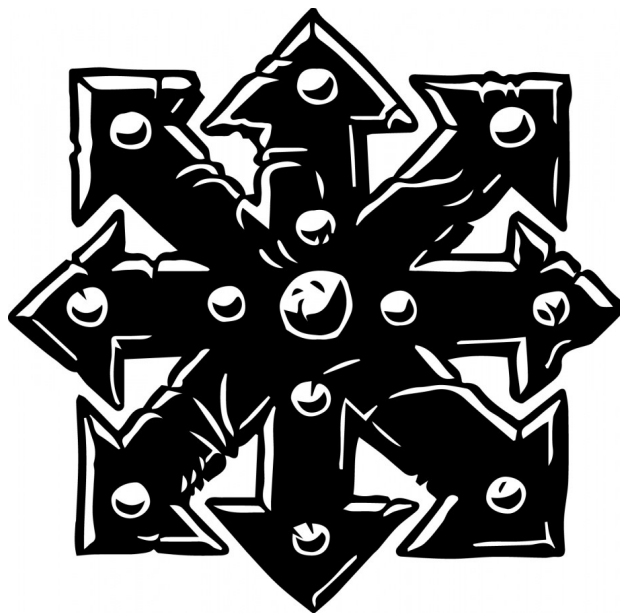


# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Guerriers des Dieux Sombres

Livre d'armée (Règles de base)

3<sup>e</sup> édition, version Publiée imprimable – 1.0.3 – juin 2025

Introduction	2	Structure de l'armée	8
Règles des figurines de l'armée	4	Personnages	9
Objets magiques	6	Montures de personnage	15
Objets magiques partagés	7	Base	20
Sort héréditaire	7	Spécial	22
Feuille de référence	34		

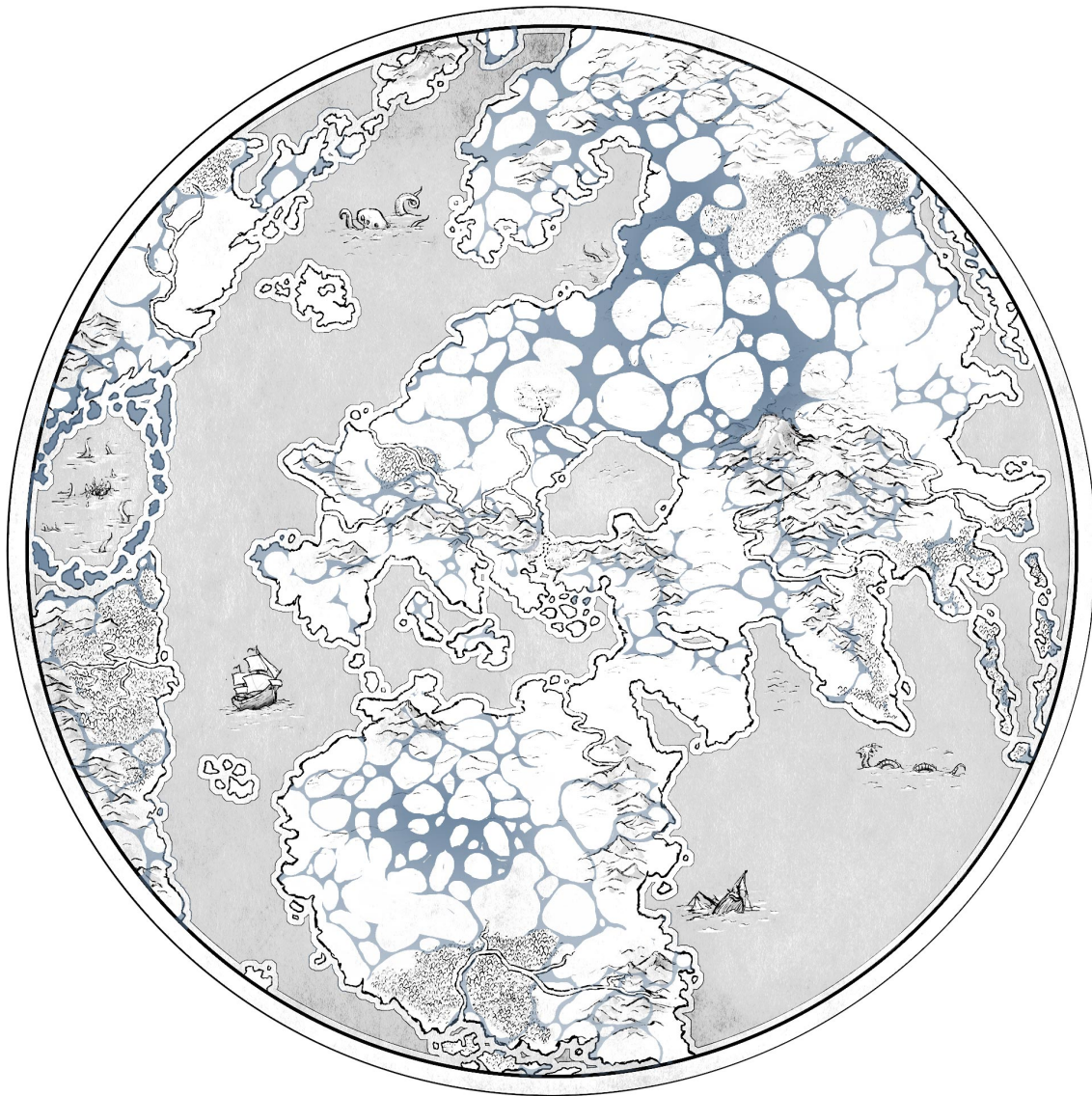


Le 9<sup>e</sup> Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors 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.

Licence : [Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Mis en page grâce à [ETX](https://www.latexstudio.net/).

# Guerriers des Dieux Sombres

Les Guerriers des Dieux Sombres sont des combattants brutaux dévoués à des dieux qui cherchent à mettre fin à toute civilisation. Marchant à la guerre engoncés dans d'imposantes armures, ils sont accompagnés par des clans barbares vivant au-delà des nations civilisées et par de grandes bêtes provenant des régions sauvages où se rassemblent les Guerriers. Implacables, sans pitié et experts dans l'art de faire couler le sang, les Guerriers dans toute leur sombre gloire offrent une vision effrayante pour tous leurs adversaires, même les plus vaillants.



*Les individus qui servent les Dieux Sombres proviennent de toutes les cultures, de toutes les nations et de toutes les races du monde, abandonnant leur foyer et l'ordre civilisé pour errer en petites bandes sur les franges des sociétés bien ordonnées, convergeant parfois pour former de grandes armées. Toujours en mouvement, leur force atteint souvent son apex à la lisière des terres empoisonnées par la magie, telles que les Désolations et les rivages de la Mer brisée, où elles convergent pour communier avec les serviteurs envoyés par leurs dieux depuis le Royaume immortel.*



## Les Sept

Les Dieux Sombres sont au nombre de sept, chacun étant associé à l'un des péchés les plus connus. Tout comme chaque dieu a sa propre nature, les Guerriers qui les vénèrent se présentent sous différentes formes. Le comportement, l'équipement et les objectifs de chaque Guerrier reflètent l'essence de la divinité à laquelle il a prêté serment :

- Savar, l'Étoile déchu, dieu de l'Orgueil. Aimé de ceux qui sont tombés de haut ou qui se considèrent comme supérieurs à tous les autres.
- Kuulima, la Reine des mouches, déesse de l'Envie. Grande égalisatrice, elle attire les jaloux et les idéalistes contrariés.
- Vanadra, l'Adversaire, déesse de la Colère. Patronne de ceux qui cherchent à se venger et à punir les traîtres.
- Nukudja, l'Endormie, déesse de l'Apathie. Elle voit la fin de toutes choses et attire les prophètes de malheur et ceux qui n'ont plus d'espoir.
- Sugulag, le Collectionneur, dieu de la Cupidité. Usant de force pour prendre tout ce qu'il désire, les voleurs et les malfaiteurs affluent à sa cause.
- Cibaresh, le Tentateur, dieu de la Luxure. Se délectant de la subversion des pieux, il attire également les déviants et les débauchés.
- Akaan, le Dévoreur, dieu de la Gourmandise, la Gueule dévorante. Apprécié des hédonistes, malgré sa corpulence grossière et malade.

Père Chaos, inconnaissable et éternel, ennemi juré de tout ce qui est ordonné et civilisé, maître même des Dieux Sombres, est l'entité métaphysique à laquelle les Sept répondent. Il prend sous son aile tous ceux qui ont été rejetés par les autres Dieux Sombres.

## Le Chaos unifié

Chaque Guerrier suit son propre chemin d'adoration et de dévouement à sa divinité protectrice. Libres de toute attache, ils ne recherchent que leur gloire personnelle et leur avancement sur la voie périlleuse de l'Ascension. Néanmoins, ils se rassemblent en bandes partageant une cause, un dévouement ou un style de combat commun. En raison de leur philosophie très individualiste, il est rare que ces groupes s'unissent pour former une véritable armée, mais un chef suffisamment puissant, avide d'atteindre l'Exaltation, peut, dans les moments les plus difficiles, rassembler un grand groupe de Guerriers, balayant tout sur leur passage.

## Les Voies de l'Ascension

Tout commence par un pacte au cours duquel le futur Guerrier, pouvant appartenir à n'importe quelle espèce

mortelle intelligente (humain, elfe, nain, orque, saurien, etc.), voue volontairement son âme à l'un des Dieux Sombres. Ce faisant, il ou elle renonce à tout espoir de vie après la mort, abandonnant les dieux de son peuple en échange d'un pouvoir, d'une force, d'une habileté au combat et d'un titre de Guerrier. Tant qu'il jouit des faveurs de son dieu, cette force peut être renforcée en prouvant constamment sa valeur, et c'est ainsi que le Guerrier gravit le long et difficile chemin qui le verra atteindre le rang d'Élu, puis de Seigneur élu, à la discrétion de son dieu.

Mais en cas d'échec, le Guerrier perdra sa bénédiction divine pour devenir un Déchu. Sans la protection de l'un des Sept, la magie qui lui conférait sa force surhumaine se déchaîne, faisant terriblement muter son enveloppe physique, le gonflant au-delà de ses proportions normales. Si elles sont chanceuses, ces créatures peuvent trouver un nouveau protecteur en la personne de Père Chaos lui-même. Leur vie est plus dure et plus brutale que jamais, mais pour ces exilés, il reste encore l'espoir de gravir la seconde voie, pour devenir un Répudié, voire même un Seigneur de la ruine.

La récompense ultime, promise au terme de l'une ou l'autre voie, n'est autre que l'immortalité. Les Seigneurs élus et les Seigneurs de la ruine peuvent prétendre à l'Ascension en tant que Hérauts exaltés : un puissant surnaturel demeurant dans le Royaume immortel. Cependant, ceux qui ne parviennent pas à satisfaire aux exigences de leur ultime protecteur sont jugés irrécupérables. Il ne restera de leur échec qu'un amas de chair et de la puissance sans esprit – un Affligé – ou, pour ceux qui échouent à l'épreuve finale, un Intouchable.

## Les créatures des Désolations

Les Dieux Sombres étant détestés et craints par toutes les sociétés, leurs adeptes résident à la périphérie de la civilisation, hormis ceux qui sont dissimulés au sein des nations. Ces adorateurs sont notamment attirés par les lieux fortement contaminés en magie, où vivent les démons qui leur fournissent leur armure légendaire. Dans ces régions aussi, les Guerriers rencontrent, domptent ou forgent des alliances avec de nombreuses créatures étranges et puissantes, qu'il s'agisse de chevaux mutants ou de monstres imposants. Ces bêtes les accompagnent souvent au combat, avec des résultats terrifiants.

## Alliés de circonstance

Nombreux sont ceux qui vénèrent les Dieux Sombres sans passer par le pacte du Guerrier, ou qui trouvent un avantage à rejoindre les armées en formation. C'est notamment le cas des tribus barbares méprisées par les grandes nations. Ces peuples sont souvent d'ardents combattants et, dans des conditions favorables, ils peuvent être tout à fait disposés à soutenir la cause d'une bande de Guerriers.

# Règles des figurines de l'armée

## Faveur des Dieux Sombres

Lorsqu'un Guerrier se consacre à son protecteur sombre, il est récompensé non seulement par une plus grande force physique, mais aussi par l'obtention de nouvelles capacités. En s'associant avec d'autres personnes aux mêmes inclinations que lui, il espère attirer l'attention de sa divinité par ses actes de dévotion.

Un Personnage avec une Faveur des Dieux Sombres ne peut pas rejoindre une unité contenant une figurine avec une Faveur différente.



### Faveur de Nukudja, Déesse de l'Apathie

La figurine gagne **Ægide (6+)**. De plus, si elle est de Taille 1-4, elle gagne **Ægide (+1, max. 4+, contre sauvegarde d'armure zéro\*)**.

\* Cette sauvegarde ne peut être utilisée que contre les attaques pour lesquelles la figurine ne peut pas utiliser sa sauvegarde d'armure, ou échouerait automatiquement à ce jet.



### Faveur de Vanadra, Déesse de la Colère

S'il a *Voie de la Faveur*, l'élément de figurine gagne **Déchaînement (Haine)**.



### Faveur de Sugulag, Dieu de la Cupidité

L'élément de figurine avec *Voie de la Faveur* gagne **Maître d'armes**, ainsi qu'une Arme lourde, une Hallebarde et une Paire d'armes.

Un Seigneur élu avec cette Faveur peut prendre un second objet de la catégorie « Artéfacts » ou « Potions et Parchemins » (mais ne peut pas prendre un second objet des deux catégories).



### Faveur de Kuulima, Déesse de l'Envie

Les jets de Portée de charge et de Distance de poursuite effectués par une unité contenant cette Faveur sont **maximisés**.



### Faveur d'Akaan, Dieu de la Glotonnerie

La première fois qu'une figurine avec cette Faveur se trouve dans le camp gagnant d'un combat, les éléments de figurine avec *Voie de la Faveur* gagnent +1 Fo. Durée : Permanent.



### Faveur de Cibaresh, Dieu de la Luxure

La figurine gagne **Guide** et **Repli tactique**.



### Faveur de Savar, Dieu de l'Orgueil

La figurine gagne **Discipliné**.  
Les Tests de bravoure d'une unité contenant cette Faveur sont **minimisés**.

## Armure de la forge démoniaque

La figurine du porteur gagne **Résistant (Attaque toxique)**.

## Arpenteur du Voile

Le Lanceur gagne +1 pour lancer des Sorts appris de Type : Dégât.

## Bouclier à pointes

### Bouclier.

Si une figurine de Taille 1-3 utilise une Arme de base et un **Bouclier à pointes** simultanément, chaque fois que le porteur réussit un jet de sauvegarde d'armure en faisant 4+ contre une Attaque de mêlée portée par une figurine ennemie engagée sur son front, le porteur inflige immédiatement une touche avec sa propre Force et Pénétration d'armure à la figurine ayant causé la blessure, avant de retirer les pertes.

## Fièvre guerrière

Les unités contenant une figurine avec cette règle doivent relancer leurs Tests de bravoure ratés.

## Porte-trophées

La figurine peut prendre un unique Enchantement d'étendard (*en utilisant l'allocation habituelle d'Objets magiques de son porteur*).

De plus, une fois par Manche de combat, lorsqu'une unité ennemie engagée avec l'unité de la figurine est détruite au combat ou retirée comme perte lors de la Phase de mêlée, le porteur gagne **Résolu (+1)**.

# Objets magiques

## Enchantements d'arme

- Présage brûlant** 110 pts  
Enchantement : Arme de base.  
PA **passé** à 10. **Attaque enflammée** et **Blessures multiples (1D3)**,
- Symbole du massacre** 35 pts  
Enchantement : Arme de base et Paire d'armes.  
+2 Att, +2 Agi.

## Enchantements d'armure

- Trois-fois forgée** 60 pts  
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-3.  
La valeur d'Armure **passé** à 6.
- Esprit du gladiateur** 40 pts  
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.  
+1 Arm, **Parade**.

## Enchantements d'étendard

- Bannière des fanatiques** 60 pts  
Inhabituel.  
Les figurines de l'unité du porteur gagnent **Attaques de soutien (3)**.
- Icône de l'infini** 40 pts  
Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».  
Le porteur peut lancer *Feu démoniaque* (Sort héréditaire) en tant que Sort lié (6+).
- Torche des Désolations** 40 pts  
L'unité du porteur gagne **Déchaînement (Attaque enflammée)** et **Guide (Ruines)**.  
De plus, durant les Sélections pré-partie, vous pouvez désigner un Champ ou une Forêt : ce Décor est transformé en Ruines, conservant les mêmes dimensions.

## Artéfacts

- Orbe du Voile** 100 pts  
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.  
Pendant les Sélections pré-partie, marquez un point du champ de bataille avec un marqueur « Portail funeste » à 24" de votre Zone de déploiement et hors de la Zone de déploiement de l'adversaire.  
Usage unique. Au début d'une de vos Phases de magie, si l'unité de la figurine était autorisée à se déplacer lors de la Phase de mouvement précédente (*c'est-à-dire qu'elle n'était pas ébranlée, qu'elle n'a pas raté de charge, qu'elle n'a pas utilisé la règle Embuscade, qu'elle n'est pas engagée au combat, etc.*), vous pouvez retirer cette unité du champ de bataille pour la replacer immédiatement, en suivant la règle **Embuscade (marqueur « Portail funeste » allié qui n'a pas été placé durant ce tour)**.

- Sombre familier** 60 pts  
La Portée des Sorts appris lancés par la figurine augmente de +6" (la Portée des sorts de Type : « Aura » n'augmente que de +3").

- Gantelets immortels** 50 pts  
Lors du Choix de l'équipement et des capacités, les Attaques de corps à corps du porteur gagnent un des attributs suivants : **Attaque divine**, **Attaque enflammée** ou **Attaque magique**, avec Durée : Manche de combat.

- Seigneur des damnés** 35 pts  
Ne peut être pris que par un Seigneur de la ruine ou un Ensorceleur.  
Lors de la Phase de mouvement, avant de lancer les dés de **Mouvement aléatoire** pour une unité alliée avec *Irrécupérable* à 18" du porteur, vous pouvez choisir d'appliquer la règle **Jet minimisé** ou **Jet maximisé** à ce lancer.

## Potions et Parchemins

- Pierre d'oracle** 40 pts  
La figurine du porteur gagne **Cible difficile (2)**.

# Objets magiques partagés

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

## Enchantements d'arme

Cœur de héros	50 pts
Brise-bouclier	35 pts
Dextérité surnaturelle	30 pts

## Enchantements d'armure

Trompe-la-mort	100 pts
----------------	---------

## Enchantements de bouclier

Au crépuscule forgé	75 pts
Sceau de protection	30 pts

## Enchantements d'étendard

Bannière de vitesse	40 pts
---------------------	--------

## Artéfacts

Baguette de bataille	30 pts
Masque du délire de sang	30 pts

## Potions et Parchemins

Parchemin de sort (Appel de la tombe)	30 pts
---------------------------------------	--------

# Sort héréditaire

L'Abysses, ou « Enfer », est rempli de toutes sortes d'horreurs, reflets de toutes les peurs imaginables des êtres mortels. Chaque ensorceleur apprend à puiser ce pouvoir directement à sa source pour le projeter avec un effet dévastateur sur ses ennemis, même au cœur de la mêlée.



Sort héréditaire

## Feu démoniaque

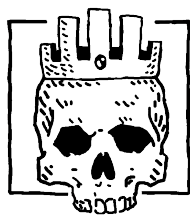
VL	Type	Durée
10+	Dégât* Maléd. Portée 18"	Instantané

### Effet


La cible subit 2D6 touches de Force 6 et Pénétration d'armure 0 avec **Attaque magique**.

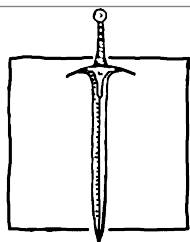
\* Ce sort peut cibler une unité ennemie engagée au combat, à condition qu'elle soit en contact avec le front du Lanceur.

# Structure de l'armée




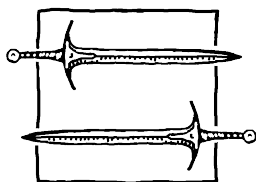
## Personnages max. 40 %

Les unités marquées  « Personnages » comptent dans cette catégorie.




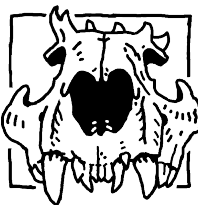
## Base min. 20 %

Les unités marquées  « Base » comptent dans cette catégorie.



## Spécial aucune limite

Les unités marquées  « Spécial » comptent dans cette catégorie.



## Bêtes légendaires

### 1 par tranche de 700 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

Les figurines suivantes contribuent à cette limite :

- Béhémoth des Désolations, Chimère (montures et unités), Dragon des Désolations, Géant maraudeur, dans un rapport de 1 pour 1.
- Feldrak ancestral, Feldrak ancien, Intouchable, dans un rapport de 1 pour 2.
- Héraut exalté, dans un rapport de 1 pour 3.

*Par exemple, dans une armée valant 4000 points, la limite est de Bêtes légendaires (6).*

*Remarque : cette limite augmente de 1 si votre Général est un Feldrak ancestral.*

# Personnages (max. 40 %)

Apogée du parcours d'un Guerrier, ces êtres autrefois mortels ont gravi la Voie de l'Ascension pour devenir des avatars suprêmes intemporels, manifestations de la volonté de Père Chaos. Adoptant la forme qui convient le mieux à leur tâche du moment, ils reviennent du Royaume immortel emplis de la puissance abyssale et de la volonté de faire avancer la cause de leur maître éternel.



## Héraut exalté

700 pts

Figurine seule

Max. 800 pts  
Courant

Socle 50×50 mm  
Taille 4

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	7"	9	Adepté magicien, <b>Manifestation</b> , Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	8	5	3	Ægide (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Héraut exalté	6	9	5	2	8	Attaque magique, Piétinement (1 touche), <i>Démon</i>

Options de commandement ————— pts —  
Général gratuit

Règles de figurine

**Manifestation** : pendant les Sélections pré-partie, chaque Héraut exalté **doit** choisir deux Manifestations différentes de la liste ci-dessous et en appliquer les effets pendant la partie.

Cette figurine doit choisir deux sorts parmi *Colère divine* (sort n° 5 de la *Thaumaturgie*), *Feu démoniaque* (Sort héréditaire) et ceux indiqués pour les Manifestations sélectionnées (ceci remplace les règles normales de Sélection des sorts relatives à la règle **Adepté magicien**).

Règles de figurine optionnelles

	Le Héraut exalté gagne	Le Héraut exalté a accès à
<b>Avatar impie</b>	+1 Fo, +1 PA et <b>Attaque divine</b> .	<i>Malédiction du sang</i> (Occultisme)
<b>Émissaire du Chaos</b>	<b>Fièvre guerrière</b> et <b>Piétinement (1D6 touches)</b> .	<i>Pentagramme de douleur</i> (Occultisme)
<b>Ensorcelleur immortel</b>	<b>Arpenteur du Voile</b> .	<i>Majesté des ombres</i> (Occultisme) et <i>Appel de la tombe</i> (Occultisme)
<b>Esprit irréductible</b>	<b>Cible difficile (1)</b> .	<i>Main de gloire</i> (Occultisme)
<b>Marque du dragon</b>	<b>Course rapide</b> , <b>Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée)</b> et <b>Vol</b> .	<i>Noirceur dévorante</i> (Occultisme)

Proches du sommet de la Voie de la Faveur, ces puissants champions sont les disciples de leur dieu et l'incarnation du péché et de la mort. Alliant une maîtrise des armes hors pair aux nombreux dons de leur bienfaiteur, ils sont des symboles notoires de destruction, avides d'être mis à l'épreuve pour recevoir la récompense ultime : l'immortalité.



## Seigneur élu

280 pts

Figurine seule

Max. 700\* pts  
Courant

Socle 25×25 mm  
Taille 1

\*Le coût maximal de l'unité devient :

800 pts/unité lorsqu'une option avec la mention <sup>†</sup> est prise

900 pts/unité lorsqu'une option avec la mention <sup>‡</sup> est prise

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		9	Exclusif (Voie de la Faveur, Humain), Fièvre guerrière, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	7	5	3	Armure de la forge démoniaque, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Seigneur élu	5	8	5	2	7	Armure métallique, Voie de la Faveur

Options		pts-	Options de commandement		pts-
Porte-trophées		10	Général		gratuit
Objets magiques		jusqu'à 150	— Options de monture (un choix <b>obligatoire</b> ) — pts-		
Si Général		jusqu'à 200	Troupe légère		gratuit
Un seul <b>Don des Dieux Sombres</b>		aucune limite	Roue céleste acérée		50
Bouclier à pointes		10	Karkadan		90
<b>Doit</b> choisir une unique Faveur :			Palanquin de guerre		100
Apathie	20	Gloutonnerie	Char sombre <sup>†</sup>		130
Colère	20	Luxure	Monture sombre		130
Cupidité	20	Orgueil	Chimère <sup>†</sup>		160
Envie	20		Dragon des Désolations (Général uniquement) <sup>‡</sup>		360
Un seul choix :					
Lance de cavalerie <sup>^</sup>		10			
Paire d'armes		10			
Arme lourde		20			
Hallebarde		20			

<sup>^</sup>Ne peut pas être pris par une figurine sur Palanquin de guerre.

### Règles de figurine optionnelles

Les **Dons des Dieux Sombres** ci-après suivent les règles générales des Objets magiques, y compris le fait d'être Légendaire.

<b>Idole malveillante</b>	70 pts	<b>Aura entropique</b>	50 pts
Usage unique. Peut être activé lors du Choix de l'équipement et des capacités : le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque, en Force et en Pénétration d'armure, avec Durée : Manche de combat.		Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.	
<b>Ailes démoniaques</b>	65 pts	Les Enchantements d'arme et d'armure portés par la figurine, par les figurines dans la même unité qu'elle et par les unités en contact avec le porteur sont ignorés, et cessent d'être des Objets magiques ( <i>une arme conserve cependant ses effets non magiques</i> ).	
Ne peut être pris que par une figurine à pied.		<b>Prélat noir</b>	50 pts
+3 Cha, +3 Mob, <b>Course rapide</b> et <b>Vol</b> .		Le porteur peut lancer <i>Malédiction du sang</i> (sort n° 3 de l'Occultisme) et <i>Pentagramme de douleur</i> (sort n° 4 de l'Occultisme) en tant que Sort lié (5+).	
<b>Fortune des Dieux Sombres</b>	60 pts		
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.			
La figurine du porteur gagne <b>Ægide (+1, max. 4+)</b> .			

La Voie de l'Exil est la plus âpre à parcourir. S'approchant du sommet de cette pente glissante, ces postulants légendaires à la volonté d'acier cherchent à conquérir leur destin et à trouver le salut, bien que d'autres chutent à jamais en tentant l'aventure. Le pouvoir des dieux s'exerce sans contrôle dans leur corps hypertrophié, leur conférant une forme terrifiante et une maîtrise sauvage des outils de guerre.



## Seigneur de la ruine

340 pts

Figurine seule

Max. 700\* pts  
Courant

Socle 40×40 mm  
Taille 3

\*Le coût maximal de l'unité devient : 800 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>6"</b>	<b>9</b>	Exclusif ( <i>Voie de l'Exil, Humain</i> ), Fièvre guerrière, Frappe vengeresse, Sans peur			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	Armure de la forge démoniaque, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Seigneur de la ruine	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	Poigne de fer, Armure métallique, Voie de l'Exil

Options		pts-	Options de commandement		pts-
Porte-trophées		10	Général		gratuit
Objets magiques		jusqu'à 150	Options de monture (un choix <b>obligatoire</b> )		
Si Général		jusqu'à 200	Troupe légère		gratuit
Bouclier à pointes		40	Béhémot des Désolations†		180
Un seul choix :					
Paire d'armes		10			
Hallebarde		20			
Arme lourde		40			

Qu'il s'agisse de magiciens cherchant une voie illicite vers le pouvoir ou d'enfants élevés parmi les démons dès leur plus jeune âge, les ensorceleurs jouent le rôle de prophètes des Dieux Sombres. Parcourant le monde, assistant les acolytes dans les pays civilisés et recherchant de nouveaux fidèles pour prêter serment aux Sept, ils font appel à une magie puissante, leur lien à l'Abysse les dotant d'une capacité sans commune mesure.



## Enchanteur

290 pts

Figurine seule

Max. 700\* pts  
Courant

Socle 25×25 mm  
Taille 1

\*Le coût maximal de l'unité devient :

800 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

900 pts/unité lorsqu'une option avec la mention ‡ est prise

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>4"</b>		<b>8</b>	Arpenteur du Voile, Fièvre guerrière		
Défensif	PV	Déf	End	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
Enchanteur	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Armure métallique, Humain

Options magiques

pts

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

Adeptes magicien

gratuit

Maître magicien

150



Alchimie



Évocation



Occultisme

Options

pts

Objets magiques

jusqu'à 150

Si Général

jusqu'à 200

Paire d'armes

5

Options de commandement

pts

Général

gratuit

Options de monture (un choix obligatoire)

pts

Troupe légère

gratuit

Palanquin de guerre

45

Monture sombre

50

Roue céleste acérée†

50

Char sombre†

70

Autel de guerre†

190

Béhémot des Désolations†

300

Dragon des Désolations (Général uniquement)‡

320

Faisant figure d'autorité parmi les tribus qui s'allient régulièrement aux guerriers, le titre de chef n'est pas facile à atteindre. Ce n'est qu'en démontrant sa capacité à inspirer et à motiver les siens et en accomplissant de hauts faits que ce chef gagne le respect de la tribu.



## Chef barbare

60 pts

Figurine seule

Courant

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		8	Fièvre guerrière		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	5	4	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chef barbare	3	5	4	1	5	<b>Des actes, pas des paroles</b> , Armure légère, Humain

### Règles de figurine

**Des actes, pas des paroles** : Attribut d'attaque.  
L'élément de figurine gagne **Fureur** et **Haine** tant qu'il est dans une unité contenant au moins une figurine ordinaire avec *Humain*.

### Options

Porte-trophées	10
Objets magiques	jusqu'à 100
Si Général	jusqu'à 150
Bouclier	5
Armes de jet (4+)	5
Un seul choix :	
Lance	5
Lance légère†	5
Arme lourde	10
Paire d'armes	10
† Ne peut pas être pris par une figurine sur Palanquin de guerre.	

### Options de commandement

Options de commandement	pts
<b>Doit choisir (un seul choix) :</b>	
Capitaine et Attaché	gratuit
Général	30
Solitaire	30

### Options de monture (un choix obligatoire)

Options de monture (un choix obligatoire)	pts
Troupe légère	gratuit
Palanquin de guerre	50
Monture sombre	60
Ombre chasseresse	70
Char sombre*	100
Chimère*	220
Béhémot des Désolations*	300
*Ne peut pas être pris par un Capitaine	

Ancêtres primordiaux des feldraks, ces créatures imposantes ont conservé une grande partie de leur héritage draconique. Rivalisant avec les plus puissants de leurs rivaux tant honnis, les plus anciens et les plus grands d'entre eux peuvent encore invoquer les derniers vestiges du feu en eux, cracher la destruction et, souvent, diriger des bandes dévouées à leur propre cause.



## Feldrak ancestral

560 pts

Figurine seule

Max. 800 pts  
Rare

Socle 75×100 mm  
Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>8"</b>	<b>9</b>	Course rapide, Fièvre guerrière, <b>Légende primordiale</b> , Solitaire, Terreur			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	Résistant (Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Feldrak ancestral	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>Braises mourantes</b> , Haine (contre Vol), Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), <i>Bête, Centauroïde, Feldrak</i>

### — Règles de figurine —

#### **Braises mourantes** : Attribut d'attaque.

Après avoir utilisé cette attaque de **Souffle**, la figurine perd un Point de vie.

**Légende primordiale** : tant que la figurine est sur le champ de bataille, les unités alliées ne peuvent pas utiliser **Vol** pour leurs Déplacements standards ou leurs Mouvements de charge. De plus, si la figurine est le Général, la somme maximale des valeurs des « Bêtes légendaires » dans l'armée est augmentée de 1.

### — Options —

Un unique Enchantement d'arme, (en payant le double du prix indiqué) aucune limite

Un seul choix :

Arme lourde	10
Hallebarde	35
Paire d'armes	70

### — Options de commandement —

Général gratuit

# Montures de personnage

L'adjectif « sombre » de ces créatures qualifie aussi bien la couleur de leur robe que leur tempérament. Il s'agit normalement de puissants chevaux élevés par des tribus nomades fidèles aux Dieux Sombres ; même si dans certains cas, d'autres créatures peuvent être utilisées comme montures de façon tout aussi efficace.



## Monture sombre

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	End	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
Monture sombre	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Monture

Cette créature est l'une des espèces mutantes apparues à proximité des zones fortement saturées en magie. Avec leur silhouette élancée, elles sont moins robustes mais bien plus rapides que la plupart des chevaux. Cette adaptation aux dangers de la nature sauvage peut s'avérer tout aussi précieuse au combat.



## Ombre chasseresse

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>10"</b>		<b>P</b>	<b>Avant-garde (3"), Course rapide, Guide, Troupe légère</b>		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+1</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Ombre chasseresse	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Monture

Assemblées par des conclaves d'ensorceleurs et de démons, ces imposantes plateformes sont dotées de la capacité d'annuler la gravité elle-même. Qu'elles soient faites de chair ou de fer, elles constituent un moyen de transport idéal au combat, permettant aux plus grands Guerriers qui les montent d'attaquer ou d'esquiver plus efficacement, tandis que les lames qui les bordent les rendent mortelles pour tous ceux qui osent s'en approcher.



## Roue céleste acérée

Inhabituel

Socle 50×50 mm

Taille 2

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>6"</b>	<b>9"</b>	<b>P</b>	<b>Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol</b>		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Roue céleste acérée			<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Attaque au passage (2D3+1 touches), Broyage (2D3+1 touches), Monture

Bien que les Guerriers apprécient rarement la gloire d'autrui, la plupart d'entre eux admettent que ceux et celles qui ont les faveurs des Dieux sont dignes de respect. C'est un signe de véritable grandeur pour un seigneur des Sept que d'être volontairement porté par une escorte sur un trône de trophées effroyables, afin de tuer davantage d'ennemis et d'accroître encore sa légende.



## Palanquin de guerre

Rare

Socle 50×50 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	P	P				
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	P+1	P	P	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Palanquin de guerre	4	5	4	1	4	Humain, Monture

Construits dans une grande diversité de styles, témoins à la fois des cultures locales et, bien souvent, des penchants étranges de leurs artisans démoniaques, ces véhicules blindés sont destinés à rendre hommage à la divinité tutélaire du cavalier. Ornés de lames, de pointes, d'os et de glyphes anciens à la fois pratiques et décoratifs, leur charge féroce est cause de malheur pour les ennemis.



## Char sombre

Inhabituel

Socle 50×100 mm

Taille 4

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



## Autel de guerre

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>5"</b>		<b>P</b>	<b>Fanal des Dieux Sombres</b> , Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>5</b>	<b>P</b>	<b>5</b>	<b>P+1</b>	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Affligé (2)			<b>4</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	Broyage (1D6+1 touches), Irrécupérable, Monture
Options d'état-major					pts-	
Porte-étendard					15	

Règles de figurine

**Fanal des Dieux Sombres** : le Magicien connaît un sort supplémentaire sélectionné parmi :

- Cuivre fondu (Alchimie)
- Murmures du Voile (Évocation)
- Danse macabre (Évocation)
- Colère divine\* (Thaumaturgie)

\* **Maître magicien** uniquement

*D'une force et d'une stature semblables à celles des rhinocéros, ces puissantes bêtes vivent à l'état sauvage dans de nombreuses régions du monde. Contrairement à d'autres montures appréciées des Guerriers, elles ne sont généralement pas attirées par de fortes concentrations de magie. Il n'empêche qu'elles montrent plus d'affinité envers les cavaliers voués aux Dieux Sombres que pour n'importe qui d'autre. Les peuples civilisés n'ont pratiquement jamais réussi à dompter ces monstres sauvages.*



## Karkadan

Courant

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	End	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
Karkadan	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Monture



## Chimère

Inhabituel\*

Socle 50×100 mm

Taille 4

\* Pour chaque Chimère dans l'armée, ce nombre est réduit de 1.

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>	<b>10"</b>	P	Course rapide, Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	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
Chimère	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Piétinement (1D3 touches), <i>Bête, Monture</i>

Options

pts-

Règles de figurine optionnelles

**Ailes**

30

**Ailes** : La Mobilité de la figurine **pass**e à 8" et elle gagne **Vol**.

*Les Désolations étaient autrefois une steppe ouverte ; la Mer brisée borde la vaste Prairie de Silexie ; le Cœur du désert se trouve à portée de la grande savane. Ces lieux, ainsi que d'autres sites fortement saturés en magie, ont vu une partie de leur faune sauvage subir d'impressionnantes mutations et atteindre une stature phénoménale. Aujourd'hui, ce sont d'effroyables titans toujours prêts à répandre la dévastation.*



## Béhémoth des Désolations

Rare

Socle 100×150 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>7"</b>	P	Course rapide, Solitaire, Terreur			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Béhémoth des Désolations	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Piétinement (1D6 touches), <i>Bête, Monture</i>

Options

pts-

Règles de figurine optionnelles

**Membres supplémentaires**

10

**Membres supplémentaires** : la Mobilité de la figurine **pass**e à 10" et sa valeur d'Armure **pass**e à 3.

Tous les dragons savent manipuler la magie de façon innée. Mais ceux qui ont été exposés à des niveaux anormalement élevés de cette substance et aux nombreux dangers des Désolations ont changé. Ils passent de moins en moins de temps dans le ciel, préférant arpenter le sol à grande vitesse, tout en conservant leur énorme puissance et leur flamme vivante. Certains d'entre eux choisissent de grands Guerriers comme dignes cavaliers.



## Dragon des Désolations

Socle 50×100 mm

Extraordinaire

Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>		P	Course rapide, <b>Les grands esprits se rencontrent</b> , Solitaire, Terreur, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	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 des Désolations	<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** : au début de tout Déplacement standard, cette unité peut choisir de perdre **Vol** pour gagner +2 en Mobilité, avec Durée : Une phase.

# Base (min. 20 %)

En s'engageant sur la Voie de la Faveur, les Guerriers se parent d'armures forgées par des démons, scellant ainsi le pacte qu'ils ont conclu avec les Dieux Sombres. En renonçant à leur âme, ils acquièrent un pouvoir divin qui fait d'eux les combattants les plus dangereux au monde, capables d'endurer n'importe quelle épreuve pour démontrer qu'ils sont dignes de progresser.



## Guerriers

200 pts + 20 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Banal

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>4"</b>		<b>8</b>	Fièvre guerrière, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	Armure de la forge démoniaque, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Guerrier	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Armure métallique, Voie de la Faveur

Options

pts-

Options d'état-major

pts-

Chaque unité peut choisir une unique Faveur :

Apathie	6/figurine	Gloutonnerie	2/figurine
Colère	6/figurine	Luxe	2/figurine
Cupidité	8/figurine	Orgueil	2/figurine
Envie	2/figurine		

Musicien 10

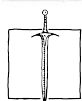
Porte-étendard 10

Enchantement d'étendard aucune limite

Un seul choix :

Paire d'armes	gratuit
Bouclier à pointes	2/figurine
Arme lourde	4/figurine
Hallebarde	4/figurine

Ceux qui sont jugés indignes par les Sept sont rapidement écartés. Cependant, grâce aux dons qu'ils ont déjà reçus, ils restent utiles à Père Chaos, qui offre à ces guerriers déçus une dernière chance de faire leurs preuves sur une nouvelle voie. Le pouvoir en eux n'étant plus contenu par la volonté de leur divinité tutélaire, leur chair enfle jusqu'à fusionner avec leur armure : désormais, ils ne pourront plus jamais l'enlever.



## Déçus

150 pts + 15 pts/fig. suppl.

5-15 fig.

Rare\*

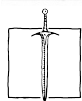
Socle 25×25 mm

Taille 1

\*Banal si un Seigneur de la ruine est le Général

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>6"</b>		<b>8</b>	Fièvre guerrière, Frappe vengeresse, Sans peur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	Armure de la forge démoniaque	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Déçu	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Paire d'armes, Armure métallique, Voie de l'Exil

Le monde regorge de peuples et de cultures vivant au-delà des frontières des pays dits « civilisés », rejetant leurs valeurs au profit de la liberté et de la force brute. Nombre de ces tribus robustes et aguerries choisissent de suivre directement les Dieux Sombres ou s'allient aux bandes de Guerriers en maraude.



## Barbares

150 pts + 10 pts/fig. suppl.

15-40 fig.

Banal

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>4"</b>	<b>8</b>	Fièvre guerrière		

Défensif	PV	Déf	End	Arm	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Barbare	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Armure légère, Humain

Options	pts	Options d'état-major	pts
Bouclier	1/figurine	Musicien	10
Armes de jet (5+)*	1/figurine	Porte-étendard	10
Un seul choix :		Enchantement d'étendard	aucune limite
Paire d'armes	gratuit		
Arme lourde	3/figurine		
Lance et Bouclier	3/figurine		

\*max. 30 fig./armée

Élevant et chevauchant les puissants destriers également appréciés des Guerriers montés, les élites tribales peuvent prendre d'assaut les champs de bataille et mener des razzias sans merci. De nombreux ennemis qui les considéraient comme des adversaires de moindre importance ont finis foulés par leurs sabots renforcés d'acier.



## Cavaliers barbares

170 pts + 15 pts/fig. suppl.

5-15 fig.

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>	<b>8</b>	Course rapide, Fièvre guerrière		

Défensif	PV	Déf	End	Arm	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Bouclier

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cavalier barbare	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Armure légère, Humain
Monture sombre	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Monture

Options	pts	Options d'état-major	pts
Un seul choix :		Musicien	10
Arme lourde	gratuit	Porte-étendard	10
Lance légère	gratuit	Enchantement d'étendard	aucune limite
Paire d'armes	gratuit		

# Spécial (aucune limite)

Ces compagnons fidèles peuvent sembler déplacés parmi les impitoyables Guerriers, mais de nombreuses bandes sont farouchement dévouées à l'entretien de meutes de chiens de chasse dûment dressés et assoiffés de sang. Alors que les maîtres stricts tiennent leurs chiens en respect, il suffit d'un ordre pour que les molosses soient lâchés.



## Molosses de guerre

100 pts + 10 pts/fig. suppl.

5-7 fig.

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 1

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



## Molosses de guerre [Base]

130 pts + 10 pts/fig. suppl.

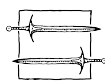
8-15 fig.

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>8"</b>	<b>5</b>	Course rapide, Indiscipliné, Insignifiant, <b>Lâchez les chiens</b> , Solitaire			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Molosse de guerre	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Bête

— Règles de figurine —

**Lâchez les chiens** : Usage unique. Peut être activé au début de votre tour : l'unité gagne +2 en Mobilité et **Charge dévastatrice** (+1 Att, +1 Fo), avec Durée : Fin du tour.

Si de nombreux Guerriers choisissent de combattre à pied, ne faisant confiance à aucune créature pour les porter au combat, certains optent pour l'allure d'un destrier sombre qui les portera plus rapidement au cœur des lignes ennemies, à l'avant-garde de leurs frères lourdement armés.



## Guerriers chevaliers

250 pts + 50 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>8"</b>	<b>8</b>	Course rapide, Fièvre guerrière, Sans peur			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	Armure de la forge démoniaque, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Guerrier monté	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Armure métallique, Voie de la Faveur
Monture sombre	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Monture

Options

pts

Chaque unité peut choisir une unique Faveur :

Apathie	3/figurine	Gloutonnerie	3/figurine
Colère	7/figurine	Luxure	7/figurine
Cupidité	7/figurine	Orgueil	3/figurine
Envie	3/figurine		

Un seul choix :

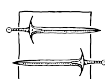
Bouclier à pointes	2/figurine
Arme lourde	3/figurine
Lance de cavalerie	5/figurine

Options d'état-major

pts

Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	aucune limite

Les Guerriers ne sont pas réputés pour leurs talents d'artisans ; il est probable que ces chars armés et munis de faux proviennent des mêmes forges démoniaques que les armures portées par leurs conducteurs. Quelle qu'en soit l'origine, leur effet est dévastateur.



## Char des Guerriers

200 pts

Figurine seule

Courant

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>	<b>4"</b>	<b>8</b>	Course rapide, Fièvre guerrière, Sans peur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	Armure de la forge démoniaque	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Guerrier (2)	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Hallebarde, Armure métallique, Voie de la Faveur
Monture sombre (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+1 touches), Assemblage	

Options

pts

Chaque unité peut choisir une unique Faveur :

Apathie	10/figurine	Gloutonnerie	10/figurine
Colère	10/figurine	Luxure	20/figurine
Cupidité	20/figurine	Orgueil	10/figurine
Envie	20/figurine		

Peu de gens sont plus mortels au combat que ceux qui ont gagné les faveurs d'un Dieu Sombre. Ils sont peut-être encore loin de l'apogée de l'Ascension, mais pour y parvenir, ils ont déjà enduré maintes épreuves et vaincu des ennemis sans commune mesure. Au combat, ils incarnent les aspects de leur maître divin et en tirent un puissant avantage.



## Élus

250 pts + 50 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Courant

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis				Règles de figurine
	<b>5"</b>	<b>9</b>				Fièvre guerrière, Sans peur
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	Armure de la forge démoniaque, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Élu	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Attaques de soutien (3), Armure métallique, Voie de la Faveur

Options

pts

Options d'état-major

pts

**Doit choisir une unique Faveur :**

Apathie	5/figurine	Gloutonnerie	gratuit
Colère	5/figurine	Luxure	gratuit
Cupidité	8/figurine	Orgueil	gratuit
Envie	gratuit		

Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	aucune limite

Un seul choix :

Paire d'armes	gratuit
Bouclier à pointes	2/figurine
Arme lourde	6/figurine
Hallebarde	6/figurine

Aucun cheval, quelle que soit sa stature, ne convient à ceux qui ont gravi les échelons de l'Enfer. Les karkadans représentent dès lors le choix le plus courant : puissants et loyaux, difficiles à intimider et encore plus difficiles à tuer. Même s'ils sont redoutables, nul ne peut douter que le cavalier est de loin le plus dangereux des deux.



## Chevaliers Élus

380 pts + 120 pts/fig. suppl.

3-4 fig.

Rare  
max. 12 fig./armée

Socle 50×75 mm

Taille 4

Global	Cha / Mob	Dis				Règles de figurine
	<b>7"</b>	<b>9</b>				Course rapide, Fièvre guerrière, Sans peur
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	Armure de la forge démoniaque	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Élu monté	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Hallebarde, Armure métallique, Voie de la Faveur
Karkadan	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Monture

Options

pts

Options d'état-major

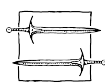
pts

**Doit choisir une unique Faveur :**

Apathie	5/figurine	Gloutonnerie	gratuit
Colère	5/figurine	Luxure	5/figurine
Cupidité	5/figurine	Orgueil	gratuit
Envie	gratuit		

Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	aucune limite

Lorsqu'une paire d'Élus s'associent pour former l'équipage d'un engin de guerre, ce pacte n'est pas à prendre à la légère. Même à pied, deux d'entre eux seraient une force avec laquelle il faudrait compter. Ajoutez-y une plateforme blindée, ornée de sigles et de trophées à l'effigie de leur protecteur, avec un karkadan enragé en tête, et le monde tremble à leur approche.



## Char des Élus

310 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>	Course rapide, Fièvre guerrière, Sans peur, Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	Armure de la forge démoniaque	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Élu (2)	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Hallebarde, Armure métallique, Voie de la Faveur
Karkadan	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Monture
Châssis			<b>5</b>	<b>2</b>		Impact (1D6+1 touches), Assemblage

Options

pts

Doit choisir une unique Faveur :

Apathie	30	Gloutonnerie	gratuit
Colère	gratuit	Luxure	gratuit
Cupidité	30	Orgueil	gratuit
Envie	gratuit		

Les Désolations abritent de nombreuses créatures qui ne s'accordent pas à l'ordre naturel. La chimère est peut-être la plus répandue d'entre elles : une combinaison chaotique de traits corporels apparemment tirés de toutes sortes d'êtres, monstrueuse par sa taille et son apparence, et plus cruelle que la somme de ses parties.



## Chimère

260 pts

Figurine seule

Inhabituel\*

Socle 50×100 mm

Taille 4

\* Pour chaque monture « Chimère » dans l'armée, ce nombre est réduit de 1.

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>	Course rapide, Indiscipliné, Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chimère	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Piétinement (1D3 touches), Bête

Options

pts

Ailes (Rare)

30

Règles de figurine optionnelles

**Ailes** : La Mobilité de la figurine **pass**e à 8" et elle gagne **Vol**.

Les ex-Guerriers qui se sont attirés les foudres de leur dieu tutélaire et que même Père Chaos ne parvient pas à sauver sont ceux qui touchent véritablement le fond. Cette disgrâce se retrouve dans l'aspect de ces créatures torturées, dont la silhouette difforme ne trahit plus que les vestiges les plus infimes de leur identité d'autrefois. Elles semblent ne plus exister que pour se diriger vers les ennemis de leurs anciens camarades.



## Affligés

100 pts + 70 pts/fig. suppl.

1-6 fig.

Rare

Socle 40×40 mm

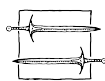
Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>3D6"</b>	<b>5</b>	Décérébré, Frappe vengeresse, Instable, <b>Monticule de chair</b> , Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur, Solitaire, Tenace			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Régénération (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Affligé			<b>4</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	Broyage (1D6+1 touches), <i>Irrécupérable</i>

— Règles de figurine —

**Monticule de chair** : si elle est au deuxième rang et qu'elle n'est pas en contact avec une figurine ennemie, la figurine peut utiliser ses attaques de **Broyage** à travers les figurines du premier rang qui se trouvent directement devant elle.

Les Répudiés sont aux Élus ce que les Déchus sont aux Guerriers. Plus proches de l'Ascension, mais ayant perdu la protection de l'un des Sept, leur corps enfle et croît de plus en plus afin d'héberger l'incontrôlable pouvoir qui les habite. Leur dernier espoir est de continuer sur la traîtresse Voie de l'Exil, tout en cherchant à éviter le destin des Affligés.



## Répudiés

195 pts + 65 pts/fig. suppl.

3-9 fig.

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	6"	8	Fièvre guerrière, Frappe vengeresse, Garde du corps (Seigneur de la ruine), Sans peur			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	4	4	4	Armure de la forge démoniaque, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Répudié	2	5	4	1	4	Poigne de fer, Armure métallique, Voie de l'Exil
Options			Options d'état-major			
<b>Damnation</b> (max. 2 unités/armée)			Musicien 10			
(max. 6 fig./unité)			Porte-étendard 10			
Un seul choix :			Enchantement d'étendard aucune limite			
Arme lourde			5/figurine			
Bouclier à pointes			5/figurine			
Hallebarde			5/figurine			
Paire d'armes			5/figurine			

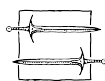
Règles de figurine optionnelles

### Damnation : l'unité gagne Solitaire.

Quand l'unité rate un Test de moral, après avoir résolu les éventuels Tests de panique, remplacez chaque figurine de l'unité par une figurine d'Affligé :

- L'unité et ses figurines sont considérées comme ayant été retirées comme perte.
- Chaque figurine d'Affligé est placée dans la même position et orientée dans la même direction que les figurines remplacées (*γ compris si elles étaient en contact avec une unité ennemie ; dans ce cas, elles sont également placées en contact avec la même unité ennemie*).
- Les figurines d'Affligés forment une nouvelle unité.
- Cette nouvelle unité d'Affligés suit les règles des **Unités invoquées**, à ceci près qu'elle ignore la Règle du pouce d'écart lorsqu'elle est placée sur le champ de bataille (mais ne peut cependant pas chevaucher d'autres unités ni un Terrain infranchissable).
- L'unité d'Affligés ne peut effectuer de Reformation post-combat pendant cette Manche de combat (*les unités ennemies peuvent néanmoins le faire selon les règles habituelles*).
- Remarque : la Manche de combat suivante n'est pas considérée comme la première Manche de combat pour cette unité d'Affligés, ni pour les unités ennemies en contact avec elle.

On dit que les feldraks étaient autrefois des dragons : avec leur peau écaillée, leur corps inférieur reptilien, leur résistance aux flammes, leur taille imposante et leur prestance, ils affichent clairement les caractéristiques de ce lien ancestral. Tout en pleurant leurs ailes perdues, ils nourrissent un dégoût passionné envers les véritables dragons et, par extension, envers tout ce qui se meut dans le ciel, abattant ces créatures avec une férocité terrifiante.



## Feldraks

300 pts + 100 pts/fig. suppl.

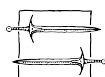
3-5 fig.

Rare  
max. 12 fig./armée

Socle 50×75 mm  
Taille 4

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine				
	<b>8"</b>	<b>9</b>	Course rapide, Fièvre guerrière, Solitaire				
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Résistant (Attaque enflammée)		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Feldrak	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Haine (contre Vol), Piétinement (1 touche), Bête, Centauroïde, Feldrak	
Options			Options d'état-major			pts	
<b>Doit choisir (un seul choix) :</b>			Musicien			10	
Arme lourde			gratuit			Porte-étendard	10
Hallebarde			gratuit			Enchantement d'étendard	aucune limite
Paire d'armes			5/figurine				

Pour la plupart des peuples, un sanctuaire est un lieu de calme contemplation, un endroit propice à la prière et à la dévotion. Les Guerriers n'ont rien d'aussi banal : portées par des créatures difformes, ces plateformes impies sont des temples du sacrifice, de la sorcellerie et du péché, ornés de décorations et de glyphes aveuglants qui torturent l'âme.



## Autel de guerre

320 pts

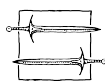
Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm  
Taille 4

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>5"</b>	<b>8</b>	Arpenteur du Voile, Conclave de magiciens (2), Fièvre guerrière, Solitaire, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Ægide (5+)	
	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Prêtre de l'autel	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Armure légère, Humain
Affligé (2)			<b>4</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	Broyage (1D6+1 touches), Irrécupérable, Monture
Conclave de magiciens			Options d'état-major			pts
L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :			Porte-étendard			10
• Cuivre fondu (Alchimie)						
• Murmures du Voile (Évocation)						
• Danse macabre (Évocation)						
• Feu démoniaque (Sort héréditaire)						

La cruauté n'est pas un trait propre aux Guerriers, et si de nombreux barbares s'approchent de la noblesse à leur manière, ceux que l'on appelle « flagelleurs » n'ont pas cette ambition. Montés sur les bêtes les plus rapides que l'on puisse trouver, ils terrorisent les soldats comme les civils, faisant tournoyer leurs abominables fouets pour cingler tous ceux qui se trouvent sur leur chemin, disparaissant dans l'ombre avant même qu'un semblant de défense n'ait pu être organisé.



## Flagelleurs

170 pts + 15 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Courant

Socle 25x50 mm

Taille 2

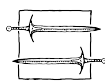
Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>10"</b>	<b>8</b>	Avant-garde (3"), Course rapide, Fièvre guerrière, Guide, Repli tactique, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Flagelleur	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Armure légère, Humain
Ombre chasseresse	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Monture

Options	pts	Options d'état-major	pts
Lance légère	gratuit	Musicien	10
Un seul choix :			
Arc (4+)	2/figurine		
Armes de jet (5+)*	4/figurine		
<b>Fouet écorcheur*</b>	4/figurine		
*max. 15 fig./armée au total			

Règles de figurine optionnelles

**Fouet écorcheur : Attaque au passage (1 touche).**

De tous les êtres qui accompagnent les Guerriers au combat, aucun n'est aussi extraordinaire que ces machines vivantes. Présences démoniaques logées dans un corps charnu ou dans un assemblage mécanique (voire un mélange des deux), leurs mâchoires béantes sont capables de déchirer la trame même du Royaume mortel, pour relier entre eux deux points distants tout en ignorant l'espace intermédiaire.



## Gueule démoniaque

340 pts

Figurine seule

Rare

Socle 100×150 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>6"</b>	<b>7</b>		<b>Portail</b> , Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gueule démoniaque	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Attaque magique, <i>Démon</i>

### Règles de figurine

**Portail** : pendant les Sélections pré-partie, marquez un point du champ de bataille avec un marqueur « Portail funeste » à 24" (ou moins) de votre Zone de déploiement et hors de la Zone de déploiement de l'adversaire.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 4 marqueurs « Portail funeste » sur le champ de bataille.

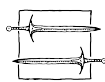
Si un marqueur « Portail funeste » est retiré, toutes les unités à 3" de lui subissent 3D3 touches avec **Attaque toxique**.

Si vous n'avez plus de figurine de Gueule démoniaque (ou de figurine équipée d'un *Orbe du Voile*) sur le champ de bataille, retirez tous vos marqueurs « Portail funeste » à la fin de la phase en cours.

Au début de chacune de vos Phases de magie, si la figurine était autorisée à se déplacer lors de la Phase de mouvement précédente (*c'est-à-dire qu'elle n'était pas ébranlée, qu'elle n'a pas raté de charge, qu'elle n'a pas utilisé la règle Embuscade, qu'elle n'est pas engagée au combat, etc.*), vous pouvez appliquer l'un des effets suivants :

- Placez un marqueur « Portail funeste » sur un point du champ de bataille à 24" de la figurine. Avant de ce faire, vous pouvez retirer un de vos marqueurs « Portail funeste » du champ de bataille (pourvu qu'il n'ait pas été placé pendant ce même tour).
- Désignez une unité alliée à 9" de la figurine. Cette unité ne doit pas contenir de figurine de Taille 5 et devait être autorisée à se déplacer lors de la Phase de mouvement précédente (*c'est-à-dire qu'elle n'était pas ébranlée, qu'elle n'a pas raté de charge, qu'elle n'a pas utilisé la règle Embuscade, qu'elle n'est pas engagée au combat, etc.*). Retirez cette unité du champ de bataille, et replacez-la immédiatement, sans modifier sa formation, en suivant la règle **Embuscade (marqueur « Portail funeste » allié qui n'a pas été placé durant ce tour)**.

Pour les Seigneurs de la ruine et les Seigneurs élus, il est encore possible de connaître la chute lors de l'ultime et plus brutale épreuve de leur voyage vers l'Ascension. Pour ceux qui tentent ce test ultime, il n'y a que deux issues : la victoire et la gloire éternelle ou, plus souvent, la dégringolade dans la folie, la mutation et la monstruosité. Ces bêtes immenses et informes sont tout ce qu'il reste de ceux et celles qui ont échoué.



## Intouchable

340 pts

Figurine seule

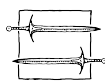
Rare

Socle 50×100 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>3D6"</b>	<b>5</b>	Décérébré, Frappe vengeresse, Instable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur, Solitaire, Tenace			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Régénération (5+)	
	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>0</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Intouchable			<b>6</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Broyage (1D6+3 touches), Irrécupérable

Les géants parcourent le monde à l'adolescence, trouvant refuge chez toutes sortes de peuples. L'une des destinations les plus courantes pour ces êtres, en particulier ceux au tempérament brutal, est celle des barbares qui se joignent souvent aux bandes de Guerriers. Certains géants se découvrent même un talent pour les arts mystiques, attirant l'attention de l'un ou l'autre ensorceleur.



## Géant maraudeur

300 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×75 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>		<b>8</b>	<b>Géant voit, géant fait</b> , Solitaire, Terreur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>1</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Géant maraudeur	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Piétinement (1D6 touches), Rage, <i>Armure légère</i> , <i>Géant</i>

— Règles de figurine —

**Géant voit, géant fait** : la figurine gagne **Fièvre guerrière**.

— Options —

<b>Grand frère</b>	30
<b>Doit choisir</b> (un seul choix) :	
<b>Massue géante</b>	gratuit
<b>Familier monstrueux</b>	15
<b>Lance de guerre tribale</b>	20

— Règles de figurine optionnelles —

**Familier monstrueux** : la figurine gagne **Conclave de magiciens (1)** et choisit ses sorts dans la liste suivante :

- *Acier vivant* (Alchimie)
- *Corruption de l'étain* (Alchimie)
- *Feu démoniaque* (Sort héréditaire)

**Grand frère** : le nombre de Points de vie de la figurine **pass**e à 9 et les dimensions de son socle passent à 75×100 mm. Les lancers de dés déterminant le nombre de touches de ses attaques de **Piétinement** sont **maximisés**.

**Lance de guerre tribale** : Arme de corps à corps.

+1 Fo, **Blessures multiples (1D3, contre Taille 4–5)**.

Le porteur est une figurine attachable et gagne **Exclusif (Barbares)**.

Une même unité ne peut être rejointe que par une seule figurine avec cette règle à la fois.

**Massue géante** : Arme de corps à corps.

+1 Fo, +1 PA.

À l'instar de leurs ancêtres dragons, la plupart des feldraks atteignent une taille et une puissance gigantesques en vieillissant. Brandissant des armes trop grandes même pour des ogres, ils portent des coups qui déchirent les armures, la pierre et la chair. Le mugissement de ces bêtes reptiliennes sur le champ de bataille peut démoraliser les adversaires les plus féroces.



## Feldrak ancien

440 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×100 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>		<b>9</b>	Course rapide, Fièvre guerrière, Solitaire, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	Résistant (Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Feldrak ancien	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Haine (contre Vol), Piétinement (1D6 touches), Bête, Centauroïde, Feldrak

Options pts -

Un seul choix :

Arme lourde	20
Hallebarde	40
Paire d'armes	60

# Feuille de référence

## Personnages

<b>Héraut exalté</b>	Cha / Mob	7"	Dis	9					Adeptes magiciens, Manifestation, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Troupe légère	
Taille 4	PV	5	Déf	8	End	5	Arm	3	Ægide (4+)	
Héraut exalté	Att	6	Off	9	Fo	5	PA	2	Agi 8	Attaque magique, Piétinement (1 touche), Démon
<b>Seigneur élu</b>	Cha / Mob	5"	Dis	9					Exclusif (Voie de la Faveur, Humain), Fièvre guerrière, Sans peur	
Taille 1	PV	3	Déf	7	End	5	Arm	3	Armure de la forge démoniaque, Bouclier	
Seigneur élu	Att	5	Off	8	Fo	5	PA	2	Agi 7	Armure métallique, Voie de la Faveur
<b>Seigneur de la ruine</b>	Cha / Mob	6"	Dis	9					Exclusif (Voie de l'Exil, Humain), Fièvre guerrière, Frappe vengeresse, Sans peur	
Taille 3	PV	4	Déf	6	End	5	Arm	4	Armure de la forge démoniaque, Bouclier	
Seigneur de la ruine	Att	5	Off	7	Fo	5	PA	2	Agi 5	Poigne de fer, Armure métallique, Voie de l'Exil
<b>Enchanteur</b>	Cha / Mob	4"	Dis	8					Arpenteur du Voile, Fièvre guerrière	
Taille 1	PV	3	Déf	4	End	4	Arm	3		
Enchanteur	Att	2	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi 3	Armure métallique, Humain
<b>Chef barbare</b>	Cha / Mob	4"	Dis	8					Fièvre guerrière	
Taille 1	PV	3	Déf	5	End	4	Arm	1		
Chef barbare	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi 5	Des actes, pas des paroles, Armure légère, Humain
<b>Feldrak ancestral</b>	Cha / Mob	8"	Dis	9					Course rapide, Fièvre guerrière, Légende primordiale, Solitaire, Terreur	
Taille 5	PV	8	Déf	6	End	6	Arm	4		
Feldrak ancestral	Att	6	Off	6	Fo	7	PA	4	Agi 3	Braies mourantes, Haine (contre Vol), Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Bête, Centauroïde, Feldrak

## Montures de personnage

<b>Monture sombre</b>	Cha / Mob	8"	Dis	P						Course rapide
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+2		
Monture sombre	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	Monture
<b>Ombre chasseresse</b>	Cha / Mob	10"	Dis	P						Avant-garde (3"), Course rapide, Guide, Troupe légère
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+1		
Ombre chasseresse	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	Monture
<b>Roue céleste acérée</b>	Cha	6"	Mob	9"	Dis	P				Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P		Cible difficile (1), Résistance à la magie (1)
Roue céleste acérée					Fo	4	PA	0	Agi 3	Attaque au passage (2D3+1 touches), Broyage (2D3+1 touches), Monture
<b>Palanquin de guerre</b>	Cha / Mob		P	Dis	P					
Taille 1	PV	P+1	Déf	P	End	P	Arm	P+2		
Palanquin de guerre	Att	4	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi 4	Humain, Monture
<b>Char sombre</b>	Cha	8"	Mob	4"	Dis	P				Course rapide, Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	4	Déf	P	End	5	Arm	P+2		
Monture sombre (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	Monture
Châssis					Fo	5	PA	2		Impact (1D6+1 touches), Assemblage
<b>Autel de guerre</b>	Cha / Mob	5"	Dis	P						Fanal des Dieux Sombres, Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	5	Déf	P	End	5	Arm	P+1		Ægide (5+)
Affligé (2)					Fo	4	PA	0	Agi 1	Broyage (1D6+1 touches), Irrécupérable, Monture
<b>Karkadan</b>	Cha / Mob	7"	Dis	P						Course rapide
Taille 4	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+2		
Karkadan	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi 2	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Monture
<b>Chimère</b>	Cha	8"	Mob	10"	Dis	P				Course rapide, Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	5	Déf	P	End	5	Arm	4		
Chimère	Att	5	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi 4	Piétinement (1D3 touches), Bête, Monture

<b>Béhémoth des Désolations</b>	Cha / Mob	7"	Dis	P						Course rapide, Solitaire, Terreur	
Taille 5	PV	8	Déf	3	End	6	Arm	4			
Béhémoth des Désolations	Att	6	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	3	Piétinement (1D6 touches), Bête, Monture
<b>Dragon des Désolations</b>	Cha / Mob	7"	Dis	P						Course rapide, Les grands esprits se rencontrent, Solitaire, Terreur, Vol	
Taille 5	PV	7	Déf	5	End	6	Arm	4			
Dragon des Désolations	Att	6	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Bête, Monture

## Base

<b>Guerriers</b>	Cha / Mob	4"	Dis	8						Fièvre guerrière, Sans peur	
Taille 1	PV	1	Déf	5	End	4	Arm	3			
Guerrier	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	Armure métallique, Voie de la Faveur
<b>Déchus</b>	Cha / Mob	6"	Dis	8						Fièvre guerrière, Frappe vengeresse, Sans peur, Troupe légère	
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	4	Arm	3			
Déchu	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Paire d'armes, Armure métallique, Voie de l'Exil
<b>Barbares</b>	Cha / Mob	4"	Dis	8						Fièvre guerrière	
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	3	Arm	1			
Barbare	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Armure légère, Humain
<b>Cavaliers barbares</b>	Cha / Mob	8"	Dis	8						Course rapide, Fièvre guerrière	
Taille 2	PV	1	Déf	4	End	3	Arm	3			
Cavalier barbare	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Armure légère, Humain
Monture sombre	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Monture

## Spécial

<b>Molosses de guerre</b>	Cha / Mob	8"	Dis	5						Course rapide, Indiscipliné, Insignifiant, Lâchez les chiens, Solitaire	
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	0			
Molosse de guerre	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3	Bête
<b>Guerriers chevaliers</b>	Cha / Mob	8"	Dis	8						Course rapide, Fièvre guerrière, Sans peur	
Taille 2	PV	1	Déf	5	End	4	Arm	5			
Guerrier monté	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	Armure métallique, Voie de la Faveur
Monture sombre	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Monture
<b>Char des Guerriers</b>	Cha	8"	Mob	4"	Dis	8				Course rapide, Fièvre guerrière, Sans peur, Troupe légère	
Taille 4	PV	4	Déf	5	End	5	Arm	4			
Guerrier (2)	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	Hallebarde, Armure métallique, Voie de la Faveur
Monture sombre (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Monture
Châssis				Fo	5	PA	2				Impact (1D6+1 touches), Assemblage
<b>Élus</b>	Cha / Mob	5"	Dis	9						Fièvre guerrière, Sans peur	
Taille 1	PV	2	Déf	6	End	4	Arm	3			
Élu	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	5	Attaques de soutien (3), Armure métallique, Voie de la Faveur
<b>Chevaliers Élus</b>	Cha / Mob	7"	Dis	9						Course rapide, Fièvre guerrière, Sans peur	
Taille 4	PV	3	Déf	6	End	4	Arm	5			
Élu monté	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	5	Hallebarde, Armure métallique, Voie de la Faveur
Karkadan	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Monture
<b>Char des Élus</b>	Cha	7"	Mob	4"	Dis	9				Course rapide, Fièvre guerrière, Sans peur, Solitaire, Troupe légère	
Taille 4	PV	5	Déf	6	End	5	Arm	5			
Élu (2)	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	5	Hallebarde, Armure métallique, Voie de la Faveur
Karkadan	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2	Monture
Châssis				Fo	5	PA	2				Impact (1D6+1 touches), Assemblage
<b>Chimère</b>	Cha	8"	Mob	10"	Dis	8				Course rapide, Indiscipliné, Solitaire, Troupe légère	
Taille 4	PV	5	Déf	3	End	5	Arm	4			
Chimère	Att	5	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4	Piétinement (1D3 touches), Bête
<b>Affligés</b>	Cha / Mob	3D6"	Dis	5						Décérébré, Frappe vengeresse, Instable, Monticule de chair, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur, Solitaire, Tenace	
Taille 3	PV	4	Déf	2	End	4	Arm	0			
Affligé				Fo	4	PA	0	Agi	1		Régénération (5+) Broyage (1D6+1 touches), Irrécupérable

<b>Répudiés</b>	Cha / Mob	6"	Dis	8						Fièvre guerrière, Frappe vengeresse, Garde du corps (Seigneur de la ruine), Sans peur	
Taille 3	PV	3	Déf	4	End	4	Arm	4		Armure de la forge démoniaque, Bouclier	
Répudié	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	Poigne de fer, Armure métallique, Voie de l'Exil
<b>Feldraks</b>	Cha / Mob	8"	Dis	9						Course rapide, Fièvre guerrière, Solitaire	
Taille 4	PV	3	Déf	4	End	5	Arm	3		Résistant (Attaque enflammée)	
Feldrak	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3	Haine (contre Vol), Piétinement (1 touche), Bête, Centauroïde, Feldrak
<b>Autel de guerre</b>	Cha / Mob	5"	Dis	8						Arpenteur du Voile, Conclave de magiciens (2), Fièvre guerrière, Solitaire, Troupe légère	
Taille 4	PV	5	Déf	4	End	5	Arm	4		Ægide (5+)	
Prêtre de l'autel	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	3	Armure légère, Humain
Affligé (2)					Fo	4	PA	0	Agi	1	Broyage (1D6+1 touches), Irrécupérable, Monture
<b>Flagelleurs</b>	Cha / Mob	10"	Dis	8						Avant-garde (3"), Course rapide, Fièvre guerrière, Guide, Repli tactique, Troupe légère	
Taille 2	PV	1	Déf	4	End	3	Arm	2		Bouclier	
Flagelleur	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Armure légère, Humain
Ombre chasseresse	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Monture
<b>Gueule démoniaque</b>	Cha / Mob	6"	Dis	7						Portail, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur	
Taille 5	PV	6	Déf	3	End	6	Arm	2		Ægide (5+)	
Gueule démoniaque	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	1	Attaque magique, Démon
<b>Intouchable</b>	Cha / Mob	3D6"	Dis	5						Décérébré, Frappe vengeresse, Instable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur, Solitaire, Tenace	
Taille 5	PV	8	Déf	2	End	6	Arm	0		Régénération (5+)	
Intouchable					Fo	6	PA	2	Agi	1	Broyage (1D6+3 touches), Irrécupérable
<b>Géant maraudeur</b>	Cha / Mob	7"	Dis	8						Géant voit, géant fait, Solitaire, Terreur, Troupe légère	
Taille 5	PV	8	Déf	3	End	5	Arm	1			
Géant maraudeur	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Piétinement (1D6 touches), Rage, Armure légère, Géant
<b>Feldrak ancien</b>	Cha / Mob	8"	Dis	9						Course rapide, Fièvre guerrière, Solitaire, Terreur	
Taille 5	PV	7	Déf	5	End	6	Arm	4		Résistant (Attaque enflammée)	
Feldrak ancien	Att	6	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3	Haine (contre Vol), Piétinement (1D6 touches), Bête, Centauroïde, Feldrak

## Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Arc	4+	Flagelleur
Armes de jet	4+	Chef barbare
	5+	Barbare, Flagelleur

## Faveur des Dieux Sombres

---

### Envie

Les jets de Portée de charge et de Distance de poursuite effectués par une unité contenant cette Faveur sont **maximisés**.

### Gloutonnerie

La première fois qu'une figurine avec cette Faveur se trouve dans le camp gagnant d'un combat, les éléments de figurine avec *Voie de la Faveur* gagnent +1 Fo. Durée : Permanent.

### Cupidité

L'élément de figurine avec *Voie de la Faveur* gagne **Maître d'armes**, ainsi qu'une Arme lourde, une Hallebarde et une Paire d'armes.

Un Seigneur élu avec cette Faveur peut prendre un second objet de la catégorie « Artéfacts » ou « Potions et Parchemins » (mais ne peut pas prendre un second objet des deux catégories).

### Luxure

La figurine gagne **Guide** et **Repli tactique**.

### Orgueil

La figurine gagne **Discipliné**. Les Tests de bravoure d'une unité contenant cette Faveur sont **minimisés**.

### Apathie

La figurine gagne **Ægide (6+)**. De plus, si elle est de Taille 1-4, elle gagne **Ægide (+1, max. 4+, contre sauvegarde d'armure zéro\*)**.

\* Cette sauvegarde ne peut être utilisée que contre les attaques pour lesquelles la figurine ne peut pas utiliser sa sauvegarde d'armure, ou échouerait automatiquement à ce jet.

### Colère

S'il a *Voie de la Faveur*, l'élément de figurine gagne **Déchainement (Haine)**.

---