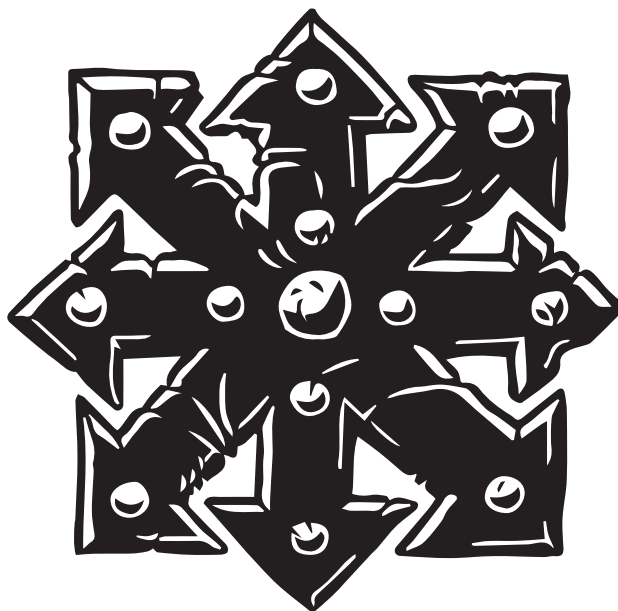


LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Guerriers des Dieux Sombres

Livre d'armée

2^e édition, bêta version 2.2

2 juin 2019

Règles des figurines de l'armée	2	Personnages	6
Sort héréditaire	4	Montures de personnage	11
Objets spéciaux	5	Base	15
Organisation de l'armée	6	Spécial	17
Feuille de référence	27	Bêtes légendaires	24



Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements de figurines.

Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur le site suivant :

<https://www.the-ninth-age.com>

Les changements récents sont listés à l'adresse :

<https://www.the-ninth-age.com/archive.html>

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

Règles des figurines de l'armée

Faveurs des Dieux Sombres

Un Personnage avec une Faveur des Dieux Sombres ne peut pas rejoindre une unité contenant au moins une figurine avec une Faveur différente de celle de ce Personnage.



Faveur de Nukudja, Déesse de l'Apathie
Règle universelle

Les figurines avec cette Faveur gagnent +1 en Résistance. Si une figurine avec cette Faveur déclare une charge contre une unité ennemie éloignée de plus de 10"* ou si elle effectue un **Mouvement simple** ou une Marche forcée de plus de 10"*, cet effet est perdu jusqu'au début de la Phase de mêlée du prochain Tour de joueur.

* Ou 6" si la figurine est de taille Gigantesque.



Faveur de Vanadra, Déesse de la Colère
Attribut d'attaque – Corps à corps

L'élément de figurine gagne **Réflexes foudroyants** et +1 en Agilité. Les Attaques de corps à corps allouées à la figurine gagnent +1 pour toucher. Ces effets ne sont appliqués qu'à la première Manche de combat.



Faveur de Sugulag, Dieu de la Cupidité
Règle universelle

Le porteur gagne une Arme lourde, une Hallebarde, une Paire d'armes et **Maître d'armes**. Un Personnage avec cette Faveur peut prendre 50 pts supplémentaires d'Objets spéciaux.



Faveur de Kuulima, Déesse de l'Envie
Attribut d'attaque – Corps à corps

La figurine gagne **Course rapide**. De plus, lorsqu'un élément de figurine avec cette règle est en charge, il doit relancer tous ses résultats naturels de '1' sur ses jets pour toucher. Une unité dont l'**ensemble** des figurines possède cette règle doit relancer les '1' naturels sur ses jets de Portée de charge.



Faveur d'Akaan, Dieu de la Glotonnerie
Attribut d'attaque – Corps à corps

La première fois qu'une figurine avec cette Faveur charge avec succès une unité en fuite, ou qu'elle se trouve dans le camp gagnant d'un combat sans faire de Poursuite ni de Charge irrésistible, les éléments de figurine avec cette Faveur gagnent +1 en Force pour leurs Attaques de corps à corps jusqu'à la fin de la partie.



Faveur de Cibaresh, Dieu de la Luxure
Règle universelle

La figurine gagne **Guide** et **Repli tactique**. Les unités dont plus de la moitié des figurines a cette Faveur peuvent « Fuir » en Réaction à une charge même si elles sont **Sans peur**. Quand une unité utilise cette Réaction à une charge, son prochain Test de ralliement est sujet à la règle **Jet minimisé**.



Faveur de Savar, Dieu de l'Orgueil
Règle universelle

Les Tests de discipline effectués par des unités avec au moins une figurine avec cette Faveur sont sujets à la règle **Jet minimisé**.

Règles universelles

Arpenteur du Voile

Lorsqu'une figurine avec **Arpenteur du Voile** lance un sort non lié, vous pouvez défausser un unique marqueur « Voile » au moment où vous désignez la ou les cibles du sort pour activer l'un des effets suivants :

- *Secret de la chair* : Les jets pour blesser ratés de ce sort lors d'une Phase de magie doivent être relancés.
- *Secret de la séparation* : La Portée du sort est augmentée de 6". Les sorts de type « Aura » ne gagnent que +3" de Portée. Les sorts avec le type « Lanceur » ne sont pas affectés.
- *Secret de la substance* : Les jets de sauvegarde d'armure réussis contre les blessures causées par l'effet de ce sort doivent être relancés.

Fièvre guerrière

Les unités dont plus de la moitié des figurines a **Fièvre guerrière** doivent relancer leurs Tests de panique et de moral ratés.

Irrécupérable

Cette figurine ne peut pas utiliser d'**Attaque de piétinement**. Si elle est au deuxième rang et qu'elle n'est pas en contact avec une figurine ennemie, elle peut employer ses **Attaques de broyage** à travers les figurines du premier rang qui se trouvent directement devant elle. Lorsqu'une figurine avec cette règle est tuée par une Attaque de mêlée, retirez-la comme perte à la fin du Palier d'initiative 0. Une unité avec au moins une figurine possédant cette règle ne peut jamais avoir plus de rangs que de colonnes.

Porte-trophées

L'unité du porteur peut relancer ses Tests de discipline ratés, à moins qu'elle ne soit en fuite. De plus, chaque fois que la figurine du porteur tue une figurine ennemie lors d'un Duel, la figurine du porteur gagne un modificateur de +1 à la Résolution du combat jusqu'à la fin de la partie. En outre, le porteur peut prendre un unique Enchantement d'étendard (dans le cadre des Objets spéciaux auxquels il a normalement droit).

Voie de la Faveur

Les unités dont plus de la moitié des figurines a cette règle doivent relancer leurs Tests de moral ratés. De plus, un élément de figurine avec cette règle qui est un Champion gagne +1 PV, jusqu'à un maximum de 3 PV et sa Discipline passe à 9 (en plus de ses autres améliorations liées à la règle de Champion).

Voie de l'Exil

Les unités dont plus de la moitié des figurines a cette règle doivent relancer leurs Tests de moral ratés. De plus, à la fin de l'étape 7 de la Séquence de la Manche de combat (après avoir effectué les Tests de moral), les figurines avec la **Voie de l'Exil** dans une unité ayant raté un Test de moral effectuent immédiatement des Attaques de corps à corps (en ignorant les règles relatives aux Paliers d'initiative, mais en respectant la procédure normale des règles telles que l'allocation d'attaques ou les Attaques de soutien). Ensuite, ces figurines sont retirées comme perte. Les figurines avec cette règle ne peuvent pas rejoindre ou être rejointes par des figurines avec la **Voie de la Faveur**.

Protections personnelles

Apyre

Les **Attaques enflammées** portées contre la figurine doivent relancer leurs jets pour blesser réussis. De plus, la figurine considère toutes les unités dont aucune figurine n'a **Apyre** comme ayant **Insignifiant**.

Armurerie

Armure de la forge démoniaque – Armure

Suit les règles d'Armure de plates et peut être enchantée comme si c'en était une. La figurine du porteur gagne **Ægide (5+, contre Attaques toxiques)**.

Bouclier à pointes – Armure

Figurine à pied uniquement. Suit les règles du Bouclier et peut être enchanté comme si c'en était un. À chaque fois que le porteur réussit son jet de sauvegarde d'armure sur un résultat naturel de **4+** contre une Attaque de mêlée en utilisant son Bouclier à pointes, la figurine ayant causé la blessure subit immédiatement une touche de la Force et avec la Pénétration d'armure du porteur (cette blessure est répartie sur la réserve de PV de la figurine, avant de retirer les pertes). Ceci est considéré comme une Attaque spéciale.

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H Feu démoniaque <6+> {10+}	18"	Dégâts* Direct Malédiction	Immédiat	La cible subit <2D3> {2D6} touches de Force 6, Pénétration d'armure 0 et Attaques magiques .

*Ce sort peut viser une unité ennemie en contact avec le front du Lanceur.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Présage brûlant 130 pts

Enchantement d'Arme de base.

Les attaques portées avec cette arme voient leur Pénétration d'armure **passer** à 10 et gagnent **Attaques enflammées**, **Attaques magiques** et **Blessures multiples (1D3)**.

Symbole du massacre 35 pts

Enchantement d'Arme de base et de Paire d'armes.

Lorsqu'il emploie cette arme, le porteur gagne +2 en Agilité et en valeur d'Attaque. Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaques magiques**. Les Attaques de corps à corps allouées à la figurine du porteur gagnent un bonus de +1 pour toucher.

Enchantements d'armure

Trois-fois forgée 60 pts

Ne peut être pris par des figurines de taille Gigantesque.

Enchantement d'Armure portée.

Le porteur gagne +3 en Armure. **De plus, si la figurine du Porteur a Présence imposante, son Armure ne peut être améliorée au-delà de 5.**

Esprit du gladiateur 35 pts

Enchantement d'Armure portée.

Le porteur gagne +1 en Armure et **Parade**.

Enchantements de bannière

Bannière des fanatiques 60 pts

0-3 par armée.

Le nombre maximal d'Attaques de soutien des figurines du second rang de l'unité du porteur est augmenté de 1.

Icône de l'infini 40 pts

Ne peut pas être prise par une unité comptant dans la catégorie « Base ». 0-2 par armée.

Le porteur d'une ou plusieurs *Icônes de l'infini* peut lancer *Feu démoniaque* (Sort héréditaire) comme un Sort lié avec un Niveau de puissance (4/8).

Torche des Désolations 30 pts

L'unité du porteur gagne **Guide (Ruine)**. Après avoir déterminé les Zones de déploiement (à la fin de l'étape 6 de la Séquence pré-partie), vous pouvez choisir un seul Champ ou Forêt qui devient une Ruine. **De plus, l'unité du porteur gagne Attaques enflammées lors de la première Manche de chaque combat.**

Artéfacts

Registre des âmes 75 pts

Dominant.

Lorsqu'une figurine allié sans **Insignifiant** qui se trouve dans une unité à 9" ou moins de la figurine du porteur perd son dernier Point de vie en raison d'une attaque ennemie, vous gagnez un marqueur « Voile » pour chaque Point de vie que cette figurine avait au début de la bataille.

Gantelets immortels 45 pts

Au début de n'importe quelle Manche de combat, vous pouvez défausser un marqueur « Voile » de votre réserve. Si vous le faites, jusqu'à la fin de la phase, les Attaques de corps à corps du porteur gagnent au choix l'un des Attributs d'attaque suivants : **Attaques divines**, **Attaques enflammées** ou **Attaques magiques**.

Seigneur des damnés 45 pts

Ensorcelleur, Seigneur de la ruine et **Prêtre de l'autel** uniquement.

Toute unité avec **Irrécupérable** et qui se trouve à 18" ou moins **de la figurine** du porteur peut relancer la distance de son Mouvement aléatoire durant la Phase de mouvement.

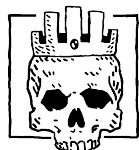
Orbe du Voile 15 pts

À la fin de l'étape « Siphonner le Voile » de la Phase de magie, l'armée peut conserver 6 marqueurs « Voile » au lieu de 3.

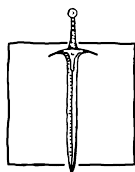
Pierre d'oracle 15 pts

Usage unique. **S'active automatiquement lorsque la figurine du porteur est touchée pour la première fois de la partie. Cette touche est ignorée. Si le porteur est touché par plusieurs attaques simultanées, il choisit laquelle de ces attaques ignorer.**

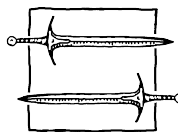
Organisation de l'armée



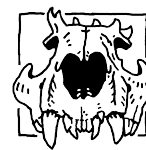
Personnages
(max. 45 %)



Base
(min. 20 %)



Spécial
(pas de limite)



Bêtes légendaires
(max. 35 %)

Personnages (max. 45 %)



Héraut exalté
850 pts

Figurine seule

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	9	Adepte magicien, Manifestation , Peur, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	8	5	3	Ægide (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	6	9	5	2	8	

— Règles de figurine —

Manifestation : Règle universelle.

Pendant la Sélection des sorts, 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 3 sorts parmi *Colère de Dieu* (Thaumaturgie), *Feu démoniaque* (Sort héréditaire) et ceux indiqués pour la Manifestation sélectionnée. Ceci remplace les règles normales de Sélection des sorts relatives à la règle **Adeptes magiciens**. De plus, *Lumière directrice* (Divination) devient l'Attribut de la Voie pour tous les sorts non-liés lancés par la figurine, remplaçant ainsi l'Attribut de la Voie associé normalement aux sorts lancés par lui.

— Règles de figurine optionnelles —

	Le Héraut exalté gagne	Le Héraut exalté a accès à
Avatar impie	+1 en Force, +1 en Pénétration d'armure et Attaques divines .	<i>Pourriture intérieure</i> (Occultisme).
Émissaire du Chaos	Attaques de piétinement (1D6) , Une taille au-dessus, Tenace et Terreur .	<i>Pentagramme de douleur</i> (Occultisme).
Ensorcelleur immortel	Arpenteur du Voile .	<i>Condamné à mort</i> (Occultisme) et <i>Appel de la tombe</i> (Occultisme).
Esprit irréductible	Cible difficile (1) . À la fin de chacune de vos Phases de mêlée, si le Héraut exalté a été dans le camp gagnant d'un combat lors de cette phase, il Récupère 1 Point de vie.	<i>Châtier l'hérétique</i> (Thaumaturgie).
Marque du dragon	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1) , Attaques enflammées , Course rapide , Troupe légère et Vol (8", 16") .	<i>Souffle de corruption</i> (Occultisme).



Seigneur élu

295 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm



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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	9	Sans peur, Voie de la Faveur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	7	5	0	Armure de la forge démoniaque, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	5	8	5	2	7

Options		pts		Options de monture		pts	
Porte-trophées			25	Palanquin de guerre			60
Objets spéciaux			jusqu'à 150	Karkadan			95
si Général			jusqu'à 200	Monture sombre			120
Un seul Don des Dieux Sombres			sans limite	Roue céleste acérée			120
Remplacer le Bouclier par un Bouclier à pointes			15	Char sombre			130
Doit choisir une unique faveur :				Chimère (BL)			170
Apathie	45	Gloutonnerie	25	Dragon des Désolations (BL) (Général unique-ment)			390
Colère	20	Luxure	gratuit				
Cupidité	30	Orgueil	40				
Envie	25						
Un seul choix :							
Paire d'armes			10				
Arme lourde			20				
Hallebarde			20				
Lance de cavalerie			20				

Règles de figurine optionnelles

Dons des Dieux Sombres. Chaque Don est Unique.

Ailes démoniaques 90 pts

Figurine à pied uniquement.

Le porteur gagne **Course rapide**, **Troupe légère** et **Vol (8", 16")**.

Aura entropique 60 pts

Figurine de taille Standard et Grande uniquement.

Les Enchantements d'arme et d'armure portés par la figurine ayant l'**Aura entropique**, par les figurines dans la même unité qu'elle et par les unités en contact avec le porteur ne peuvent pas être utilisés.

Fortune des Dieux Sombres 60 pts

La figurine du porteur gagne **Ægide (+1, max. 4+)**.

Idole malveillante 60 pts

Usage unique. Peut être activé au début d'une Manche de combat. Pour la durée de cette Manche de combat, le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque, +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.

Prélat noir 60 pts

Le porteur peut lancer *Lames spectrales* (Évocation) et *Main de gloire* (Occultisme) en tant que Sorts liés de Niveau de puissance (4/8), avec pour type : Unité du lanceur. *Main de gloire* est automatiquement lancée dans sa version amplifiée (sans devoir effectuer le Sacrifice).



Seigneur de la ruine

360 pts

Figurine seule

Taille Grande

Type Infanterie

Socle 40×40 mm



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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	9	Maître de la destruction, Sans peur, Voie de l'Exil	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	6	5	1	Armure de la forge démoniaque, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	5	7	5	2	5

— Règles de figurine —

Maître de la destruction : Le porteur peut employer un Bouclier (ou un Bouclier à pointes) en même temps qu'une Arme lourde ou une Hallebarde.

— Options —

Porte-trophées	25
Objets spéciaux	jusqu'à 150
si Général	jusqu'à 200
Remplacer le Bouclier par un Bouclier à pointes	25
Un seul choix :	
Paire d'armes	10
Hallebarde	30
Arme lourde	40

— Options de monture —

Béhémot des Désolations (BL)	225
------------------------------	-----



Ensorceleur

145 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 25×25 mm



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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Apprenti magicien, Fièvre guerrière	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	4	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	2	4	3	0	3

— Options magiques —

Un seul choix :	
Adepté magicien	75
Maître magicien	225



Alchimie



Évocation



Occultisme

— Options de monture —

Monture sombre	50
Palanquin de guerre	50
Char sombre	65
Roue céleste acérée	70
Autel de guerre	280
Béhémot des Désolations (BL)	365
Dragon des Désolations (BL) (Général unique-ment)	425

— Options —

Objets spéciaux	jusqu'à 150
si Général	jusqu'à 200
Arpenteur du Voile	100
Armure de plates	15
Paire d'armes	5



Chef barbare

115 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 25×25 mm



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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	9	Fièvre guerrière		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	4	0	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	5	5	1	5	Des actes, pas des paroles

— Règles de figurine —

Des actes, pas des paroles : Attribut d'attaque.
L'élément de figurine gagne **Ardeur guerrière** et **Haine** lorsqu'il est dans une unité comportant des figurines ordinaires avec la règle **Fièvre guerrière**.

— Options —

	pts
Porte-trophées	25
Objets spéciaux	jusqu'à 100
si Général	jusqu'à 150
Bouclier	5
Armes de jet (4+)	5
Un seul choix :	
Lance	5
Lance légère	5
Paire d'armes	5
Arme lourde	10

— Options de monture —

	pts
Palanquin de guerre	50
Ombre chasseresse	75
Monture sombre	85
Char sombre	115
Chimère (BL)	165
Béhémoth des Désolations (BL)	375



Ancêtre drac déchu

685 pts

Figurine seule

Taille Gigantesque

Type Bête

Socle 75×100 mm

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	9	Légende primordiale	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	8	6	6	3	Apyre, Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	6	6	7	4	3

Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, **Braises mourantes**, Attaques enflammées), Haine (contre Vol)

— Règles de figurine —

Braises mourantes : Attribut d'attaque.

Après avoir utilisé cette **Attaque de souffle**, la figurine perd un Point de vie (sans sauvegarde d'aucune sorte).

Légende primordiale : Règle universelle.

La limite de la catégorie « Bêtes légendaires » passe à 45 %. Tant que la figurine est sur le champ de bataille, les unités alliées avec **Vol** ne peuvent pas utiliser de Mouvement de vol.

— Options —

pts-

Un Enchantement d'arme,

en payant le double du prix indiqué

sans limite

Un seul choix :

Arme lourde

30

Hallebarde

50

Paire d'armes

90

Montures de personnage



Monture sombre

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	14"	P			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	3	4	0	3	Harnaché

Options

Un Chef barbare **doit** prendre un **Étalon rare** gratuit

pts

Règles de figurine optionnelles

Étalon rare : Règle universelle.

La valeur de Marche forcée de la figurine **pass**e à 16".



Roue céleste acérée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	<i>Au sol</i> P <i>Vol</i> 6"	P 18"	P	Course rapide, Troupe légère, Une tête au dessus, Vol (6", 18")		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P	Cible difficile (1), Ne peut pas être piétiné	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
			3	0	3	Attaques de broyage (1D3+1), Harnaché



Char sombre

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm
0-3 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	8"	P	Course rapide		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	5	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Monture sombre (2)	1	3	4	0	3	Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)	



Autel de guerre

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	P	Canalisation (1), Fanal des Dieux Sombres , Peur, Plateforme de guerre, Porte-trophées , Présence imposante		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	P	5	P+1	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Affligé (2)			4	0	1	Attaques de broyage (1D6+1), Harnaché

— Règles de figurine —

Fanal des Dieux Sombres : Règle universelle.

Après la Sélection des sorts, le Magicien **doit** remplacer l'un de ses Sorts appris par un des sorts suivants :

- *Murmure du Voile* (Évocation)
- *Appel de la tombe* (Occultisme)
- *Colère de Dieu* (Thaumaturgie) (Maître magicien uniquement)
- *Feu démoniaque* (Sort héréditaire)



Palanquin de guerre

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	P	P	P	Une tête au dessus		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	P	P+2	Ne peut pas être piétiné	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	4	5	4	1	4	Harnaché



Karkadan

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P	Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	3	5	2	2	Harnaché



Dragon des Désolations

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Bêtes légendaires ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 8"	16"	P	Troupe légère, Vol (6", 12")		
	Vol 6"	12"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	5	6	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	5	5	6	3	3	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaques enflammées), Harnaché



Ombre chasseresse

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	10"	20"	P	Avant-garde (6"), Guide, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	3	3	0	4	Harnaché



Chimère

Taille Grande
Type Cavalerie
0-2 montures/armée
Socle 50×100 mm

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Bêtes légendaires ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	20"	P	Peur, Présence imposante		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	5	P		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	5	4	5	2	4	Harnaché

Options

Ailes

pts-

40

Règles de figurine optionnelles

Ailes : Règle universelle.

La figurine voit sa valeur de Marche forcée **passer** à 16" et gagne **Troupe légère** et **Vol (8", 16")**.



Béhémoth des Désolations

Taille Gigantesque

Type Bête

0-2 montures/armée Socle 100×150 mm

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Bêtes légendaires ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	3	6	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	6	3	6	3	3	Harnaché

Options

Membres supplémentaires

pts -

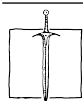
35

Règles de figurine optionnelles

Membres supplémentaires : Règle universelle.

La figurine voit sa valeur de Marche forcée **passer** à 20" et son Armure **passer** à 3.

Base (min. 20 %)



Guerriers

210 pts + 24 pts/fig. suppl.

10-25* figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Capture, Sans peur , Voie de la Faveur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	5	4	0	Armure de la forge démoniaque, Bouclier à pointes
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	2	5	4	1	4

Options

Seules les unités avec un Champion peuvent améliorer les Guerriers avec une unique Faveur :*

Apathie	9/fig.	Gloutonnerie	3/fig.
Colère	8/fig.	Luxure	2/fig.
Cupidité	7/fig.	Orgueil	4/fig.
Envie	4/fig.		

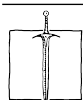
*Une unité de Guerriers qui a reçu une Faveur voit son effectif maximal limité à 20 figurines

Un seul choix :

Paire d'armes	gratuit
Arme lourde	5/fig.
Hallebarde	6/fig.

Options d'État-major

Champion	30
Musicien	20
Porte-étendard	20
Enchantement d'étendard	sans limite



Déchus

150 pts + 18 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-2 unités/armée*

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

* 0-6 unités/armée si un Seigneur de la ruine est le Général.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	8	Sans peur , Troupe légère, Voie de l'Exil	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	4	0	Armure de la forge démoniaque
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	2	4	4	1	4



Barbares

135 pts + 7 pts/fig. suppl.

15-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	7	Capture, Fièvre guerrière		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	4	4	0	3	

Options		pts	Options d'État-major		pts
Bouclier		1/fig.	Champion		20
Armes de jet (5+)*		2/fig.	Musicien		20
Un seul choix :			Porte-étendard		20
Paire d'armes		1/fig.	Enchantement d'étendard		sans limite
Lance et Bouclier		3/fig.			
Arme lourde		4/fig.			

* 0-40 figs./armée

Spécial (pas de limite)



Guerriers chevaliers

250 pts + 44 pts/fig. suppl.

5-10 figs.



0-5 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine								
	8"	14"	8	Capture, Sans peur , Voie de la Faveur								
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm								
	1	5	4	2	Armure de la forge démoniaque, Bouclier							
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi							
Guerrier monté	2	5	4	1	4							
Monture sombre	1	3	4	0	3	Harnaché						
Options			pts -			Options d'État-major			pts -			
Seules les unités avec un Champion peuvent améliorer						Champion						35
les Guerriers montés avec une unique Faveur :						Musicien						20
Apathie	8/fig.	Gloutonnerie	7/fig.	Porte-étendard						20		
Colère	8/fig.	Luxure	11/fig.	Enchantement d'étendard						sans limite		
Cupidité	5/fig.	Orgueil	3/fig.									
Envie	5/fig.											
Un seul choix :												
Arme lourde			2/fig.									
Lance de cavalerie			8/fig.									



Char des Guerriers

225 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	8"	8	Course rapide, Sans peur , Voie de la Faveur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	5	5	1	Armure de la forge démoniaque	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Guerrier (2)	2	5	4	1	4	Hallebarde
Monture sombre (2)	1	3	4	0	3	Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)	



Élus

265 pts + 60 pts/fig. suppl.

5-10 figs.



0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	8	Capture, Sans peur , Voie de la Faveur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	2	6	4	0	Armure de la forge démoniaque, Bouclier à pointes
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	3	6	4	1	5 Maître des batailles

— Règles de figurine —

Maître des batailles : Attribut d'attaque.
Le nombre maximum d'Attaques de soutien que peut porter la figurine **passé** à 3.

— Options d'État-major —

Champion	30
Musicien	20
Porte-étendard	20
Enchantement d'étendard	sans limite

— Options —

Doit choisir une unique faveur :

Apathie	11/fig.	Gloutonnerie	4/fig.
Colère	17/fig.	Luxure	gratuit
Cupidité	10/fig.	Orgueil	gratuit
Envie	7/fig.		

Un seul choix :

Paire d'armes	2/fig.
Arme lourde	4/fig.
Hallebarde	7/fig.



Chevaliers Élus

435 pts + 125 pts/fig. suppl.

3-5 figs.



0-12 figs./armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	8	Capture, Peur, Sans peur , Voie de la Faveur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	6	4	2	Armure de la forge démoniaque
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Élu monté	3	6	4	1	5 Hallebarde
Karkadan	2	3	5	2	2 Harnaché

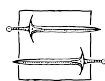
— Options —

Les Élus montés **doivent** choisir une unique Faveur :

Apathie	12/fig.	Gloutonnerie	gratuit
Colère	1/fig.	Luxure	6/fig.
Cupidité	3/fig.	Orgueil	3/fig.
Envie	6/fig.		

— Options d'État-major —

Champion	25
Musicien	20
Porte-étendard	20
Enchantement d'étendard	sans limite



Char des Élus

345 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande

Type Assemblage

Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	7"	8	Course rapide, Peur, Sans peur , Voie de la Faveur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	6	5	2	Armure de la forge démoniaque	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Élus (2)	3	6	4	1	5	Hallebarde
Karkadan	2	3	5	2	2	Harnaché
Châassis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)

Options pts-

Les Élus **doivent** choisir une unique Faveur :

Apathie	60	Gloutonnerie	10
Colère	gratuit	Luxure	15
Cupidité	10	Orgueil	15
Envie	15		



Répu diés

190 pts + 60 pts/fig. suppl.

3-9 figs.



0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40x40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine
	6"	12"	8	Capture, Garde du corps (Seigneur de la ruine), Sans peur , Voie de l'Exil

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	4	1	Armure de la forge démoniaque

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	5	4	1	4	

Options	pts	Options d'État-major	pts
Bouclier à pointes	13/fig.	Champion	20
Perdre Voie de l'Exil et gagner Damnation*	10/fig.	Musicien	20
Un seul choix :		Porte-étendard	20
Paire d'armes	1/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite
Arme lourde	4/fig.		
Hallebarde	5/fig.		

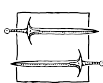
* 0-2 unités/armée et 0-6 figurines/unité

Règles de figurine optionnelles

Damnation : Règle universelle.

L'unité ne peut pas être rejointe par des Personnages et elle ne peut jamais avoir plus de rangs que de colonnes. Quand une unité avec **Damnation** rate un Test de moral, elle ne fuit pas. À la place, remplacer chaque figurine de l'unité par une figurine d'Affligé après l'étape 8 de la Séquence d'une Manche de combat (après avoir effectué les Tests de panique) :

- L'unité avec **Damnation** est considérée comme détruite 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, y compris si elles étaient en contact avec une unité ennemie (dans ce cas, elles sont également placées en contact avec l'unité ennemie).
- Les figurines d'Affligés forment une nouvelle unité.
- Cette nouvelle unité d'Affligé 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.



Affligé

95 pts + 92 pts/fig. suppl.

1-6 figs.

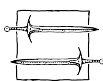
0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40x40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine
	3D6"	-	5	Indémoralisable, Irrécupérable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	2	4	0	Fortitude (5+)

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
			4	0	1	Attaques de broyage (1D6+1)



Autel de guerre

260 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Apprenti magicien, Canalisation (1), Fanal des Dieux Sombres , Fièvre guerrière, Pas un meneur, Peur, Plateforme de guerre, Porte-trophées , Présence imposante		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	4	5	4	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Prêtre de l'autel	1	4	3	0	3	
Affligé (2)			4	0	1	Attaques de broyage (1D6+1), Harnaché

Options pts-

Le Prêtre de l'autel peut prendre un unique Enchantement d'étendard ou Artéfact de ce Livre d'armée.
sans limite

Règles de figurine

Fanal des Dieux Sombres : Règle universelle.

Après la Sélection des sorts, le Magicien **doit** remplacer l'un de ses Sorts appris par un des sorts suivants :

- *Murmure du Voile* (Évocation)
- *Appel de la tombe* (Occultisme)
- *Feu démoniaque* (Sort héréditaire)



Flagelleurs

145 pts + 19 pts/fig. suppl.

5-10 figs. 0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	10"	20"	8	Avant-garde (6"), Fièvre guerrière, Guide, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Flagelleur	1	4	4	0	4	
Ombre chasseresse	1	3	3	0	4	Harnaché

Options pts-

Bouclier 2/fig.
Lance légère 2/fig.
Un seul choix :
Arc (4+) 1/fig.
Armes de jet (5+) 2/fig.
Fouet écorcheur* 5/fig.
* 0-15 figs./armée

Options d'État-major pts-

Champion 20
Musicien 20

Règles de figurine optionnelles

Fouet écorcheur : Attaque spéciale.

Une unité avec au moins une figurine comportant cette règle peut effectuer une **Attaque au passage** contre une unique unité ennemie non engagée au corps à corps en passant à moins d'1" d'elle. Elle n'a pas besoin de (et ne peut pas) passer à travers ou au-dessus de l'unité. Cette unité ennemie subit 1 touche de Force 4 et Pénétration d'armure 0 pour chaque figurine avec **Fouet écorcheur** dans l'unité. Une unité qui perd au moins un Point de vie à cause de cette Attaque spéciale subit -1 en Discipline jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur de son propriétaire.



Cavaliers barbares

135 pts + 18 pts/fig. suppl.

5-15 figs.



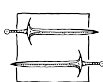
0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm



Les unités de 8 figurines ou plus comptent dans la catégorie « Base » à la place de « Spécial ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	8	Capture, Fièvre guerrière		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier barbare	1	4	4	0	3	
Monture sombre	1	3	4	0	3 Harnaché	
Options		pts		Options d'État-major		pts
Bouclier			2/fig.	Champion	20	
Un seul choix :				Musicien	20	
Paire d'armes			gratuit	Porte-étendard	20	
Arme lourde			1/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite	
Lance légère			2/fig.			



Molosses de guerre

90 pts + 10 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×50 mm



Les unités de 8 figurines ou plus comptent dans la catégorie « Base » à la place de « Spécial ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	5	Insignifiant, Lâchez les chiens	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	1	3	3	0	4

Règles de figurine optionnelles

Lâchez les chiens : Règle universelle.

Usage unique. Peut être activé au début d'un Tour de joueur allié (toutes les figurines d'une même unité doivent activer cette règle en même temps). La figurine gagne +6" en valeur de Marche forcée et **Charge dévastatrice (+1 Att, +1 Fo)** durant ce Tour de joueur.



Chimère

200 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×100 mm



La figurine compte également dans la catégorie « Bêtes légendaires » lorsqu'elle prend des Ailes.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	20"	8	Peur, Présence imposante	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	3	5	3	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	5	4	5	2	4

Options

Ailes (0-2 unités/armée)

pts-

45

Règles de figurine optionnelles

Ailes : Règle universelle.

La figurine voit sa valeur de Marche forcée **passer** à 16" et gagne **Troupe légère** et **Vol (8", 16")**.



Dracs déchus

340 pts + 105 pts/fig. suppl.

3-6 figs.



Taille Grande
Type Bête
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	9	Capture, Peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	4	5	2	Apyre, Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	3	4	5	2	3

Options

Un seul choix :

Paire d'armes

Hallebarde

Arme lourde

pts-

9/fig.

12/fig.

13/fig.

Options d'État-major

Champion

Musicien

Porte-étendard

Enchantement d'étendard

pts-

20

20

20

sans limite

Bêtes légendaires (max. 35 %)



Gueule démoniaque

270 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Assemblage
Socle 100x150 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	5	Portail, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	3	5	2	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	5	3	5	2	1

Options pts -

Un seul choix :

- 1 Portail funeste 75
- 2 Portails funestes 175

Règles de figurine

Portail : Règle universelle.

À la fin de chaque Phase de magie alliée, chaque Gueule démoniaque peut effectuer une des actions suivantes :

- **Ouvrir un Portail** : marquez un point sur le champ de bataille avec un marqueur « Portail ». Ce point doit se situer en Ligne de vue à 24" ou moins de la Gueule démoniaque et à plus de 6" de toute unité ennemie. S'il y a déjà 4 de ces marqueurs alliés, incluant ceux générés par les **Portails funestes**, cette action n'est pas possible.
- **Fermer un Portail** : choisissez un marqueur « Portail » allié dont le centre est en Ligne de vue et à 24" ou moins de la Gueule démoniaque. Toutes les unités à 6" ou moins du centre du marqueur subissent 1D6 touches avec **Attaques magiques** et **Attaques toxiques**. Retirez ensuite ce marqueur.

Lorsque la dernière Gueule démoniaque alliée est retirée comme perte, fermez tous les marqueurs « Portail » alliés comme indiqué ci-dessus.

Une unité alliée composée entièrement de figurines de taille Standard ou Grande et qui finit un Mouvement simple ou une Marche forcée en contact avec le centre d'un marqueur « Portail » allié peut choisir d'entrer dans le Portail : retirez l'unité du champ de bataille. L'unité :

- est alors replacée sur le champ de bataille à 3" ou moins du centre de n'importe quel autre marqueur « Portail » allié. Aucune figurine ne peut être placée plus loin du marqueur « Portail » choisi que sa valeur de Marche forcée ;
- doit conserver la même formation, mais peut être orientée dans n'importe quelle direction ;
- doit respecter la Règle du pouce d'écart ;
- subit 1D6 + X touches avec **Attaques magiques** et **Attaques toxiques**, réparties par son propriétaire, où X est égal au nombre de rangs de l'unité (les touches infligées sur les figurines avec une **Armure de la forge démoniaque** et/ou **Surnaturel** ratent automatiquement leurs jets pour blesser) ; et
- perd **Capture** jusqu'à son prochain Tour de joueur.

Une seule unité peut sortir d'un même Portail lors de chaque Tour de joueur.

Règles de figurine optionnelles

Portail funeste : Règle universelle.

0-2 choix par armée.

Au début de l'étape 7 de la Séquence pré-partie (Sélection des sorts), pour chaque **Portail funeste** dans votre armée, marquez un point du champ de bataille avec un marqueur « Portail ». Ces marqueurs doivent se trouver en dehors de la Zone de déploiement de l'adversaire.



Intouchable

400 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3D6"	-	5	Indémoralisable, Irrécupérable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	2	6	0	Fortitude (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
			6	2	1	Attaques de broyage (1D6+3)



Géant maraudeur

260 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×75 mm

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

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.
La figurine gagne **Fièvre guerrière**.

Rage : Attribut d'attaque – Corps à corps.
Chaque fois que la figurine perd un Point de vie, elle gagne +1 en valeur d'Attaque. Chaque fois qu'elle gagne un Point de vie, elle souffre d'un malus de -1 en valeur d'Attaque.

Options

	pts-
Grand frère	35
Un seul choix :	
Massue géante	30
Lance de guerre tribale	40
Familier monstrueux	50

Règles de figurine optionnelles

Familier monstrueux : Règle universelle.

La figurine gagne **Apprenti magicien**. À la place de la procédure habituelle de Sélection des sorts, elle doit choisir l'un des sorts suivants lors de l'étape de Sélection des sorts : *Souffle de corruption* (Occultisme), *Pentagramme de douleur* (Occultisme) ou *Feu démoniaque* (Sort héréditaire).

Grand frère : Règle universelle.

Les Points de vie de la figurine **passent** à 8 et la taille de son socle passe à 75×100 mm. Les lancers de dé déterminant le nombre de touches de son **Attaque de piétinement** suivent la règle **Jet maximisé**.

Lance de guerre tribale : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec une Lance de guerre tribale gagnent +1 en Force et **Blessures Multiples (1D3, contre Présence imposante)**. Les unités ennemies en charge et au contact du porteur subissent -1 en Agilité. Le porteur suit les règles de **Plateforme de guerre** avec l'exception suivante : il ne peut que rejoindre une unité d'Infanterie qui inclut au moins une figurine ordinaire de Barbares (Infanterie).

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec une Massue géante gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.



Drac déchu ancien

430 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	9			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	5	6	3	Apyre, Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	5	5	6	3	3	Haine (contre Vol)

Options — pts —

Un seul choix :

Arme lourde	30	Hallebarde	40
Paire d'armes	30		

Feuille de référence

Personnages

Héraut exalté	MS	8"	MF	16"	Dis	9							Adeptes magiciens, Manifestation , Peur, Sans peur, Surnaturel
Grande, Infanterie	PV	5	Déf	8	Rés	5	Arm	3					Ægide (4+)
	Att	6	Off	9	Fo	5	PA	2	Agi	8			
Seigneur élu	MS	5"	MF	10"	Dis	9							Sans peur, Voie de la Faveur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	7	Rés	5	Arm	0					Armure de la forge démoniaque, Bouclier
	Att	5	Off	8	Fo	5	PA	2	Agi	7			
Seigneur de la ruine	MS	6"	MF	12"	Dis	9							Maître de la destruction , Sans peur, Voie de l'Exil
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	6	Rés	5	Arm	1					Armure de la forge démoniaque, Bouclier
	Att	5	Off	7	Fo	5	PA	2	Agi	5			
Ensorceleur	MS	4"	MF	8"	Dis	8							Apprenti magicien, Fièvre guerrière
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0					Armure légère
	Att	2	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	3			
Chef barbare	MS	4"	MF	8"	Dis	9							Fièvre guerrière
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0					Armure lourde
	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	5			Des actes, pas des paroles
Ancêtre drac déchu	MS	8"	MF	16"	Dis	9							Légende primordiale
Gigantesque, Bête	PV	8	Déf	6	Rés	6	Arm	3					Apyre, Armure légère
	Att	6	Off	6	Fo	7	PA	4	Agi	3			Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Braies mourantes , Attaques enflammées), Haine (contre Vol)

Montures de personnage

Monture sombre	MS	8"	MF	14"	Dis	P							
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2					
	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3			Harnaché
Roue céleste acérée	MS	P	MF	P	Dis	P							Course rapide, Troupe légère, Une tête au dessus, Vol (6", 18")
Standard, Assemblage	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P					Cible difficile (1), Ne peut pas être piétiné
	Att	-	Off	-	Fo	3	PA	0	Agi	3			Attaques de broyage (1D3+1), Harnaché
Char sombre	MS	8"	MF	8"	Dis	P							Course rapide
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P+2					
Monture sombre (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3			Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi				Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
Autel de guerre	MS	5"	MF	10"	Dis	P							Canalisation (1), Fanal des Dieux Sombres , Peur, Plateforme de guerre, Porte-trophées , Présence imposante
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	5	Arm	P+1					Ægide (5+)
	Att	-	Off	-	Fo	4	PA	0	Agi	1			Attaques de broyage (1D6+1), Harnaché
Palanquin de guerre	MS	P	MF	P	Dis	P							Une tête au dessus
Standard, Infanterie	PV	4	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2					Ne peut pas être piétiné
	Att	4	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4			Harnaché
Karkadan	MS	7"	MF	14"	Dis	P							Peur
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2					
	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2			Harnaché
Dragon des Désolations	MS	8"	MF	16"	Dis	P							Troupe légère, Vol (6", 12")
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	5	Rés	6	Arm	4					
	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3			Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaques enflammées), Harnaché
Ombre chasseresse	MS	10"	MF	20"	Dis	P							Avant-garde (6"), Guide, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1					
	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4			Harnaché
Chimère	MS	8"	MF	20"	Dis	P							Peur, Présence imposante
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P					
	Att	5	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4			Harnaché

Béhémoth des Désolations	MS	7"	MF	14"	Dis	P						
Gigantesque, Bête	PV	7	Déf	3	Rés	6	Arm	4				
	Att	6	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	3	Harnaché	

Base

Guerriers	MS	4"	MF	8"	Dis	8						Capture, Sans peur , Voie de la Faveur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	0				Armure de la forge démoniaque, Bouclier à pointes
	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4		
Déchus	MS	6"	MF	12"	Dis	8						Sans peur , Troupe légère, Voie de l'Exil
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	0				Armure de la forge démoniaque
	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4		Paire d'armes
Barbares	MS	4"	MF	8"	Dis	7						Capture, Fièvre guerrière
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0				Armure légère
	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	3		

Spécial

Guerriers chevaliers	MS	8"	MF	14"	Dis	8						Capture, Sans peur , Voie de la Faveur
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	2				Armure de la forge démoniaque, Bouclier
Guerrier monté	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4		
Monture sombre	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3		Harnaché
Char des Guerriers	MS	8"	MF	8"	Dis	8						Course rapide, Sans peur , Voie de la Faveur
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	1				Armure de la forge démoniaque
Guerrier (2)	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4		Hallebarde
Monture sombre (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3		Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi			Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
Élus	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Capture, Sans peur , Voie de la Faveur
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	6	Rés	4	Arm	0				Armure de la forge démoniaque, Bouclier à pointes
	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	5		Maître des batailles
Chevaliers Élus	MS	7"	MF	14"	Dis	8						Capture, Peur , Sans peur , Voie de la Faveur
Grande, Cavalerie	PV	3	Déf	6	Rés	4	Arm	2				Armure de la forge démoniaque
Élu monté	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	5		Hallebarde
Karkadan	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2		Harnaché
Char des Élus	MS	7"	MF	7"	Dis	8						Course rapide, Peur , Sans peur , Voie de la Faveur
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	6	Rés	5	Arm	2				Armure de la forge démoniaque
Élus (2)	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	5		Hallebarde
Karkadan	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2		Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi			Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
Réputiés	MS	6"	MF	12"	Dis	8						Capture, Garde du corps (Seigneur de la ruine), Sans peur , Voie de l'Exil
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	1				Armure de la forge démoniaque
	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4		
Affligé	MS	3D6"	MF	-	Dis	5						Indémoralisable, Irrécupérable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	2	Rés	4	Arm	0				Fortitude (5+)
	Att	-	Off	-	Fo	4	PA	0	Agi	1		Attaques de broyage (1D6+1)
Autel de guerre	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Apprenti magicien, Canalisation (1), Fanal des Dieux Sombres , Fièvre guerrière, Pas un meneur, Peur , Plateforme de guerre, Porte-trophées , Présence imposante
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	4	Rés	5	Arm	4				Ægide (5+)
Prêtre de l'autel	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	3		
Affligé (2)	Att	-	Off	-	Fo	4	PA	0	Agi	1		Attaques de broyage (1D6+1), Harnaché
Flagelleurs	MS	10"	MF	20"	Dis	8						Avant-garde (6"), Fièvre guerrière, Guide, Repli tactique, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1				Armure légère
Flagelleur	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	4		
Ombre chasserresse	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4		Harnaché

Cavaliers barbares	MS	8"	MF	16"	Dis	8						Capture, Fièvre guerrière
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1				Armure lourde
Cavalier barbare	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	3		
Monture sombre	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3		Harnaché
Molosses de guerre	MS	8"	MF	16"	Dis	5						Insignifiant, Lâchez les chiens
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0				
	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4		
Chimère	MS	8"	MF	20"	Dis	8						Peur, Présence imposante
Grande, Bête	PV	4	Déf	3	Rés	5	Arm	3				
	Att	5	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4		
Dracs déchus	MS	8"	MF	16"	Dis	9						Capture, Peur
Grande, Bête	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	2				Apyre, Armure légère
	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3		Haine (contre Vol)

Bêtes légendaires

Gueule démoniaque	MS	5"	MF	10"	Dis	5						Portail , Sans peur, Surnaturel
Gigantesque, Assemblage	PV	5	Déf	3	Rés	5	Arm	2				Ægide (5+)
	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	1		
Intouchable	MS	3D6"	MF	-	Dis	5						Indémoralisable, Irrécupérable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	2	Rés	6	Arm	0				Fortitude (5+)
	Att	-	Off	-	Fo	6	PA	2	Agi	1		Attaques de broyage (1D6+3)
Géant maraudeur	MS	7"	MF	14"	Dis	8						Géant voit, géant fait
Gigantesque, Infanterie	PV	7	Déf	3	Rés	5	Arm	1				
	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3		Rage
Drac déchu ancien	MS	8"	MF	16"	Dis	9						
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	5	Rés	6	Arm	3				Apyre, Armure légère
	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3		Haine (contre Vol)

Armes de tir

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

Faveurs des Dieux Sombres

Ceci est seulement un rappel rapide : pour les règles complètes, référez-vous au livre d'armée.

Envie Attribut d'attaque – Corps à corps	La figurine gagne Charge dévastatrice (+1 PA). Jets de Portée de charge maximisés pour les unités majoritairement composées de cette Faveur.
Gloutonnerie Attribut d'attaque – Corps à corps	+1 en Force pour l'élément de figurine pour toute la partie quand il charge avec succès une unité en fuite ou gagne un combat sans Poursuivre ou faire de Charge irrésistible. Ne fonctionne qu'une seule fois.
Cupidité Règle universelle	Le porteur gagne une Arme lourde, une Hallebarde, une Paire d'armes et la règle Maître d'armes. Peut prendre +50 pts d'Objets spéciaux.
Luxure Règle universelle	La figurine gagne Repli tactique et Guide. Les unités majoritairement composées de cette Faveur peuvent fuir même avec Sans peur. Jets de Test de ralliement minimisés.
Orgueil Règle universelle	Jets de Test de discipline minimisés.
Apathie Règle universelle	La figurine gagne +1 Résistance, sauf si elle déclare une charge de plus de 10" ou fait une Marche forcée de plus de 10" (perdue pour un Tour de joueur).
Colère Attribut d'attaque – Corps à corps	La figurine gagne Réflexes foudroyants et +1 en Agilité. L'ennemi gagne +1 pour toucher la figurine. Ces effets ne sont actifs que lors de la première Manche d'un combat.

Journal des modifications

2.2

Changements de règles

- Faveur de l'Envie : toutes les figurines de l'unitées doivent avoir la même Faveur pour avoir le bonus de relancer les '1' des Portées de charge.
- Faveur de l'Apathie : l'effet s'applique désormais pour les Mouvements simples supérieurs à 10" et la distance est réduite à 6" pour les figurines gigantesques. Il n'y a plus de « taxe » pour les Dragon de l'Apathie.
- Trois-fois forgée : peut être utilisée par les figurines de Grande taille, avec une limite d'armure à 5 pour les figurines avec Présence imposante. De cette façon cet objet peut être utilisé par les chevaucheurs de Chimère.
- L'Étendard de guerre est transformé en Porte-trophée. Il n'y a plus la règle de Bannière mais la possibilité de porter un enchantement d'étendard est resté. Le bonus à la résolution de combat est désormais gagné via une mécanique de duels. L'autel de guerre gagne cette règle à la place de la bannière.
- Registre des âmes : passe à portée 9", ne fonctionne pas sur les Molosses, n'agit plus que grâce aux attaques adverses et n'interagit plus avec la limite de jetons « Voile » (dernier point déplacé dans un autre objet).
- Orbe de pressentiment supprimé, remplacé par l'Orbe du Voile qui augmente la limite de jetons « Voile » en réserve.

Changements de coût

- Objets spéciaux :
 - Présage brûlant 120 ↗ 130
 - Trois-fois forgée 65 ↘ 60
 - Icône de l'infini 50 ↘ 40
 - Bannière des fanatiques 55 ↗ 60
 - Registre des âmes 90 ↘ 75
 - Orbe de pressentiment (maintenant Orbe du Voile) 55 ↘ 15
- Héraut exalté :
 - Porte-trophées 30 ↘ 25
 - Envie 20 ↗ 25
 - Cupidité 40 ↘ 30
 - Colère 10 ↗ 20
 - Ailes démoniaques 100 ↘ 90
 - Karkadan 105 ↘ 95
 - Roue céleste acérée 130 ↘ 120
 - Dragon des Désolations 400 ↘ 390
- Seigneur de la ruine :
 - Porte-trophées 30 ↘ 25
 - Bouclier à pointes 20 ↗ 25
 - Béhémoth des Désolations 245 ↘ 225
- Ensorcelleur :

- Autel de guerre 310 ↘ 280
- Béhémoth des Désolations 405 ↘ 365
- Chef barbare :
 - Porte-trophées 30 ↘ 25
 - Béhémoth des Désolations 400 ↘ 375
- Ancêtre drac déchu :
 - Arme lourde 35 ↘ 30
 - Hallebarde 55 ↘ 50
- Déchus, figurine supplémentaire 19 ↘ 18
- Barbares, Coût initial 130 ↗ 135
- Guerriers chevaliers :
 - Coût initial 245 ↗ 250
 - Cupidité 4 ↗ 5
 - Luxure 12 ↘ 11
 - Lance de cavalerie 10 ↘ 8
- Char des Élus, Gloutonnerie 15 ↘ 10
- Répudiés :
 - Coût initial 180 ↗ 190
 - Bouclier à pointes 12 ↗ 13
- Affligés :
 - Coût initial 105 ↘ 95
 - Figurine supplémentaire 90 ↗ 92
- Autel de guerre, Coût initial 290 ↘ 260
- Cavaliers barbares, figurine supplémentaire 20 ↘ 18
- Géant maraudeur, Familier monstrueux 55 ↘ 50
- Gueule démoniaque :
 - Coût initial 280 ↘ 270
 - 1 Portail funeste 50 ↗ 75
 - 2 Portails funestes 150 ↗ 175

Clarifications

- Sans peur et la relance des Test de moral ont été déplacé de l'Armure de la forge démoniaque pour être ajouté dans les profils et les Voies (de la Faveur et de l'Exil).
- Plus de limitation sur le Dragon des désolation, il est de toute façon limité au général.
- Gueule démoniaque : clarification sur le moment d'utilisation des Portails funestes. La dernière partie n'est plus utile car elle est déjà couverte par le livre de règle concernant les effets simultanés (le joueur qui a choisi son côté doit appliquer ses effets en premier).