chasse	1	3	3	0	3	Arc (3+), Humain

— Options d'état-major —

Musicien

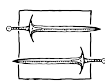
pts -

10

— Règles de figurine —

**Coueurs des bois** : au début de l'étape 3.6 des Préparatifs avant le combat (« Déplacer les unités d'Avant-garde »), désignez une *Unité mère* ou une *Unité de soutien* alliée à 8" d'une unité contenant cette règle : l'unité alliée gagne **Avant-garde (3")**.

Jouant un rôle d'éclaireurs et de patrouilleurs à l'avant des armées impériales, les reîtres sont capables de harceler et de contourner les forces ennemies à l'aide de chevaux rapides tout en faisant feu de leurs armes puissantes. Issus de toutes les couches de la société, il est courant de voir de jeunes nobles chevaucher au côté de personnes d'un rang bien plus modeste.



## Reîtres

180 pts + 26 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Courant

Socle 25x50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>8"</b>	<b>7</b>	Avant-garde, Course rapide, Repli tactique, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Reître	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Armure légère, Humain
Cheval	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Monture

Options

**Doit choisir (un seul choix) :**

Arquebuse à répétition (4+)

Paire de pistolets (4+) et

**Feu à l'impact !**

pts

gratuit

gratuit

Options d'état-major

**Musicien**

pts

10

Règles de figurine optionnelles

**Feu à l'impact ! :** Attribut d'attaque.

L'élément de figurine gagne **Charge dévastatrice (Fo fixée à 4, PA fixée à 2, Agi fixée à 10)**.

Grâce à ses guildes d'ingénieurs et à ses académies militaires de premier ordre, l'armurerie impériale dispose aujourd'hui d'une collection variée d'armes à poudre noire capables d'infliger des bombardements dévastateurs. Qu'il s'agisse d'une roquette ou d'un obus explosif, d'une grêle de grenaille ou d'un puissant boulet de canon lancé sur le champ de bataille, les plus grands ennemis de l'Empire ont appris, à juste titre, à craindre ces engins de mort.



## Artillerie à poudre noire

150 pts

Figurine seule

Courant

Socle 60×60 mm

Taille 2

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	4"	7	Solitaire, Statique		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage	3	3	3	0	3	Humain

— Options — pts —

**Doit choisir (un seul choix) :**

<b>Lance-fusées (5+)</b> (Rare)	gratuit
<b>Batterie de tir (4+)</b> (Rare)	25
<b>Mortier (4+)</b> (Rare)	45
<b>Canon (4+)</b> (Rare)	90

— Règles de figurine optionnelles —

**Batterie de tir :** Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Batterie de tir	4+	24"	4D6	5	3	

**Canon :** Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Canon	4+	48"	1	5	2	Artillerie, Attaque de zone (1×3), Touche directe (Fo 10, PA 4, Blessures multiples (1D3+1))

**Lance-fusées :** Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Lance-fusées	5+	48"	3	6	3	Artillerie, Blessures multiples (2)

**Mortier :** Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Mortier	4+	48"	1	4	1	Artillerie, Attaque de zone (3×3)

# Colère de Sunna (max. 30 %)

Les plus pieux d'entre les adorateurs de Sunna se radicalisent parfois au contact des sectes les plus extrêmes de la Déesse. Ils apprennent à faire preuve de leur dévotion et de leur repentir en s'infligeant des blessures corporelles à eux-mêmes, tout comme à tous ceux qu'ils considèrent comme des ennemis de la Déesse, se joignant souvent aux armées de l'Empire sans y avoir été invités. Leur aide n'est pas refusée, car ils sont redoutables au combat : n'ayant que leur foi pour armure, ils ignorent entièrement la peur.



## Flagellants

160 pts + 13 pts/fig. suppl.

15-30 fig.

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	4"	6	Exclusif (Ardeur religieuse), Frappe vengeresse, Frénésie, Indiscipliné, Instable, Résistant (contre Fo 1-5), Sans peur, Tenace			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Flagellant	1	2	3	0	3	Fureur, Arme lourde, Humain
— Options d'état-major — pts —						
Musicien	10					

L'apogée de l'art technologique de l'Empire est le nouveau monstre d'acier connu sous le nom de « char à vapeur ». Propulsés par d'ingénieux mécanismes, ces mastodontes impénétrables se lancent dans la mêlée en crachant de la vapeur et promettant la destruction. De plus, ces machines sont équipées de puissantes armes d'artillerie qui les rendent terrifiantes aussi bien de près que de loin. On observe toutefois que leurs pilotes sont souvent sujets à diverses formes de démente.



## Tank à vapeur

420 pts

Figurine seule

Extraordinaire

Socle 50×100 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>2D6"</b>	<b>7</b>	Instable, <b>Moteur à vapeur</b> , Mouvement aléatoire (2D6"), Ralliement au drapeau (6"), Sans peur, Solitaire, Tenace, Terreur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Châssis			<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Broyage (3D3 touches), Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA, +10 Agi), Souffle (Fo 2, PA 3, Tenir et tirer), Canon à vapeur (3+), <i>Armure métallique, Assemblage</i>

— Règles de figurine —

**Canon à vapeur** : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Canon à vapeur	3+	36"	1	5	2	Artillerie, Attaque de zone (1×3), Encombrant (1), Touche directe (Fo 10, PA 4, Blessures multiples (1D3+1))

**Moteur à vapeur** : les jets de **Mouvement aléatoire** de la figurine sont **maximisés**.

La figurine peut choisir de ne pas se déplacer, malgré sa règle **Mouvement aléatoire**.

La figurine ne peut **jamais** choisir de poursuivre, sauf si elle est en charge, auquel cas elle **doit** poursuivre (ou faire une Charge irrésistible).

# Feuille de référence

## Personnages

<b>Maréchal</b>	Cha / Mob	4"	Dis	8						Discipliné	
Taille 1	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	3			
Maréchal	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	5	Armure métallique, Humain
<b>Maître de chevalerie</b>	Cha / Mob	Monture	Dis	9						Discipliné, Premier chevalier	
Taille Monture	PV	3	Déf	6	Rés	4	Arm	3			
Maître de chevalerie	Att	4	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	6	Armure métallique, Humain
<b>Magicien de bataille</b>	Cha / Mob	4"	Dis	7							
Taille 1	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	0			
Magicien de bataille	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Humain
<b>Prélat</b>	Cha / Mob	4"	Dis	8						Bénédiction	
Taille 1	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	3			
Prélat	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Attaque divine, Armure métallique, Humain
<b>Maître-Artificier</b>	Cha / Mob	4"	Dis	7						Attaché, Ingénieur (Artillerie à poudre noire), Maître artilleur	
Taille 1	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	1			
Maître-Artificier	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Armure légère, Humain
<b>Inquisiteur</b>	Cha / Mob	4"	Dis	8						Attaché, Exclusif (unité sans Inquisiteur), Sans peur	
Taille 1	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	3			
Inquisiteur	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	5	Balles en argent, Coup fatal, Tir en marche forcée, Zèle, Armure métallique, Humain

## Montures de personnage

<b>Cheval</b>	Cha / Mob	8"	Dis	P						Course rapide		
Taille 2	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2				
Cheval	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Monture	
<b>Pégase</b>	Cha / Mob	8"	Dis	P						Course rapide, Troupe légère, Vol		
Taille 3	PV	P	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1				
Pégase	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Bête, Monture	
<b>Jeune griffon</b>	Cha / Mob	7"	Dis	P						Course rapide		
Taille 4	PV	P	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1				
Jeune griffon	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	4	Férocité cultivée, Piétinement (1 touche), Bête, Monture	
<b>Grand griffon</b>	Cha / Mob	8"	Dis	P						Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol		
Taille 4	PV	5	Déf	P	Rés	5	Arm	4				
Grand griffon	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	3	Agi	5	Férocité cultivée, Piétinement (1D3 touches), Bête, Monture	
<b>Dragon princier</b>	Cha / Mob	7"	Dis	P						Course rapide, Les grands esprits se rencontrent, Solitaire, Terreur, Vol		
Taille 5	PV	7	Déf	5	Rés	6	Arm	4				
Dragon princier	Att	6	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Bête, Monture	
<b>Autel de bataille</b>	Cha	8"	Mob	4"	Dis	P						Course rapide, Relique sacrée, Solitaire, Tenace, Troupe légère
Taille 4	PV	5	Déf	P	Rés	5	Arm	4				
Cheval (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Ægide (4+)	
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D6 touches), Assemblage	
<b>Machine cabalistique</b>	Cha	8"	Mob	4"	Dis	P						Aura de puissance*, Canalisation (1), Course rapide, Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	5	Déf	3	Rés	5	Arm	2				
Cheval (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Monture	
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D6 touches), Assemblage	

## Base

<b>Infanterie de l'Empire</b>	Cha / Mob	4"	Dis	7						Unité mère	
Taille 1	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	2			
Fantassin de l'Empire	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Armure métallique, Humain

<b>Auxiliaires de l'Empire</b>	Cha / Mob	4"	Dis	7					Unité de soutien
Taille 1	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0	
Auxiliaire de l'Empire	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3 Humain
<b>Milice locale</b>	Cha / Mob	4"	Dis	6					Indiscipliné, Insignifiant, Troupe légère
Taille 1	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0	
Milicien	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi 3 Arc (4+), Paire d'armes, Pistolet (4+), Humain
<b>Cavalerie princière</b>	Cha / Mob	8"	Dis	7					Course rapide
Taille 2	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	5	
Chevalier	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3 Armure métallique, Humain
Cheval	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3 Monture
<b>Cavalerie impériale</b>	Cha / Mob	8"	Dis	8					Course rapide
Taille 2	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	5	
Chevalier	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi 3 Armure métallique, Humain
Cheval	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3 Monture

## Spécial

<b>Garde impériale</b>	Cha / Mob	4"	Dis	8					Discipliné, Garde du corps (Général, Maréchal), Unité mère	
Taille 1	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	3		
Garde impériale	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi 3 Armure métallique, Humain	
<b>Chevalier</b>	Cha / Mob	7"	Dis	8					Course rapide, Discipliné	
Taille 4	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	4	Bouclier	
Chevalier	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi 3 Armure métallique, Humain	
Jeune griffon	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi 4 Férocité cultivée, Piétinement (1 touche), Bête, Monture	
<b>Machine cabalistique</b>	Cha	8"	Mob	4"	Dis	7				Aura de puissance, Canalisation (1), Course rapide, Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	5	Déf	3	Rés	5	Arm	2		
Équipage (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3 Humain	
Cheval (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3 Monture	
Châssis					Fo	5	PA	2	Impact (1D6 touches), Assemblage	
<b>Gardes-chasse impériaux</b>	Cha / Mob	4"	Dis	7					Coueurs des bois, Discipliné, Éclaireur, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère, Unité de soutien	
Taille 1	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0	Cible difficile (1)	
Garde-chasse	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3 Arc (3+), Humain	
<b>Reîtres</b>	Cha / Mob	8"	Dis	7					Avant-garde, Course rapide, Repli tactique, Troupe légère	
Taille 2	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	2		
Reître	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3 Armure légère, Humain	
Cheval	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3 Monture	
<b>Artillerie à poudre noire</b>	Cha	0"	Mob	4"	Dis	7				Solitaire, Statique
Taille 2	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0		
Équipage	Att	3	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3 Humain	

## Colère de Sunna

<b>Flagellants</b>	Cha / Mob	4"	Dis	6					Exclusif (Ardeur religieuse), Frappe vengeresse, Frénésie, Indiscipliné, Instable, Résistant (contre Fo 1-5), Sans peur, Tenace
Taille 1	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0	
Flagellant	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi 3 Fureur, Arme lourde, Humain
<b>Tank à vapeur</b>	Cha / Mob	2D6"	Dis	7					Instable, Moteur à vapeur, Mouvement aléatoire (2D6"), Ralliement au drapeau (6"), Sans peur, Solitaire, Tenace, Terreur
Taille 5	PV	8	Déf	1	Rés	8	Arm	4	
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi 2 Broyage (3D3 touches), Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA, +10 Agi), Souffle (Fo 2, PA 3, Tenir et tirer), Canon à vapeur (3+), Armure métallique, Assemblage

## Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Paire de pistolets	12"	4	2	2	Tenir et tirer, Tir rapide
Long fusil	36"	5	3	1	Blessures multiples (2, contre Taille 1-2), Encombrant (2)
Arquebuse à répétition	24"	4	2	3	Encombrant (1)
Pistolet à répétition	12"	4	2	3	Tenir et tirer, Tir rapide
Canon	48"	5 [10]	2 [4]	1	Artillerie, Attaque de zone (1×3), Touche directe (Fo 10, PA 4, Blessures multiples (1D3+1))
Mortier	48"	4	1	1	Artillerie, Attaque de zone (3×3)
Lance-fusées	48"	6	3	3	Artillerie, Blessures multiples (2)
Canon à vapeur	36"	5 [10]	2 [4]	1	Artillerie, Attaque de zone (1×3), Encombrant (1), Touche directe (Fo 10, PA 4, Blessures multiples (1D3+1))
Batterie de tir	24"	5	3	4D6	-

## Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Arc	3+	Garde-chasse
	4+	Milice locale
Paire de pistolets	3+	Inquisiteur, Maréchal
	4+	Reîtres
Arbalète	2+	Inquisiteur
	4+	Auxiliaire de l'Empire
Arquebuse	3+	Maître-Artificier
	4+	Auxiliaire de l'Empire
Long fusil	2+	Maître-Artificier
Pistolet	2+	Maréchal
	4+	Milice locale
Arquebuse à répétition	4+	Maître-Artificier, Reîtres
Pistolet à répétition	3+	Maître-Artificier, Inquisiteur, Maréchal
Canon	4+	Artillerie à poudre noire
Mortier	4+	Artillerie à poudre noire
Lance-fusées	5+	Artillerie à poudre noire
Batterie de tir	4+	Artillerie à poudre noire
Canon à vapeur	3+	Tank à vapeur