

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Légions démoniaques

Livre d'armée (Règles de base)

3^e édition, version Publiée imprimable – 1.0.3 – juin 2025

Introduction	2	Structure de l'armée	9
Règles propres à l'armée	4	Personnages	10
Règles des figurines de l'armée	4	Montures de personnage	18
Sort héréditaire	8	Base	20
Manifestations démoniaques	5	Spécial	23
Feuille de référence	35	Avimorphes	33

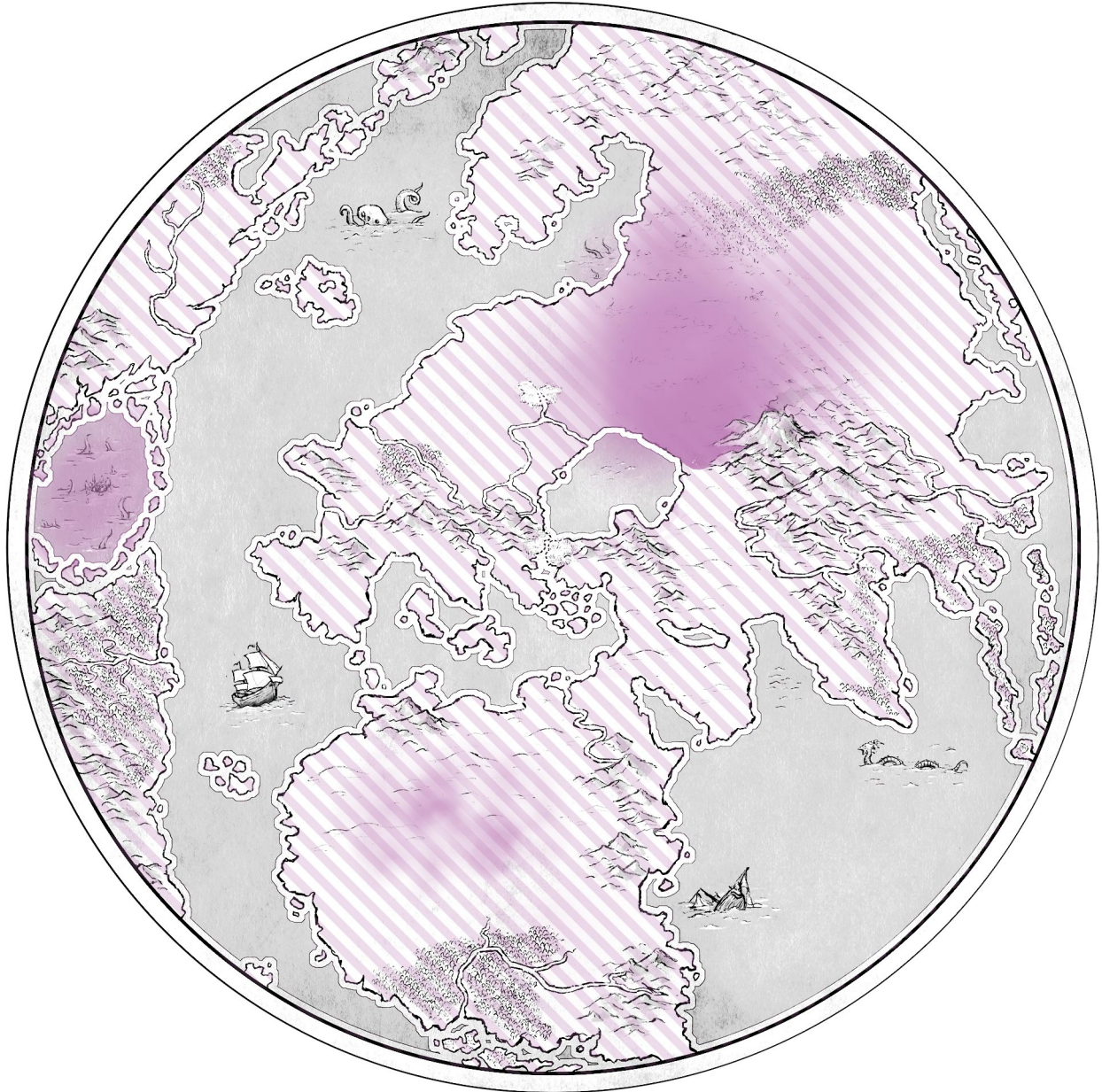


Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe quelle partie. Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur : the-ninth-age.com. 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 [ETPX](https://www.etpx.com/).

Légions démoniaques

Les Légions démoniaques ne sont pas de ce monde. Serviteurs de l'Enfer, les démons sont des êtres originaires d'au-delà du Voile qui sépare Royaumes mortel et immortel. Lorsqu'arrivent les temps de malheur, ils peuvent franchir cette barrière, se modelant des myriades de corps cauchemardesques pour faire la guerre aux peuples mortels. Cette force démentielle et contre-nature n'a d'autre but que la destruction totale de tout ordre établi.



Partout dans le monde, des cultistes complotent en secret pour invoquer des démons qui se manifestent dans le Royaume mortel pour y accomplir leurs desseins compréhensibles d'eux seuls.



Dans les régions fortement saturées en magie, les démons peuvent franchir le Voile de façon naturelle. Il arrive que des armées entières émergent de tels lieux pour ravager les terres voisines.

Le Royaume immortel

Plan fait de magie pure et de changement incessant, le Royaume immortel est hostile aux êtres de chair et de sang. Ses habitants sont des êtres magiques impénétrables pouvant adopter toutes les formes qui leur sont chères. Au cœur de ce royaume s'ouvre l'Abysse, que beaucoup appellent également « Enfer ». Il s'agit d'une région dantesque gouvernée par les Sept Dieux des ténèbres et par leurs serviteurs : des surnaturels connus sous le nom de « démons ».

Dans le Royaume immortel, les êtres dont la volonté est la plus forte sont à même d'imposer leur nature et leurs intentions aux créatures qui leur sont inférieures. C'est pourquoi les démons mineurs sont souvent comparés à de petits ruisseaux emportés par les fleuves de pouvoir déchaînés que sont les démons majeurs, qui à leur tour sont engloutis par l'océan des Dieux. Ainsi, les démons moins puissants sont souvent dépourvus de libre arbitre, soumis aux êtres qui les dominent, et leur apparence et leur comportement peuvent en venir à s'ingérer ceux de leurs supérieurs.

Les Sept

Ce sont Kuulima, déesse de l'Envie ; Akaan, dieu de la Gloutonnerie ; Sugulag, dieu de la Cupidité ; Cibaresh, dieu de la Luxure ; Savar, dieu de l'Orgueil ; Nukudja, déesse de l'Apathie ; Vanadra, déesse de la Colère. La nature de chacun des Dieux Sombres est ancrée dans l'un des grands péchés des mortels, et leurs armées adoptent de la même manière le caractère particulier de leur dieu. Quelle que soit leur inclination, ces créatures et leurs maîtres s'efforcent toujours de semer la discorde et le désordre, cherchant à miner et à déstabiliser le Royaume des mortels. Néanmoins, chacun des sombres princes qui commandent à ces légions a son propre mode opératoire, et peut être enclin à satisfaire des ambitions personnelles à plus court terme.

La huitième flèche de l'Étoile noire est celle de Père Chaos, le Titan primordial dont on dit qu'il représente l'Abîme lui-même. Cet être mythique possède-t-il une existence à part entière, ou ne s'agit-il que d'un concept abstrait ? Nul ne le sait. Quoi qu'il en soit, les Dieux Sombres se considèrent comme Ses premiers lieutenants, et quelques rares démons sont connus pour se lier directement à Lui.

Manifestation et possession

Les démons ont besoin d'une grande quantité de magie pour s'incarner dans le Royaume mortel. Ils s'en servent pour se forger des corps effrayants et monstrueux à partir des éléments présents dans l'environnement physique. Cependant, seuls quelques rares endroits dans le monde sont suffisamment saturés en magie pour permettre aux démons de franchir le Voile comme bon leur semble. Ailleurs, leur entrée dans le plan matériel doit être facilitée au moyen d'un rituel d'invocation impie, nécessitant un sacrifice pour ouvrir un passage à travers lequel le démon pourra se manifester.

Les corps démoniaques peuvent revêtir un nombre infini de formes diverses, exprimant toute l'horreur de l'image que chaque démon se fait de lui-même. Certains imitent des versions corrompues de créatures mortelles, tandis que d'autres paraissent beaucoup plus artificiels. Dans les faits, il est impossible de trouver deux démons identiques, si bien que leur foule amassée apparaît comme une mer kaléidoscopique agitée de mille remous vociférants. Toujours est-il que chaque démon a besoin de magie pour sustenter sa forme physique : une fois cette ressource épuisée, il se voit contraint de regagner le Royaume immortel.

Les démons peuvent également posséder des hôtes mortels, peu importe qu'il s'agisse de créatures vivantes ou d'objets inanimés. Cette méthode est plus aisée à bien des égards, car elle nécessite beaucoup moins de magie pour persister, bien qu'elle soit beaucoup plus contraignante.

Cultistes

Les Légions démoniaques bénéficient de l'aide d'agents mortels dévoués aux Dieux Sombres. Ces fanatiques forment dans l'ombre des cultes secrets, constamment traqués par à peu près tous les gouvernements et toutes les religions. Avides de s'attirer les faveurs de leurs maîtres obscurs, ces cultistes tentent souvent de provoquer des incursions démoniaques. Il arrive d'ailleurs qu'ils se joignent directement à elles sur le champ de bataille.

Règles propres à l'armée

Le Royaume immortel est entièrement composé de magie, et ceux qui l'habitent peuvent la manipuler avec beaucoup moins d'efforts que la plupart des mortels, ce qui en fait des mages particulièrement redoutables. Lorsqu'ils se manifestent dans le plan mortel, les démons attirent instinctivement la magie à eux pour se protéger et se sustenter, fortifiant leur corps physique tout en procurant par inadvertance des ressources supplémentaires aux sorciers qui se trouvent à proximité.

Ægide

Les profils d'unité de ce Livre d'armée contiennent une caractéristique supplémentaire : « Ægide (Æg) ». Cela signifie que l'unité a la règle **Ægide (X+)**, où « X » est la valeur d'Æg.

Remarque : les modificateurs d'Ægide peuvent s'appliquer à une unité même si elle n'a pas de valeur d'Æg.

Nés de l'Immortel

Les figurines de cette armée qui ont la propriété *Démon* ont un modificateur de +1 pour leurs Jets de lancement de sort effectués au moyen de 2 ou 3 Dés de magie.

Dans une partie où au moins une armée des Légions démoniaques est présente, le Joueur actif gagne un Dé de magie supplémentaire pendant l'étape « Siphonner le Voile » au cours de sa Phase de magie (*c'est-à-dire que les deux joueurs gagnent un Dé de magie supplémentaire à leur tour*).

Règles des figurines de l'armée

Attributs d'attaque

Constricteur (X) – Corps à corps

Les Attaques de corps à corps portées contre une figurine de Taille X gagnent +1 pour toucher et pour blesser.

Armes

Sombrefeu (X+) – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Sombrefeu	X+	18"	2	4	0	Attaque magique. Les jets de sauvegarde d'armure contre les blessures provoquées par le Sombrefeu échouent toujours sur un résultat de '1', '2', '3' ou '4'.

Manifestations démoniaques

Les Manifestations démoniaques sont des Objets magiques avec les exceptions suivantes :

- Elles n'appartiennent à aucune catégorie.
- Elles ne sont pas Légendaires.
- Les figurines ne peuvent pas être affectées par plus d'une instance d'une Manifestation démoniaque.
- Sauf mention contraire, les règles de chaque Manifestation démoniaque, dont les modificateurs de Caractéristique et les Attributs d'attaque, s'appliquent à la figurine entière, y compris les éléments de figurine avec *Monture*.
- Une figurine ne peut avoir qu'une seule Manifestation avec Dominant.

Manifestations impérieuses

Les Manifestations démoniaques qui comportent l'option « Manifestations impérieuses » ont deux coûts. Le coût et les règles de la version impérieuse sont notés **(dans ce format)**.

Notez sur votre liste d'armée quelles Manifestations sont impérieuses ou non.

Les Manifestations impérieuses s'appliquent tant au porteur qu'à toutes les figurines ordinaires de son unité (comme si ces figurines elles-mêmes avaient cette Manifestation).

Remarque : les Manifestations impérieuses et non impérieuses comptent comme étant la même Manifestation, notamment en ce qui concerne les limites de choix pour l'armée.

∞ Manifestations de Père Chaos

Chair kaléidoscopique (Dominant). Cible difficile (1).	50 (60) pts	Sabots massifs – Attribut d'attaque Les éléments de figurine sans <i>Monture</i> ni <i>Assemblage</i> gagnent Broyage (1D3 touches, Fo 5, PA 2, Attaque magique, Fixe) .	55 pts
Écailles réfléchissantes (Dominant). Chaque Attaque de corps à corps allouée à la figurine qui donne un '1' pour toucher est allouée à la place à la Réserve de Points de vie de la figurine attaquante, avec Touche automatique .	40 (60) pts	Centipède +2" Mob.	40 pts
Gosier infernal Rare. L'élément de figurine gagne Souffle (Fo 3, PA 2, Attaque magique, Tenir et tirer) .	40 pts	Poing marteleur +1 Att.	40 pts
Marque du Champion éternel La figurine ou l'unité connaît (ou gagne) <i>Lance de l'Infini</i> (Sort héréditaire) en plus de ses autres sorts. Si la figurine ou l'unité n'est pas un Magicien, à la place, elle gagne Conclave de magiciens (1) , et connaît <i>Lance de l'Infini</i> (Sort héréditaire).	40 pts	Racines contre-nature Une unité contenant cette Manifestation gagne Résolu (+1) .	40 pts
Visage horripifant (Dominant). Usage unique. Peut être activé au début de votre Phase de charge : la figurine gagne Horreur , et ses jets de Portée de charge sont maximisés , avec Durée : Une phase.	25 (30) pts	Écailles de chitine +2 Arm, jusqu'à un maximum de 3.	30 pts
		L'Enfer attendra Usage unique. Durée : Une phase. Peut être activé juste avant que l'unité de la figurine fasse un Test de moral. Ce Test de moral échoue automatiquement, et la perte de Points de vie subie en raison de la règle Surnaturel est divisée par deux (<i>arrondi à l'inférieur</i>).	30 pts
		Sécrétions soufrées (Dominant). Immunié (Attaque divine) .	30 (30) pts
		Sombre cuir Inhabituel. Au début de l'étape 3.5 des Préparatifs avant le combat (« Avantage du défenseur »), vous pouvez ôter du champ de bataille une unité avec cette Manifestation pour la redéployer ailleurs, en suivant les règles normales de Déploiement.	30 pts



Manifestations de l'Envie

- Vrilles électriques** 30 <70> pts
<Dominant>.
Attaque foudroyante.
- Épine perforante** 25 <60> pts
<Dominant>.
+1 PA.
- Glandes à venin** 25 <75> pts
<Dominant>.
Attaque empoisonnée (Corps à corps et Tir).



Manifestations de la Glotonnerie

- Bile digestive** 40 <50> pts
<Dominant>.
Si cette figurine fait partie d'un camp qui a gagné une Manche de combat, elle gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure, avec Durée : Permanent.
- Mâchoire déboîtée** 40 <50> pts
<Dominant>.
Zèle (contre Taille 3-5).
- Appétence impie** – Attribut d'attaque 30 <60> pts
Dominant.
Après une Manche de combat au cours de laquelle le porteur a causé au moins une perte de Points de vie, il gagne **Haine** jusqu'à la fin du tour du prochain joueur.



Manifestations de la Cupidité

- Anneaux asphyxiants** 35 <70> pts
<Dominant>.
Zèle (contre Capture).
- Fluides visqueux** 25 pts
Dominant.
Toute unité ennemie en contact avec la figurine perd **Charge dévastatrice.**
- Coquille segmentée** 20 <30> pts
<Dominant>.
Les attaques avec **Blessures multiples (X)** qui sont portées à la figurine voient leur valeur de « X » réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 1).



Manifestations de la Luxure

- Mains baladeuses** – Attribut d'attaque 35 <35> pts
<Dominant>.
Lorsque son unité est engagée sur le flanc ou le dos d'une unité ennemie, les Attaque de corps à corps de la figurine gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.
- Plumage obsédant** 30 pts
Dominant.
Contact (-1 Déf, -1 Off).
- Sang bouillonnant** 10 <15> pts
<Dominant>.
Charge dévastatrice (+2 Agi).



Manifestations de l'Orgueil

- Heaume doré** 35 pts
Les Tests de bravoure effectués par l'unité sont **minimisés.**
- Échine de bronze** 30 <70> pts
<Dominant>.
Déchaînement (Haine)
- Cornes de vanité** 25 <40> pts
<Dominant>.
Avant-garde (3").



Manifestations de l'Apathie

- Vrilles léthargiques** 55 pts
Dominant.
Contact (-2 Agi).
- Antennes ensorceleuses** 40 pts
Rare.
Pendant l'étape « Siphonner le Voile » de votre Phase de magie, gagnez un Dé de magie pour chaque unité contenant cette Manifestation.
- Troisième oeil** 10 <25> pts
<Dominant>.
Tir précis.



Manifestations de la Colère

Défenses recourbées – Attribut d'attaque 40 <70> pts
<Dominant>.

Les Attaques de corps à corps de l'élément de figurine gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Pour chaque Attaque de corps à corps qui donne un '1' pour blesser, cette figurine subit une touche qui blesse automatiquement avec PA 10.

Fouet caudal – Attribut d'attaque 40 <70> pts
<Dominant>.

Les Attaques de corps à corps gagnent +1 pour toucher.

Ichor incendiaire 10 <25> pts
<Dominant>.

Ægide (3+, contre Attaque enflammée) et Attaque enflammée (Corps à corps et Tir).

La figurine rate automatiquement toutes ses sauvegardes de Régénération.

Sort héréditaire

Les démons ayant accès à la puissance brute du Royaume immortel, ils sont capables de libérer d'immenses quantités d'énergie en une effusion incontrôlée qui disloque les âmes aussi bien que la matière. Et vu que leur lien avec leur plan d'origine se trouve renforcé par la proximité de leurs congénères, ces assauts sont d'autant plus puissants lorsqu'ils opèrent de concert.



Sort héréditaire

Lance de l'Infini

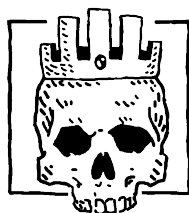
<i>VL</i>	<i>Type</i>	<i>Durée</i>
6+	Dégât Maléd. Portée 24" Projectile Réplicable	Instantané

Effet

La cible subit 1 touche de Fo 2, PA 2, avec **Attaque de zone (1×5)**, **Attaque magique** et **Touche directe (Fo 4, PA 3, Blessures multiples (2))**.


Les touches de ce sort gagnent +1 en Force pour chaque autre sort lancé avec succès plus tôt au cours de la même Phase de magie (y compris d'autres instances du même sort).

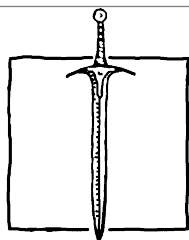
Structure de l'armée



Personnages


max. 40 %

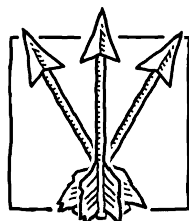
Les unités marquées  « Personnages » comptent dans cette catégorie.



Base

min. 25 %

Les unités marquées  « Base » comptent dans cette catégorie.



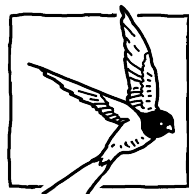
Projectiles magiques

15 par tranche de 1500 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

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

- Traits d'énergie, dans un rapport de 1 pour 1.
- Sombrefeu, dans un rapport de 1 pour 3 (un élément de figurine avec cette arme compte triple au regard de cette limite).
- Batterie éthérée, dans un rapport de 1 pour 5 (un élément de figurine avec cette arme compte quintuple au regard de cette limite).

Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 45 éléments de figurine équipés d'une des armes énumérées ci-dessus.



Avimorphes

max. 35 %

Les unités marquées  « Avimorphes » comptent dans cette catégorie.

Personnages (max. 40 %)

Certains démons servent le plus haut principe de l'entropie : l'entité cosmique que certains appellent « Père Chaos ». Solitaires et mystérieux, ce sont de redoutables guerriers et de puissants mages, qui prennent diverses formes provenant de l'ensemble du spectre démoniaque. Ils s'assurent souvent la loyauté d'êtres moins puissants qu'eux, qu'ils chevauchent comme monture. La plupart d'entre eux arborent le sigle du Père, jouant le rôle de guide pour leur engeance.



Émissaire de Père Chaos

120 pts

Figurine seule

Courant

Socle 25×25 mm

Taille 1



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

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Course rapide, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	3	5	4	0	4+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Émissaire	3	5	5	2	5	Attaque magique, Démon

Options magiques

Apprenti magicien	50 pts
Adepte magicien*	150 pts



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumaturgie

Options de commandement

Doit choisir (un seul choix) :	pts
Capitaine et Attaché	gratuit
Général	30
Solitaire	30
Grande Bannière	80

Options de monture (un choix obligatoire)

Troupe légère [†]	gratuit
Monture infernale	40
Grande Bête de la Prophétie	70
Roue ardente* [Av]	85
Chaire obscure	90

* Ne peut pas être pris par Capitaine

† Ne peut pas être pris par Solitaire

Options

Manifestations de Père Chaos	jusqu'à 150 pts
et/ou disponibles pour le Général	
Sombrefeu (3+)	15 pts

Les démons majeurs d'Envie ont acquis la capacité d'adapter leur propre forme pour imiter celle de leurs ennemis, rendant coup pour coup. Ils adoptent habituellement un aspect de prime abord humanoïde, aux traits grotesquement exagérées, arborant de monstrueux ornements, et à la peau vivement colorée la plupart du temps.



Imposteur de Kuulima

360 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 25×25 mm

Taille 1



Les unités sélectionnant une option avec la mention [Av] comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		9	Adepté magicien, Course rapide, Magie protéiforme (2), Sans peur, Surnaturel, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	4	7	5	0	4+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Imposteur de Kuulima	1	7	5	2	5	Attaque empoisonnée, Attaque magique, Connais-toi toi-même , <i>Démon</i>

— Règles de figurine —

Ailes :

La Vitesse de charge et la Mobilité de la figurine **passent à 7"**, et elle gagne **Vol**.

Connais-toi toi-même :

Au début du Palier d'initiative au cours duquel la figurine porte ses Attaques de corps à corps standard, désignez un élément de figurine de chaque figurine ennemie en contact. Additionnez leurs valeurs d'Attaque non modifiées à la valeur d'Attaque de l'Imposteur de Kuulima. Durée : Manche de combat.

— Options magiques —

Magie protéiforme (4)

pts

60



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumaturgie

— Options —

Sombrefeu (3+)

pts

15

Ailes [Av]

35

Manifestations de Père Chaos

et/ou de l'Envie

jusqu'à 150

Si Général

jusqu'à 175

— Options de commandement —

Général

pts

gratuit

Les démons majeurs de Gloutonnerie se présentent sous la forme d'une immense masse de chair, déterminée à dévorer et à absorber tout ce qu'elle peut, jusqu'à sa propre perte. Qu'ils revêtent une apparence bestiale ou informe, leur seule caractéristique commune est leur orifice buccal, garni d'innombrables rangées de dents.



Gueule d'Akaan

650 pts

Figurine seule

Max. 900 pts
Extraordinaire

Socle 150×100 mm
Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis				Règles de figurine
	7"		9				Apprenti magicien, Course rapide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg		
	10	5	6	0			Ægide (5+, contre Attaque magique), Dévoreur , Régénération (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Gueule d'Akaan	6	5	7	2	3	Attaque magique, Piétinement (1D6 touches), Sillage de dévastation , <i>Démon</i>	

Règles de figurine

Dévoreur :

Pour chaque perte de Point de vie provoquée par les Attaques de corps à corps de cette figurine, lancez un dé à la fin du Palier d'initiative.

Pour chaque résultat de 4+, la figurine gagne +1 Point de vie.

Si cette figurine atteint au moins 20 Points de vie, toutes les unités à 9" subissent immédiatement 2D6 touches avec **Attaque toxique**, et cette figurine est retirée comme perte.

Sillage de dévastation :

Cet élément de figurine peut allouer ses attaques de **Piétinement** à des Réserves de Points de vie de Taille 4 ou inférieure (*au lieu de 0-1*).

Si les attaques de **Piétinement** de l'élément de figurine sont allouées à une Réserve de Points de vie de Taille 3-4, le nombre de touches est divisé par deux (arrondi au supérieur).

Options magiques

Adepte magicien	100
Maître magicien	250



Évocation



Sorcellerie

Options

Manifestations de Père Chaos et/ou de la Gloutonnerie Si Général	jusqu'à 150 jusqu'à 175
--	----------------------------

Options de commandement

Général	gratuit
---------	---------

Obèses et maladifs, leur chair putréfiée pendait en lambeaux de leur corps, les démons majeurs de Cupidité sont souvent lents et patauds. Leur carcasse adipeuse est protégée d'une armure obscène, composée des nombreux objets, substances et créatures qu'ils amassent au fil de leurs expéditions dans le Royaume mortel : une collection grotesque encore accrue par la magie qu'ils thésaurisent avec la même avarice.



Ladre de Sugulag

650 pts

Figurine seule

Max. 900 pts
Extraordinaire

Socle 50×100 mm
Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"	9		Adeptes magiciens, Course rapide, Enchantements rachetés , Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	7	7	6	3	5+	Résistant (contre les attaques provenant du front)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Ladre de Sugulag	5	5	5	2	2	Attaque magique, Piétinement (1D6 touches), <i>Démon</i>

— Règles de figurine —

Enchantements rachetés :

Lors de l'étape 2.b de chaque Manche de combat (« Calcul du Résultat statique du combat »), désignez une unité ennemie en contact avec la figurine. Pour chaque Objet magique présent dans cette unité, le camp du porteur ajoute +1 à son Résultat de combat (jusqu'à un maximum de +3).

— Options magiques —

Maitre magicien 150 pts



Divination



Évocation



Thaumaturgie

— Options —

Manifestations de Père Chaos et/ou de la Cupidité jusqu'à 150 pts
Si Général jusqu'à 175 pts

— Options de commandement —

Général gratuit

Tantôt humanoïdes, tantôt bestiaux, souvent androgynes, ces impitoyables hôtes du harem du Dieu de la Luxure ont un grand corps mince et de longs membres qui se terminent généralement par des armes cruellement acérées. Au combat, ils sont un joyeux tourbillon de carnage, si rapides que leurs mouvements en paraissent flous.



Courtisan de Cibaresh

600 pts

Figurine seule

Max. 900 pts
Extraordinaire

Socle 50×100 mm
Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	9"	9	Apprenti magicien, Course rapide, Guide, Musicien, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	7	7	6	0	5+	Cible difficile (1), Perturbant (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Courtisan de Cibaresh	5	7	5	4	7	Attaque magique, Piétinement (1D6 touches), Tentacules tranchants , <i>Démon</i>

— Règles de figurine —

Tentacules tranchants :

La figurine gagne +5 en valeur d'Attaque tant qu'elle est engagée sur le dos ou le flanc d'une unité ennemie.

— Options magiques —

Adepte magicien	100
Maître magicien	250



Divination



Sorcellerie

— Options —

Manifestations de Père Chaos
et/ou de la Luxure
Si Général

jusqu'à 150
jusqu'à 175

— Options de commandement —

Général

gratuit

Les princes de l'Orgueil adoptent un air royal, arborant souvent sur leur forme humanoïde des attributs rappelant les plus nobles des animaux : de grandes ailes, une longue queue, une imposante couronne de cornes. Maîtres du combat singulier, ils dégagent une telle aura de suprématie que la plupart des mortels ne peuvent s'empêcher de se prosterner face à tant de présence.



Augure de Savar

350 pts

Figurine seule

Extraordinaire

Socle 50×50 mm

Taille 1

Le coût maximal de l'unité devient :

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

De plus, la monture compte dans les catégories « Personnages » et « Avimorphes »

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine		
	5"	10	Apprenti magicien, Course rapide, Discipliné, Droit divin , Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg
	4	7	5	0	5+
	Ægide (4+, contre Attaque magique)				
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés				
Augure de Savar	1D3+3	1D6+4	6	3	6
	Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Personnages), Coup fatal (contre Personnages), <i>Démon</i>				

— Règles de figurine —

Droit divin :

Tant qu'au moins un personnage ennemi est en contact avec l'unité du porteur, la figurine gagne **Perturbant (1)**.

— Options magiques —

Adeptes magiciens

pts-
100



Divination



Thaumaturgie

— Options —

Manifestations de Père Chaos

et/ou de l'Orgueil

jusqu'à 150

Si Général

jusqu'à 175

— Options de commandement —

Général

pts-
gratuit

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

Troupe légère

pts-
gratuit

Trône de splendeur oppressante†

100

Serviteurs de Celle qui voit le début et la fin de tout, les démons majeurs d'Apathie se consacrent à la maîtrise de la magie. Observateurs, savants, intrigants, ils évitent tout déplacement physique inutile. Adoptant souvent une forme aviaire, ils peuvent à l'occasion prendre leur envol afin d'obtenir une meilleure perspective, ou simplement arpenter le champ de bataille en lévitant à bord de plateformes ensorcelées.



Sentinelle de Nukudja

650 pts

Figurine seule

Max. 800* pts
Extraordinaire

Socle 50×100 mm
Taille 3



Les unités sélectionnant une option avec la mention [Av] comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes ».

*Le coût maximal de l'unité devient :

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

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	0"		9	Canalisation (1), Course rapide, Maître magicien, Omniscience , Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	5	5	6	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Sentinelle de Nukudja	0	3	5	2	0	Attaque magique, Broyage (3 touches), <i>Démon</i>

— Règles de figurine —

Omniscience :

Si au moins une figurine avec cette règle n'a pas effectué de Marche forcée ni déclaré de charge lors de ce tour, la limite de Magie excédentaire de son propriétaire est augmentée de 2.

— Options magiques —



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumatur-
gie

— Options —

Manifestations de Père Chaos
et/ou de l'Apathie
Si Général

jusqu'à 150

jusqu'à 175

— Options de commandement —

Général

pts-
gratuit

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

Chaire obscure

pts-
gratuit

Esprit stryge† [Av]

50

— Règles de figurine optionnelles —

Esprit stryge :

La Taille de la figurine devient 5.

De plus, le nombre de ses Points de vie **passent** à 7, sa Vitesse de charge et sa Mobilité **passent** à 7", et elle gagne **Piétinement (1D6 touches)**, **Solitaire**, **Terreur**, **Troupe légère** et **Vol**.

Ces démons se présentent généralement sous la forme de mortels malades ou de cadavres putrescents. Il leur arrive aussi de prendre un aspect entièrement indéfini, de bête mutante et boursouflée capable de changer de forme à volonté. Déjà difficiles à frapper avec précision, leur absence de structure corporelle les rend capables d'endurer les plus graves blessures.



Fléau de Vanadra

650 pts

Figurine seule

Max. 900 pts
Extraordinaire

Socle 50×100 mm
Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis				Règles de figurine				
	7"		9				Course rapide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur, Vol				
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg						
	7	4	6	0	5+	Ægide (4+, contre Attaque de corps à corps)					
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés					
Fléau de Vanadra	5	8	7	4	0	Attaque magique, Fureur, Piétinement (1D6 touches), Rage, <i>Démon</i>					
— Options magiques —				pts—		— Options —		pts—			
Apprenti magicien				50		Manifestations de Père Chaos					
Adepte magicien				150		et/ou de la Colère					
						Si Général					
						jusqu'à 150					
						jusqu'à 175					
— Options de commandement —				pts—		— Options de commandement —				pts—	
						Général				gratuit	



Évocation



Thaumaturgie

Montures de personnage

Les démons sont les propagandistes ultimes des Dieux Sombres : tout occupés à détruire le monde, ils cherchent également à convertir les gens à leur foi impie. Du haut de ce char abyssal, parfois hissé sur le dos de démons de moindre importance, parfois lévitant sereinement, ils prêchent la parole de leurs maîtres et glorifient leurs noms.



Chaire obscure

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 3

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	4"	P	Exclusif (Unité de base), Plateforme de guerre		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	P	P	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chaire obscure	4	3	3	0	3	Attaque magique, <i>Monture</i>

Considérés comme les favoris de Cibaresh, ces montures longilignes à l'aspect fantasmagorique répondront à n'importe quel démon capable de tenir en selle malgré leur célérité et leur mobilité stupéfiantes. Ils figurent souvent dans les œuvres d'art apocalyptiques des peuples mortels.



Monture infernale

Inhabituel

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	10"		P	Avant-garde, Guide, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	P	P	P	P		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Monture infernale	1	3	3	0	3	Attaque magique, <i>Monture</i>

Composés parfois de chair, parfois de métal, ces démons singuliers en forme de disque semblent manquer de volonté propre, se contentant de transporter leurs supérieurs. Ils ont la capacité de flotter sans effort dans l'air, tout en produisant souvent l'illusion de flammes kaléidoscopiques.



Roue ardente

Inhabituel

Socle 50×50 mm

Taille 2

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	10"	5"	P	Avant-garde, Solitaire, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	P	P	1	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Roue ardente	2	3	5	2	3	Attaque magique, <i>Assemblage, Monture</i>

Ces créatures extraordinaires ne peuvent être domptées que par les démons les plus déterminés. Elles adoptent généralement une forme hybride, combinant des parties de plusieurs bêtes mortelles parmi les plus impressionnantes, mais rarement de la même manière que les chimères terrestres. Ces monstres troublent souvent les rêves et les visions des devins et des prophètes, en particulier dans les périodes précédant les grandes incursions démoniaques.



Grande Bête de la Prophétie

Inhabituel Socle 50×75 mm
Taille 4



Si cette unité choisit **Vol**, la monture et son cavalier comptent alors également dans la catégorie « Avimorphes ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		P			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	P	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Grande bête	2	3	4	1	3	Attaque magique, Piétinement (1 touche), <i>Monture</i>

Options — pts —

Doit choisir (un seul choix) :

Vol [Av] 10

Impact (2 touches) et

Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA) gratuit

Réservés exclusivement aux plus hauts capitaines de Savar, ces assemblages spectaculaires respirent la grandeur et l'autorité incontestable. Ils sont tirés par d'imposantes bêtes volantes issues des ménageries du Dieu de l'Orgueil. Leur effet sur le moral des troupes ne fait que croître à mesure que leur conducteur élimine les champions ennemis.



Trône de splendeur oppressante

Extraordinaire Socle 50×100 mm
Taille 4



La monture compte également dans la catégorie « Avimorphes »

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	10"	5"	P	Solitaire, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	6	P	P	P	4+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Monture infernale (2)	1	3	3	0	3	Attaque magique, <i>Monture</i>
Châssis			4	3		Attaque magique, Impact (2D3 touches), <i>Assemblage</i>

Base (min. 25 %)

Les diabolotins constituent une catégorie particulièrement étendue de démons, allant des minuscules homoncules aux élémentaires de la taille d'un homme. Leur apparence la plus commune est celle de créatures gobelinoïdes de couleur vive, projetant des traits pyroclastiques mortels jaillissant de leurs membres ou de leurs orifices, mues par des pulsions pyromanes.



Diabolotins

200 pts + 11 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Banal

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine		
	5"	6	Course rapide, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg
	1	2	3	0	5+ Ægide (3+, contre les Attaques à distance)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	1	2	2	0	2 Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Diabolotin					Attaque magique, Traits d'énergie (4+) , <i>Démon</i>

— Manifestation (un seul choix) —

Ichor incendiaire	1/figurine
Troisième œil	1/figurine
Sombre cuir	2/figurine
Marque du Champion éternel	30
Antennes ensorceleuses	50

— Règles de figurine optionnelles —

Incendiaire (X) :

L'unité peut lancer le sort entre parenthèses en tant que Sort lié (4+).

Lorsqu'elle lance ce sort, désignez une figurine ordinaire de l'unité en tant que Lanceur.

— Options d'état-major —

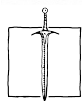
Musicien	10
Porte-étendard avec (un seul choix) :	
Incendiaire (Lance de l'Infini)	45
Incendiaire (Châtier l'hérétique)	45

— Armes de tir —

Traits d'énergie : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Traits d'énergie	4+	24"	1	5	0	Attaque magique

Créatures humanoïdes agiles et souples qui se déplacent avec une grâce et une rapidité inouïes, les succubes peuvent se tailler un chemin à travers des hordes d'ennemis avec leurs griffes en forme de faux, riant souvent de façon incontrôlée aux dépens de leurs victimes. Évitant soigneusement les adversaires trop imposants, elles réservent leurs principaux tourments à ceux dont les proportions sont similaires aux leurs.



Succube

220 pts + 18 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

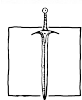
Banal

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		7	Course rapide, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	4	3	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Succubes	3	4	3	1	5	Attaque magique, Constricteur (1), Démon
— Manifestation (un seul choix) —		pts—		— Options d'état-major —		pts—
∞ Sombre cuir			1/figurine	Musicien		10
∞ Visage horrifique			1/figurine	Porte-étendard		10
☼ Plumage obsédant			2/figurine			
⚠ Vrilles léthargiques			3/figurine			
⚔ Échine de bronze			4/figurine			

Ces démons se présentent généralement sous la forme de mortels malades ou de cadavres putrescents. Il leur arrive aussi de prendre un aspect entièrement indéfini, de bête mutante et boursouflée capable de changer de forme à volonté. Déjà difficiles à frapper avec précision, leur forme indéfinie les rend capables d'endurer les plus graves blessures.



Lémures

200 pts + 18 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Banal

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		7	Course rapide, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	5	5	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Lémure	1	3	3	0	2	Attaque magique, Démon
— Manifestation (un seul choix) —		pts—		— Options d'état-major —		pts—
⚔ Heaume doré			1/figurine	Musicien		10
∞ Sécrétions soufrées			1/figurine	Porte-étendard		10
∞ Centipède			2/figurine			
⚠ Vrilles léthargiques			2/figurine			
∞ Racines contre-nature			50			

Avec leurs sabots et leur langue reptilienne, les myrmidons sont le reflet déformé des guerriers d'élite des armées mortelles, brandissant des parodies d'arme qui sont en réalité des extensions de leurs propres membres. Appelés par de nombreux maîtres différents, ils forment des régiments à l'alignement parfait, adoptant des couleurs uniformes témoignant de leur penchant martial.



Myrmidons

200 pts + 18 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Banal

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	5"		8	Course rapide, Sans peur, Surnaturel			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg		
	1	3	3	0	5+		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Myrmidon	1	5	5	1	4	Attaque magique, Combat sur un rang supplémentaire, Fureur, Démon	
— Manifestation (un seul choix) —			pts—		— Options d'état-major —		pts—
Sang bouillonnant			1/figurine		Musicien		10
Mâchoire déboîtée			2/figurine		Porte-étendard		10
Échine de bronze			3/figurine				
Épine perforante			3/figurine				
Fouet caudal			4/figurine				

Spécial (aucune limite)

Ces démons sont constitués de pigments visqueux qui semblent suinter et gargouiller sans aucune considération pour la gravité. Des membres et des visages hurlants se laissent entrevoir dans ce plasma, dégorgeant des gerbes de flammes magiques qui mettent à l'épreuve la volonté de leurs victimes. Ces créatures concentrent leur énergie à travers l'individu le plus puissant de leur groupe pour lui permettre de lancer des sorts encore plus dangereux que leurs jets de flammes.



Eidolons

180 pts + 30 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Rare

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		7	Course rapide, Sans peur, Surnaturel, Tenir et tirer, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	2	4	0	5+	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Eidolon	1	2	2	0	2	Attaque magique, Sombrefeu (3+), Démon

Options

Éclaireur	5/figurine	pts-
Conclave de magiciens (2)	120	

Conclave de magiciens

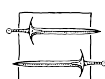
L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :

- Jugement du destin (Divination)
- Danse macabre (Évocation)
- Châtier l'hérétique (Thaumaturgie)
- Lance de l'Infini (Sort héréditaire)

Manifestation (un seul choix)

☹ Ichor incendiaire	2/figurine	pts-
∞ Chair kaléidoscopique	6/figurine	
△ Troisième oeil	8/figurine	
△ Antennes ensorceleuses	35	

Grandes brutes à l'aspect canin, le plus souvent recouverts d'une épaisse fourrure noire, avec d'effroyables crocs dépassant de leur museau allongé et des yeux brûlant d'un feu impie, ces monstres surgis tout droit de l'Enfer éveillent d'anciennes craintes primordiales qui glacent le cœur de tous ceux qui entendent leurs terribles hurlements.



Chiens démoniaques

160 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-15 fig.

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	9"		7	Course rapide, Horreur, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	3	4	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chien démoniaque	3	5	3	0	4	Attaque magique, Coup fatal, Démon

Manifestation (un seul choix)

✂ Cornes de vanité	1/figurine	pts-
☹ Ichor incendiaire	1/figurine	
⊕ Sang bouillonnant	1/figurine	
⊕ Bile digestive	2/figurine	
∞ Sombre cuir	2/figurine	

Options d'état-major

Musicien	10	pts-
----------	----	------

Traversant le champ de bataille avec une vitesse déconcertante, ces engins démoniaques peuvent dévaster les troupes ennemies. Habituellement tirés par des créatures bipèdes effilées, ces chars diaboliques traînent des lames bouillonnantes et déchirantes présentant une parodie cauchemardesque des travaux champêtres.



Faucheuse

150 pts + 140 pts/fig. suppl.

1-3 fig.

Courant
max. 6* fig./armée

Socle 50×100 mm
Taille 4



Les unités sélectionnant une option avec la mention [Av] comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes ».
*Réduit de 1 pour chaque Faucheuse de horde ou Faucheuse de légion dans l'armée.

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	10"	5"	7	Course rapide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	4	4	4	0	5+	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Barreur (2)	3	4	3	1	5	Attaque magique, Constricteur (1), <i>Démon</i>
Monture infernale (2)	1	3	3	0	3	Attaque magique, <i>Démon</i> , <i>Monture</i>
Châssis			4	3		Attaque magique, Impact (2D3 touches), <i>Assemblage</i>

Options

Un seul choix :

- Faucheuse uniquement : Vol [Av]
la figurine devient « 1 par unité » 20/figurine
- Faucheuse de horde** (Inhabituel) 110/figurine
- Faucheuse de légion** (Rare) 190/figurine

Manifestation (un seul choix)

- ✠ Cornes de vanité 10[20]/figurine*
- ☙ Fouet caudal 10[25]/figurine*
- ∞ Visage horrifique 10[25]/figurine*
- ☞ Mains baladeuses 15[50]/figurine*
- ∞ Marque du Champion éternel 40

*pour les unités avec Faucheuse de horde et Faucheuse de légion, employez les valeurs en points indiquées entre [crochets].

Options d'état-major

Porte-étendard 10

Règles de figurine optionnelles

Faucheuse de horde : Le profil de la figurine change :

- Les dimensions de son socle passent à **100×100 mm**.
- Le nombre de ses Points de vie **pass**e à **6**.
- Le nombre de ses Barreurs et de ses Montures infernales **pass**e à **(3)**.
- Les Barreurs perdent **Constricteur (1)** et gagnent **Constricteur (2)**.
- Le Châssis gagne **Impact (3D3 touches)**.
- Figurine seule.

Faucheuse de légion : Le profil de la figurine change :

- Les dimensions de son socle passent à **100×150 mm**.
- Le nombre de ses Points de vie **pass**e à **8**.
- Le nombre de ses Barreurs et de ses Montures infernales **pass**e à **(4)**.
- Les Barreurs perdent **Constricteur (1)** et gagnent **Constricteur (2)**.
- Le Châssis gagne **Impact (4D3 touches)**.
- Figurine seule.

Cette machine vivante, constituée de métaux ésotériques et de technologies contre-nature, traque les proies les plus gigantesques et les plus redoutables avant de les percuter aussi fort que possible. Elle attire des démons plus petits qui se cramponnent à son châssis pour l'assister dans son œuvre sordide.



Char titanicide

220 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	7"	4"	8	Brise-montagne , Course rapide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	5	3	5	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Myrmidon (2)	1	5	5	1	4	Attaque magique, Charge dévastatrice (+2 Att, +1 PA), Fureur, Démon
Bête	2	3	4	1	3	Attaque magique, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Démon, Monture
Châssis			7	2		Attaque magique, Impact (1D3+1 touches), Assemblage

Règles de figurine

Brise-montagne :

Les jets de Portée de charge de la figurine contre des unités contenant Taille 5 sont **maximisés**.

Ses touches d'**Impact** gagnent **Blessures multiples (1D3, contre Taille 5)**.

Manifestation (un seul choix)

	Coquille segmentée	5
	Heaume doré	5
	Bile digestive	10
	Centipède	15
	Écailles de chitine	20

Options d'état-major

Porte-étendard	10
----------------	----

Ces petits démons d'Envie replets aux sourires malicieux remplis de dents pointues, à la chair gélatineuse et à la bouille surmontée de petites cornes protubérantes, sont redoutables lorsqu'ils attaquent en masse. Obsédés par les sorciers mortels, intensément jaloux de leur capacité à manipuler la substance de l'Éternel, ils constituent une menace permanente pour tout lanceur de sorts qui amenuise trop le Voile.



Farfadets traque-mage

200 pts + 40 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Courant

Socle 40×40 mm

Taille 0

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	6"	4	Course rapide, Embuscade (bord de table, ou unité contenant un Magicien), Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	5	2	2	0	5+	Cible difficile (1), Perturbant (1), Rôdeur du Voile
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Farfadet traque-mage	6	2	2	1	2	Attaque empoisonnée (contre les unités contenant un Magicien), Attaque magique, <i>Démon, Nuée</i>

Règles de figurine

Rôdeur du Voile :

Pour chaque sort lancé avec succès lors de la Phase de magie précédente de votre adversaire, les jets d'Embuscade de cette unité gagnent une instance de **maximisé**.

Options

Faveur de l'Envie

pts gratuit

Manifestation (un seul choix)

pts

Épine perforante	10/figurine
Glandes à venin	10/figurine
Vrilles électriques	10/figurine
L'Enfer attendra	12/figurine,

Règles de figurine optionnelles

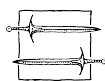
Faveur de l'Envie :

Légendaire.

Ne peut être pris que dans une armée ayant un Imposteur de Kuulima pour Général.

L'unité gagne **Solitaire** et peut choisir deux Manifestations au lieu d'une.

Grandes créatures dont la forme rappelle celle des centaures, dotées d'un exosquelette rudimentaire et de griffes épouvantables, ces démons insectoïdes à la rapidité terrifiante sont désespérément à la recherche d'attention et d'amour. Particulièrement attirés par les mortels de leur taille, ils les étreignent aussi vigoureusement qu'ils le peuvent, sans avoir la moindre conscience ni de leur propre force, ni du tranchant de leurs membres. Sitôt que leurs nouveaux amis cessent de remuer, ils partent en chercher d'autres.



Démons griffus

230 pts + 85 pts/fig. suppl.

3-8 fig.

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 3






Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	9"		7	Course rapide, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	3	4	4	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Démon griffu	3	4	4	2	6	Attaque magique, Constricteur (3, 4), Démon

— Manifestation (un seul choix) —

pts-

— Options d'état-major —

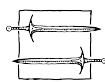
pts-

-  Ichor incendiaire
-  Plumage obsédant
-  Appétence impie
-  Épine perforante
-  Mâchoire déboîtée

- 3/figurine
- 6/figurine
- 7/figurine
- 10/figurine
- 12/figurine

- Musicien 10
- Porte-étendard 10

Ces gros démons de Cupidité se meuvent en rampant, ramassant toutes sortes d'objets de valeur et de détritiss au gré de leurs déplacements. Certains ressemblent à de grotesques crapauds, insectes ou serpents, ou tout simplement à de grosses boules de chair visqueuse. Ils étouffent ou étranglent leurs victimes, s'agrippant de plus en plus fort à mesure qu'elles se débattent.



Amonceleurs

240 pts + 90 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Inhabituel

Socle 40x40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Course rapide, Guide, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	4	5	5	0	5+	Parade
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Amonceleur	3	3	4	0	2	Attaque magique, Constricteur , Démon

Règles de figurine

Constricteur :

L'élément de figurine gagne **Broyage (X touches)**. Après chaque Manche de combat, « X » augmente de 1 (ex. : **Broyage (1 touche)** devient **Broyage (2 touches)**)

Si la figurine n'est plus engagée au combat, « X » passe à 1.

Si un élément de figurine avec cette règle se trouve au deuxième rang de son unité et n'est pas en contact avec la moindre figurine ennemie, il peut porter son attaque de **Broyage** par-delà les figurines du premier rang qui se trouvent directement devant lui.

Options

Faveur de la Cupidité

pts-
gratuit

Manifestation (un seul choix)

pts-

Coquille segmentée	3/figurine
Fluides visqueux	3/figurine
Écailles de chitine	4/figurine
Anneaux asphyxiants	14/figurine
Écailles réfléchissantes	15/figurine
Racines contre-nature	50

Options d'état-major

pts-

Musicien	10
Porte-étendard	10

Règles de figurine optionnelles

Faveur de la Cupidité :

Légendaire.

Ne peut être pris que dans une armée ayant un Ladre de Sugulag comme Général.

L'unité gagne **Solitaire** et peut choisir deux Manifestations au lieu d'une.

Plus vives qu'un raptor de Virentie, ces démons de Luxure ont co-évolué en symbiose : l'un bâti pour la course, l'autre adapté pour monter sa silhouette fragile en semant la mort à partir de son dos avec ses griffes d'acier aussi acérées qu'une lame de rasoir.



Tentatrices

220 pts + 22 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Inhabituel

Socle 25x50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	10"	9	Avant-garde, Course rapide, Guide, Repli tactique, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	4	3	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Succubes	3	4	3	1	5	Attaque magique, Constricteur (2), Démon
Monture infernale	1	3	3	0	3	Attaque magique, Démon, Monture

Options

Faveur de la Luxure

gratuit

Options d'état-major

Musicien

10

Porte-étendard

10

Manifestation (un seul choix)

- ☞ Sang bouillonnant
- ∞ Chair kaléidoscopique
- ☞ Plumage obsédant
- ☞ Mains baladeuses
- ∞ Poing marteleur

- 1/figurine
- 3/figurine
- 3/figurine
- 4/figurine
- 5/figurine

Règles de figurine optionnelles

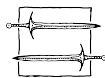
Faveur de la Luxure :

Légendaire.

Ne peut être pris que dans une armée ayant un Courtisan de Cibaresh pour Général.

L'unité gagne **Solitaire** et peut choisir deux Manifestations au lieu d'une.

Grand démon d'Orgueil, impérieuse et dédaigneuse, la Gloire tire son pouvoir de son prestige et de son arrogance immaculée. Si sa dangerosité décline à mesure qu'elle subit des blessures, elle reste une figure redoutable tant que sa forme perdure.



Gloire étincelante

320 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50x50 mm

Taille 4



Les unités sélectionnant une option avec la mention [Av] comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		10	Course rapide, Étoile vacillante , Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	5	★	5	0	5+	Ægide (4+, contre Attaque magique), Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gloire étincelante	5	★	5	5	★	Attaque magique, Piétinement (1 touche), <i>Démon</i>

Règles de figurine

Étoile vacillante :

Au début de l'étape 3.a d'une Manche de combat (« Déterminer l'ordre d'Initiative »), l'Agilité de la figurine **pass**e à une valeur équivalant à deux fois le nombre de Points de vie qu'il lui reste.

Au début de chaque Palier d'initiative, la Compétence défensive et la Compétence offensive de la figurine **pass**ent à une valeur équivalant à deux fois le nombre de Points de vie qu'il lui reste.

Options

Vol [Av]	40
Faveur de l'Orgueil	gratuit

Manifestation (un seul choix)

∞ Sécrétions soufrées	10
✂ Cornes de vanité	15
✂ Heaume doré	20
✂ Échine de bronze	25
∞ Sabots massifs	50

Règles de figurine optionnelles

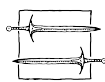
Faveur de l'Orgueil :

Légendaire.

Ne peut être pris que dans une armée ayant un Auggure de Savar pour Général.

L'unité peut choisir deux Manifestations au lieu d'une.

Bien qu'ils aient la force de broyer et de mutiler quiconque ose les approcher, les Moissonneurs d'espoir préfèrent mitrailler leurs ennemis de projectiles de pure énergie, avant de se nourrir du désespoir des survivants. Servant l'Apathie, ces assemblages patients rejoignent souvent d'autres groupes de démons pouvant faire le plus gros du travail à leur place, ou bien se forgent d'immenses corps aptes à contenir leur puissance démesurée.



Moissonneur d'espoir

260 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 3

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	7"	7	Attaché, Course rapide, Exclusif (Unité de base), Plateforme de guerre, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	5	5	5	3	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Moissonneur d'espoir	4	3	6	3	2	Attaque magique, Batterie éthérée (3+) , <i>Démon</i>

Options

Machine de damnation 90 pts
Faveur de l'Apathie gratuit

Manifestation (un seul choix)

Troisième oeil 30 pts
 Antennes ensorceleuses 35 pts
 L'Enfer attendra 40 pts
 Marque du Champion éternel 50 pts
 Vrilles léthargiques 55 pts

Règles de figurine optionnelles

Faveur de l'Apathie :

Légendaire.

Ne peut être pris que dans une armée ayant une Sentinelle de Nukudja pour Général.

L'unité peut choisir deux Manifestations au lieu d'une.

Machine de damnation :

Extraordinaire.

Les dimensions du socle de la figurine passent à 150×100 mm, sa Taille passe à 5, le nombre de ses Points de vie **pass**e à 9, et sa Vitesse de charge **pass**e à 5.

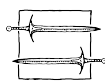
De plus, elle perd **Attaché** et **Plateforme de guerre**, et gagne **Piétinement (1D6 touches)**, **Solitaire** et **Terreur**.

Armes de tir

Batterie éthérée :

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Batterie éthérée	3+	18"	3D6	4	1	Attaque magique, si la figurine ne s'est pas déplacée lors de ce tour, le jet de dés déterminant le nombre de ses Tirs est maximisé .

Engins de guerre furieux mus par une machinerie diabolique alimentée par de sombres énergies, il peut être difficile de déterminer avec certitude si ces démons de Colère sont des bêtes ou des machines. Ils incitent de petits démons de Colère à les accompagner au combat, ce qui ne fait que renforcer les ravages causés par leurs charges.



Bêtes d'airain

360 pts + 100 pts/fig. suppl.

3-5 fig.

Inhabituel

Socle 50x75 mm

Taille 4

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	7"	8	Course rapide, Sans peur, Surnaturel			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	4	3	4	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Myrmidon	1	5	5	1	4	Attaque magique, Charge dévastatrice (+2 Att, +1 PA), Fureur, <i>Démon</i>
Bête	2	3	4	1	3	Attaque magique, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Impact (2 touches), Piétinement (1 touche), <i>Démon</i> , <i>Monture</i>

Options

Faveur de la Colère

gratuit

Options d'état-major






Musicien

10

Porte-étendard

10

Manifestation (un seul choix)

-  Ichor incendiaire
-  Visage horrifique
-  Écailles de chitine
-  Fouet caudal
-  Défenses recourbées

4/figurine

5/figurine

6/figurine

10/figurine

16/figurine

Règles de figurine optionnelles

Faveur de la Colère :

Légendaire.

Ne peut être pris que dans une armée ayant un Fléau de Vanadra pour Général.

L'unité gagne **Solitaire**, et peut choisir deux Manifestations au lieu d'une.

Avimorphes (max. 35 %)

C'est la démence qui prend une forme physique lorsque ces démons pénètrent le Royaume mortel. Bêtes ailées d'une rapidité et d'une férocité inégalées, on prétend qu'elles viennent pour punir les malfaiteurs, et qu'elles n'abandonnent jamais leur traque.



Furies

180 pts + 9 pts/fig. suppl.

5-15 fig.

Inhabituel

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis				Règles de figurine
	10"	5				Course rapide, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère, Vol
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	3	3	0	5+	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Fureur	1	3	4	1	4	Attaque magique, Charge dévastatrice (+1 Fo), Démon

— Manifestation (un seul choix) — pts—

Défenses recourbées	1/figurine
Glandes à venin	1/figurine
Sombre cuir	1/figurine
Chair kaléidoscopique	2/figurine
Plumage obsédant	3/figurine

Ces prédateurs de l'Enfer à la forme tenant tant du poisson que du serpent fendent l'air en se contorsionnant. Ne possédant ni yeux, ni autre organe sensoriel, ils sont guidés par une faim indicible, et une capacité troublante à localiser leurs futures victimes. Ils réunissent leurs pouvoirs étherés pour affaiblir leur cible au moyen de sorts visant à saper sa force et son courage.



Ophidiens du Voile

240 pts + 40 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha	Mob	Dis				Règles de figurine
	9"	6"	7				Course rapide, Mutamorphe , Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg		
	3	4	4	0	5+	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Ophidiens du Voile	3	4	4	0	4	Attaque magique, Démon	

— Règles de figurine —

Mutamorphe :

Pendant les Sélections pré-partie, chaque unité d'Ophidiens du Voile **doit** choisir une des Manifestations suivantes, qu'elle gagne, avec Durée : Permanent.

- Glandes à venin
- Plumage obsédant
- Vrilles léthargiques

— Options —

Conclave de magiciens (2) 120

— Conclave de magiciens —

L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :

- Déveine (Sorcellerie)
- Sentiers illusoires (Sorcellerie)
- Lumière de la foi (Thaumaturgie)
- Lance de l'Infini (Sort héréditaire)

Démons répugnants de Glouttonerie à l'allure de guêpe, les Mouches infectieuses sont étonnamment meurtrières, frappant rapidement de leur dard acéré et de leurs ignobles mandibules. Notoirement difficiles à blesser, leur sang est composé d'une substance toxique. Certaines paraissent porter des cavaliers humanoïdes sur leur dos, bien qu'il ne s'agisse en réalité de rien d'autre que de protubérances du même démon.



Mouches infectieuses

300 pts + 90 pts/fig. suppl.

3-5 fig.

Inhabituel

Socle 50×75 mm

Taille 4

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		8	Course rapide, Sang acide , Sans peur, Surnaturel, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	4	3	4	0		Ægide (5+, contre Attaque magique), Régénération (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Mouche infectieuse	2	5	6	3	4	Attaque magique, Piétinement (1 touche), <i>Démon</i>

— Règles de figurine —

Sang acide :

Pour chaque sauvegarde de Régénération **ratée** qui a été causée par une Attaque de mêlée ennemie, la figurine ayant cette règle inflige immédiatement une touche avec **Attaque toxique** à la Réserve de Points de vie de la figurine attaquante (avant de retirer la moindre perte).

— Options —

Faveur de la Glouttonerie

pts-
gratuit

— Manifestation (un seul choix) —

∞ Chair kaléidoscopique	6/figurine
☺ Appétence impie	8/figurine
☺ Bile digestive	8/figurine
☺ Mâchoire déboîtée	12/figurine

— Options d'état-major —

Musicien	10
Porte-étendard	10

— Règles de figurine optionnelles —

Faveur de la Glouttonerie :

Légendaire.

Ne peut être pris que dans une armée ayant une Gueule d'Akaan pour Général.

L'unité gagne **Solitaire**, et peut choisir deux Manifestations au lieu d'une.

Feuille de référence

Personnages

Émissaire de P.C.	Cha / Mob	5"	Dis	8							Course rapide, Sans peur, Surnaturel
Taille 1	PV	3	Déf	5	End	4	Arm	0	Æg	4+	
Émissaire	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5	Attaque magique, <i>Démon</i>
Imposteur de Kuulima	Cha / Mob	5"	Dis	9							Adeptes magiciens, Course rapide, Magie protéiforme (2), Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Taille 1	PV	4	Déf	7	End	5	Arm	0	Æg	4+	
Imposteur de Kuulima	Att	1	Off	7	Fo	5	PA	2	Agi	5	Attaque empoisonnée, Attaque magique, Connais-toi toi-même, <i>Démon</i>
Gueule d'Akaan	Cha / Mob	7"	Dis	9							Apprenti magicien, Course rapide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur
Taille 5	PV	10	Déf	5	End	6	Arm	0	Æg		Ægide (5+, contre Attaque magique), Dévoreur, Régénération (5+)
Gueule d'Akaan	Att	6	Off	5	Fo	7	PA	2	Agi	3	Attaque magique, Piétinement (1D6 touches), Sillage de dévastation , <i>Démon</i>
Ladre de Sugulag	Cha / Mob	7"	Dis	9							Adeptes magiciens, Course rapide, Enchantements rachetés, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur
Taille 5	PV	7	Déf	7	End	6	Arm	3	Æg	5+	Résistant (contre les attaques provenant du front)
Ladre de Sugulag	Att	5	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	2	Attaque magique, Piétinement (1D6 touches), <i>Démon</i>
Courtisan de Cibaresh	Cha / Mob	9"	Dis	9							Apprenti magicien, Course rapide, Guide, Musicien, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur, Troupe légère
Taille 5	PV	7	Déf	7	End	6	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1), Perturbant (1)
Courtisan de Cibaresh	Att	5	Off	7	Fo	5	PA	4	Agi	7	Attaque magique, Piétinement (1D6 touches), Tentacules tranchants, <i>Démon</i>
Augure de Savar	Cha / Mob	5"	Dis	10							Apprenti magicien, Course rapide, Discipliné, Droit divin, Sans peur, Surnaturel
Taille 1	PV	4	Déf	7	End	5	Arm	0	Æg	5+	Ægide (4+, contre Attaque magique)
Augure de Savar	Att	1D3+3	Off	1D6+4	Fo	6	PA	3	Agi	6	Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Personnages), Coup fatal (contre Personnages), <i>Démon</i>
Sentinelle de Nukudja	Cha / Mob	0"	Dis	9							Canalisation (1), Course rapide, Maître magicien, Omniscience, Sans peur, Surnaturel
Taille 3	PV	5	Déf	5	End	6	Arm	0	Æg	5+	
Sentinelle de Nukudja	Att	0	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	0	Attaque magique, Broyage (3 touches), <i>Démon</i>
Fléau de Vanadra	Cha / Mob	7"	Dis	9							Course rapide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur, Vol
Taille 5	PV	7	Déf	4	End	6	Arm	0	Æg	5+	Ægide (4+, contre Attaque de corps à corps)
Fléau de Vanadra	Att	5	Off	8	Fo	7	PA	4	Agi	0	Attaque magique, Fureur, Piétinement (1D6 touches), Rage, <i>Démon</i>

Montures de personnage

Chaire obscure	Cha	0"	Mob	4"	Dis	P					Exclusif (Unité de base), Plateforme de guerre
Taille 3	PV	5	Déf	P	End	P	Arm	1			
Chaire obscure	Att	4	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Attaque magique, <i>Monture</i>
Monture infernale	Cha / Mob	10"	Dis	P							Avant-garde, Guide, Repli tactique, Troupe légère
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P			
Monture infernale	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Attaque magique, <i>Monture</i>
Roue ardente	Cha	10"	Mob	5"	Dis	P					Avant-garde, Solitaire, Troupe légère, Vol
Taille 2	PV	4	Déf	P	End	P	Arm	1			Cible difficile (1)
Roue ardente	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Attaque magique, <i>Assemblage</i> , <i>Monture</i>
Grande Bête de la P.	Cha / Mob	7"	Dis	P							
Taille 4	PV	4	Déf	P	End	4	Arm	0			
Grande bête	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Attaque magique, Piétinement (1 touche), <i>Monture</i>
Trône de s.o.	Cha	10"	Mob	5"	Dis	P					Solitaire, Troupe légère, Vol
Taille 4	PV	6	Déf	P	End	P	Arm	P	Æg	4+	
Monture infernale (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Attaque magique, <i>Monture</i>
Châssis					Fo	4	PA	3			Attaque magique, Impact (2D3 touches), <i>Assemblage</i>

Base

Diablotins	Cha / Mob	5"	Dis	6							Course rapide, Sans peur, Surnaturel
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	3	Arm	0	Æg	5+	Ægide (3+, contre les Attaques à distance)
Diablotin	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	2	Attaque magique, Traits d'énergie (4+), <i>Démon</i>
Succube	Cha / Mob	5"	Dis	7							Course rapide, Sans peur, Surnaturel
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	3	Arm	0	Æg	5+	
Succubes	Att	3	Off	4	Fo	3	PA	1	Agi	5	Attaque magique, Constricteur (1), <i>Démon</i>
Lémures	Cha / Mob	4"	Dis	7							Course rapide, Sans peur, Surnaturel
Taille 1	PV	1	Déf	5	End	5	Arm	0	Æg	5+	
Lémure	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2	Attaque magique, <i>Démon</i>
Myrmidons	Cha / Mob	5"	Dis	8							Course rapide, Sans peur, Surnaturel
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	0	Æg	5+	
Myrmidon	Att	1	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4	Attaque magique, Combat sur un rang supplémentaire, Fureur, <i>Démon</i>

Spécial

Eidolons	Cha / Mob	5"	Dis	7							Course rapide, Sans peur, Surnaturel, Tenir et tirer, Tirailleur, Troupe légère
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	4	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)
Eidolon	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	2	Attaque magique, Sombrefeu (3+), <i>Démon</i>
Chiens démoniaques	Cha / Mob	9"	Dis	7							Course rapide, Horreur, Sans peur, Surnaturel
Taille 2	PV	1	Déf	3	End	4	Arm	0	Æg	5+	
Chien démoniaque	Att	3	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	4	Attaque magique, Coup fatal, <i>Démon</i>
Faucheuse	Cha	10"	Mob	5"	Dis	7					Course rapide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Troupe légère
Taille 4	PV	4	Déf	4	End	4	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)
Barreur (2)	Att	3	Off	4	Fo	3	PA	1	Agi	5	Attaque magique, Constricteur (1), <i>Démon</i>
Monture infernale (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Attaque magique, <i>Démon</i> , <i>Monture</i>
Châssis				Fo	4	PA	3				Attaque magique, Impact (2D3 touches), <i>Assemblage</i>
Char titanicide	Cha	7"	Mob	4"	Dis	8					Brise-montagne, Course rapide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Troupe légère
Taille 4	PV	5	Déf	3	End	5	Arm	0	Æg	5+	
Myrmidon (2)	Att	1	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4	Attaque magique, Charge dévastatrice (+2 Att, +1 PA), Fureur, <i>Démon</i>
Bête	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Attaque magique, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Démon</i> , <i>Monture</i>
Châssis				Fo	7	PA	2				Attaque magique, Impact (1D3+1 touches), <i>Assemblage</i>
Farfadets traque-mage	Cha / Mob	6"	Dis	4							Course rapide, Embuscade (bord de table, ou unité contenant un Magicien), Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère
Taille 0	PV	5	Déf	2	End	2	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1), Perturbant (1), Rôdeur du Voile
Farfadet traque-mage	Att	6	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi	2	Attaque empoisonnée (contre les unités contenant un Magicien), Attaque magique, <i>Démon</i> , <i>Nuée</i>
Démons griffus	Cha / Mob	9"	Dis	7							Course rapide, Sans peur, Surnaturel
Taille 3	PV	3	Déf	4	End	4	Arm	0	Æg	5+	
Démon griffu	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	6	Attaque magique, Constricteur (3, 4), <i>Démon</i>
Amonceleurs	Cha / Mob	5"	Dis	8							Course rapide, Guide, Sans peur, Surnaturel
Taille 3	PV	4	Déf	5	End	5	Arm	0	Æg	5+	Parade
Amonceleur	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	2	Attaque magique, Constricteur, <i>Démon</i>
Tentatrices	Cha / Mob	10"	Dis	9							Avant-garde, Course rapide, Guide, Repli tactique, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Taille 2	PV	1	Déf	4	End	3	Arm	0	Æg	5+	
Succubes	Att	3	Off	4	Fo	3	PA	1	Agi	5	Attaque magique, Constricteur (2), <i>Démon</i>
Monture infernale	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Attaque magique, <i>Démon</i> , <i>Monture</i>
Gloire étincelante	Cha / Mob	8"	Dis	10							Course rapide, Étoile vacillante, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Troupe légère
Taille 4	PV	5	Déf	*	End	5	Arm	0	Æg	5+	Ægide (4+, contre Attaque magique), Cible difficile (1)
Gloire étincelante	Att	5	Off	*	Fo	5	PA	5	Agi	*	Attaque magique, Piétinement (1 touche), <i>Démon</i>
Moissonneur d'espoir	Cha	0"	Mob	7"	Dis	7					Attaché, Course rapide, Exclusif (Unité de base), Plateforme de guerre, Sans peur, Surnaturel
Taille 3	PV	5	Déf	5	End	5	Arm	3	Æg	5+	
Moissonneur d'espoir	Att	4	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	2	Attaque magique, Batterie éthérée (3+), <i>Démon</i>

Bêtes d'airain	Cha / Mob	7"	Dis	8						Course rapide, Sans peur, Surnaturel	
Taille 4	PV	4	Déf	3	End	4	Arm	0	Æg	5+	
Myrmidon	Att	1	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4	Attaque magique, Charge dévastatrice (+2 Att, +1 PA), Fureur, <i>Démon</i>
Bête	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Attaque magique, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Impact (2 touches), Piétinement (1 touche), <i>Démon, Monture</i>

Avimorphes

Furies	Cha / Mob	10"	Dis	5						Course rapide, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère, Vol		
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)	
Fureur	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4	Attaque magique, Charge dévastatrice (+1 Fo), <i>Démon</i>	
Ophidiens du Voile	Cha	9"	Mob	6"	Dis	7						Course rapide, Mutamorphe, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol
Taille 3	PV	3	Déf	4	End	4	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)	
Ophidiens du Voile	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	4	Attaque magique, <i>Démon</i>	
Mouches infectieuses	Cha / Mob	7"	Dis	8						Course rapide, Sang acide, Sans peur, Surnaturel, Vol		
Taille 4	PV	4	Déf	3	End	4	Arm	0	Æg		Ægide (5+, contre Attaque magique), Régénération (5+)	
Mouche infectieuse	Att	2	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	4	Attaque magique, Piétinement (1 touche), <i>Démon</i>	

Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Batterie éthérée	18"	4	1	3D6	Attaque magique, si la figurine ne s'est pas déplacée lors de ce tour, le jet de dés déterminant le nombre de ses Tirs est maximisé .
Sombrefeu	18"	4	0	2	Attaque magique, les jets de sauvegarde d'armure qui donnent '1', '2', '3', ou '4' sont toujours ratés
Traits d'énergie	24"	5	0	1	Attaque magique

Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Batterie éthérée	3+	Moissonneur d'espoir
Sombrefeu	2+	Sentinelle de Nukudja
	3+	Émissaire de Père Chaos, Eidolon
Traits d'énergie	4+	Diablotin

