

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Nains Infernaux

Livre d'armée

2e édition, version 2020 - 3 janvier 2020

Règles des figurines de l'armée

Armurerie

Sort héréditaire

Objets Spéciaux

Personnages

Montures de personnage

Base

Spécial

Barrage

Maîtres et asservis



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

Règles disponibles gratuitement sur : <https://www.the-ninth-age.com>

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.

Les changements récents sont notés en [bleu](#).

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

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Élu d'Ashuruk

La figurine réussit automatiquement ses Tests de peur (mais souffre tout de même du malus de -1 en Discipline dû à la **Peur**). De plus, les éléments de figurine sans la règle **Harnaché** gagnent **Ardeur guerrière**, qu'ils ne peuvent pas utiliser durant la première Manche de combat.

La figurine considère toutes les unités sans la règle **Élu d'Ashuruk** comme ayant la règle **Insignifiant**. Les figurines ordinaires avec **Élu d'Ashuruk** ne peuvent pas être rejointes par des Personnages sans la règle **Élu d'Ashuruk**.

Attributs d'attaque

Transfusion démoniaque : Corps à corps et Tir.

L'élément de figurine gagne **Attaques magiques**, et tous les Tests de panique causés à des unités ennemies par la perte d'au moins 25 % de Points de vie sont effectués avec un malus de -1 en Discipline.

Opportuniste : Corps à corps.

Un élément de figurine avec cette règle qui combat une unité ennemie sur son flanc ou son dos, tout en n'étant lui-même engagé que sur son front, doit relancer ses jets pour toucher ratés.

Attaques spéciales

Étreinte volcanique

L'élément de figurine gagne **Attaques magiques**. Toutes les Attaques de mêlée (y compris les Attaques spéciales) des éléments de figurine avec la règle **Étreinte volcanique** gagnent **Attaques enflammées**. De plus, au Palier d'initiative 0, toute figurine ennemie en contact socle à socle avec au moins un élément de figurine doté de cette règle subit une touche de Force 4, Pénétration d'armure 0, **Attaques enflammées**. Les figurines avec la règle **Étreinte volcanique** rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de **Fortitude**.

Armure

Armure infernale

Suit les règles d'Armure de plates (peut-être enchantée comme une Armure de plates).

Le porteur gagne **Ægide (5+, contre les Attaques enflammées)**.

Armes

Arme infernale : Arme de corps à corps.

Suit les règles d'Arme de base.

De plus, les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force, +1 en Pénétration d'armure et gagnent **Attaques magiques**. Sauf mention contraire, cette arme ne peut pas être enchantée avec des Enchantements d'arme.

Hache-mousquet : Arme de tir.

Portée 18", Tir 1, Force 4, Pénétration d'armure 2.

Les attaques portées avec cette arme ne souffrent pas de la pénalité pour toucher de « Tenir la position et tirer ».

Cette arme compte aussi comme une arme de corps à corps, avec la règle **À deux mains**. Les Attaques de corps à corps portées avec cette arme gagnent +1 en Force.

Tromblon : Arme de tir.

Portée 10", Tir 1, Force 5, Pénétration d'armure 0, **Tir en marche forcée**, **Tir rapide**.

Les attaques portées avec cette arme ne subissent pas la pénalité pour toucher de « Tenir la position et tirer ». De plus, lorsqu'une unité tire, si plus de la moitié de ses figurines est équipée de Tromblons et si elle a :

- exactement 3 Rangs complets, chaque jet pour toucher avec un Tromblon qui donne un résultat naturel de '6' provoque deux touches au lieu d'une seule.
- 4 ou plus Rangs complets, chaque jet pour toucher réussi provoque deux touches au lieu d'une seule.

Sort héréditaire

<i>Valeur de lancement</i>	<i>Portée</i>	<i>Type</i>	<i>Durée</i>	<i>Effet</i>
H	Brume de magnésie			
5+	24"	Malédiction	Permanent	<p>La cible gagne la règle Inflammable. À la fin d'une phase, si une unité qui contient au moins une figurine affectée par ce sort a subi au moins une touche avec Attaques enflammées, cette unité subit 1D3+1 touches additionnelles de Force 4, Pénétration d'armure 0 et Attaques enflammées. Ceci est considéré comme une Attaque spéciale à distance. Le sort prend alors fin.</p> <p>Un Personnage quittant une unité affectée par ce sort n'est plus affecté par ce sort, à moins qu'il n'ait été ciblé initialement en tant que figurine seule.</p>

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Noyau d'onyx (125 pts)

Enchantement d'Arme de base.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +2 en Force, +2 en Pénétration d'armure, **Attaques magiques** et **Blessures multiples (1D3, contre Inflammable)**.

Lame de fusion de l'acier (55 pts)

Enchantement d'Arme de base.

Le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque. Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaques enflammées, Attaques magiques**, leur valeur de Pénétration d'armure **passé** à 10 et blessent **toujours** sur un jet supérieur ou égal à « 7 - l'Armure de la cible ». Un '6' naturel est **toujours** une réussite, un '1' naturel est **toujours** un échec.

Enchantements d'armure

Peau d'acier (80 pts) – Ne peut pas être pris par une figurine avec la règle **Présence imposante**.

Enchantement d'Armure portée.

Le porteur gagne +3 en Armure. Les attaques portées contre la figurine du porteur qui ont **Attaques empoisonnées** et/ou **Coup fatal** perdent ces Attributs d'attaque.

Entrave de kadim (65 pts)

Enchantement de Bouclier.

Lorsque le porteur utilise ce Bouclier, il gagne les règles **Ægide (5+), Ægide (2+, contre les Attaques enflammées)** et **Étreinte volcanique**.

Secrets du mithril (60 pts)

Enchantement de Bouclier.

Le porteur gagne **Ægide (4+, contre Pénétration d'armure 3 ou plus)**, lorsqu'il utilise ce bouclier.

Artéfacts

Anneau de dessiccation (70 pts) – Figurine à pied uniquement.

Les unités ennemies en contact avec le porteur gagnent la règle **Inflammable**.

Dés de Lugar (70 pts)

Le porteur doit relancer ses jets naturels pour toucher et blesser ayant donné '1' naturel avec ses Attaques de corps à corps. Les jets pour toucher et blesser des Attaques de corps à corps contre le porteur ayant donné un '6' naturel doivent être relancés, sauf si la figurine est sur une monture de taille Gigantesque.

Tablette d'Ashuruk (70 pts) – Magicien uniquement.

Durant la Phase de magie adverse, à l'étape 3 « Siphonner le Voile », avant de convertir les marqueurs « Voile » en Dés de magie, enlevez un marqueur « Voile » de la réserve de marqueurs « Voile » de votre adversaire et ajoutez-le à votre propre réserve de marqueurs « Voile ».

Masque du fourneau (65 pts) – Ne peut pas être pris par une figurine avec la règle **Présence imposante**.

Le porteur gagne +1 en Armure et **Attaque de souffle (Attaque toxique)**.

Corne de taureau de Nezibkesh (60 pts)

La portée de la Règle universelle **Ingénieur** du porteur (le cas échéant) est étendue à 12". Quand une **Machine de guerre** est sélectionnée par la règle **Ingénieur** du porteur, ses Armes de tir gagnent +1 en Pénétration d'armure pour la durée de cette phase.

Mécanisme de Besheluk (45 pts) – Magicien uniquement. Dominant.

Le porteur peut lancer un Sort lié de Niveau de puissance (4/8), Portée 24", Type : Amélioration, Durée : Immédiat.

La cible Ressuscite des Points de vie, conformément à la liste suivante (les unités qui ne sont pas dans la liste ne sont pas affectées) :

- Disciples de Lugar : 4 Points de vie.
- Avatars kadims : 2 Points de vie.
- Titan kadim : 1 Point de vie.

Brume brûlante (40 pts)

Le porteur gagne **Ægide (4+, contre les Attaques de tir)** et son unité gagne **Cible difficile (1)**. Ces effets durent jusqu'à la fin du Tour du joueur durant lequel l'unité du porteur perd son premier Point de vie.

Gantelets de Madzhab (25 pts)

Le porteur gagne +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure. Chaque jet pour toucher des Attaques de corps à corps du porteur ayant donné un résultat naturel de '1' touche l'unité du porteur (les touches sont réparties par l'attaquant). Ces touches ne peuvent affecter le porteur lui-même, sauf s'il est monté et ne fait pas partie d'une unité combinée.

Enchantements d'étendard

Icône de la Fournaise (115 pts) – Ne peut pas être pris par les unités qui comptent dans la catégorie « Base ».

Lorsqu'un sort (qui n'est ni un Attribut de la Voie, ni un Sort lié) est lancé avec succès par un Magicien allié dans un rayon de 12" du porteur (et après résolution de l'éventuel Attribut de la Voie), le porteur peut lancer automatiquement l'Attribut de la Voie *Brasier* du domaine de la Pyromancie, sans que ce sort ne puisse être dissipé. La figurine ne devient pas pour autant un Magicien.

Bannière de Shamut (50 pts)

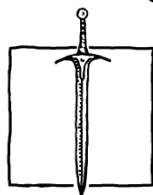
0-3 par armée.

Une unité contenant une ou plusieurs *Bannières de Shamut* gagne +1 en Capacité offensive et ajoute +1 au Résultat de combat de son camp.

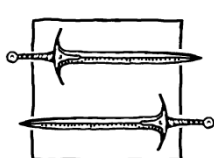
Organisation de l'armée



Personnages
(max. 40 %)



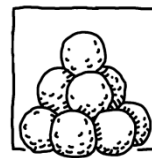
Base
(min. 25 %)



Spécial
(pas de limite)



Déluge des dieux
(max. 30 %)

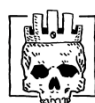


Barrage
(max. 20 %)



**Maîtres et
asservis**
(max. 35 %)

Personnages (max. 40 %)



Despote 255 pts

Figurine seule

Taille : Standard
Type : Infanterie
Socle : 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	10	Attiser les flammes, Élu d'Ashuruk	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	7	5	0	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Despote	4	7	4	1	4

Attiser les flammes : Règle universelle.

Le Despote et tous les éléments de figurine de la même unité sans la règle **Harnaché** gagnent la règle **Haine**.

Options :

Objets spéciaux	jusqu'à 250
Bouclier	5
Tromblon (3+)	10
Arme (un seul choix) :	
Hache-mousquet (3+)	5
Arme lourde	15
Arme infernale	25
Monture (un seul choix) :	
Taureau de Shamut*	195
Taureau-goliath de Shamut*	410

*Le Taureau de Shamut et le Taureau-goliath de Shamut comptent dans la catégorie « Maîtres et asservis » tandis que l'unité combinée compte dans « Personnages ».



Vizir 125 pts

Figurine seule

Taille : Standard

Type : Infanterie

Socle : 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9	Élu d'Ashuruk	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	6	5	0	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Vizir	3	6	4	1	3

Options :	pts
Porteur de la grande bannière	50
Objets spéciaux	jusqu'à 150
Bouclier	5
Tromblon (3+)	5
Arme (un seul choix) :	
Arme lourde	5
Hache-mousquet (3+)	5
Arme infernale	25
Monture :	
Taureau de Shamut*	220

*Le Taureau de Shamut compte dans la catégorie « Maîtres et asservis » tandis que l'unité combinée compte dans « Personnages ».



Favori de Lugar 215 pts

Figurine seule

0-1 par armée

Taille : Standard

Type : Infanterie

Socle : 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	12"	9	Cour de Lugar , Élu d'Ashuruk, Frénésie, Indémoralisable, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	5	5	0	Ægide (4+), Ægide (2+, contre les Attaques enflammées)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Favori de Lugar	3	6	4	1	4
					Ardeur guerrière, Étreinte volcanique, Paire d'armes

Cour de Lugar: Règle universelle.

La figurine ne peut rejoindre que les unités de Disciples de Lugar. Lorsqu'elle intègre une unité de Disciples de Lugar, elle gagne **Capture**. Si le scénario *Capturez les étendards* est joué, la figurine gagne **Capture** (peu importe si elle rejoint une unité de Disciples de Lugar ou non).

Options :	pts
Porteur de la grande bannière	50
Objets spéciaux	jusqu'à 150
Arme (un seul choix) :	
Arme infernale	10
Arme lourde	15



Prophète

Figurine seule



Taille : Standard
Type : Infanterie
Socle : 20×20 mm

Global	PA	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9	Élu d'Ashuruk	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	5	0	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Prophète	2	4	4	1	2

Doit choisir entre :

Magicien (160 pts)

Options :

Doit devenir (un seul choix) :

Apprenti magicien	40
Adepté magicien	115
Maître magicien	265

Ingénieur (170 pts)*

Règles de figurine :

Ingénieur (3+)

Options :

Peut devenir (un seul choix) :

Apprenti magicien	40
Adepté magicien	115
Maître magicien	265

*Les Prophètes comptent dans la catégorie « Personnages ».

De plus, l'amélioration « Ingénieur » (c'est à dire, les 170 pts) compte dans la catégorie « Barrage ».

Options magiques :

Si amélioré en Magicien, **doit** générer ses sorts dans une de ces Voies (un seul choix) :



Alchimie



Occultisme



Pyromancie

Options :

Objets spéciaux	pts
Si Maître magicien	jusqu'à 100
Bouclier	jusqu'à 200
Tromblon (3+)	10
Arme (un seul choix) :	15
Hache-mousquet (3+)	10
Arme infernale	15
Monture (un seul choix) :	
Taureau de Shamut (Maître magicien seulement)**	175
Lamassu sacré**	250

**Le Taureau de Shamut et le Lamassu sacré comptent dans la catégorie « Maîtres et Asservis » tandis que l'unité combinée compte dans « Personnages ».



Dominateur taurukh 280 pts

Figurine seule

Taille : Grande
Type : Cavalerie
Socle : 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	9	Élu d'Ashuruk, Guide (Ruine)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	5	5	1	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Dominateur taurukh	4	5	5	2	4	Charge dévastatrice (+1 Arm)

Options :	pts
Porteur de la grande bannière	50
Objets spéciaux	jusqu'à 150
Bouclier	10
Arme (un seul choix) :	
Paire d'armes	5
Arme lourde	15
Arme infernale	35



Patron hobgobelin 70 pts

Figurine seule

0-5 unités par armée
Taille : Standard
Type : Infanterie
Socle : 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	7	Pas un meneur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	4	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Patron hobgobelin	3	4	4	1	4	Opportuniste

Poignardeur en chef : Règle universelle.

La figurine gagne la règle **Poignardeur** (voir Hobgobelins). Tant que le Général est sur le champ de bataille et non en fuite, un élément de figurine avec la règle **Poignardeur en chef** peut **emprunter** la valeur de Discipline du Général.

Loup

Standard, Cavalerie
25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	P	Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Loup	1	3	3	0	3	Harnaché

Options :	pts
Objets spéciaux	jusqu'à 50
Armure légère	5
Bouclier	5
Arme de tir (un seul choix) :	
Arc (3+)	5
Arme de jet (4+)	5
Arme (un seul choix) :	
Arme lourde	5
Lance légère	5
Paire d'armes	5
Un seul choix :	
Poignardeur en chef	20
Loup	50

Montures de personnage



Taureau de Shamut

0-2 montures par armée

Cette monture compte dans la catégorie « Maîtres et asservis » tandis que l'unité combinée compte dans la catégorie « Personnages ».

Grande, Cavalerie
50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
Au sol	6"	12"	P	Peur, Présence imposante, Troupe légère, Vol (8", 16")		
Vol	8"	16"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	5	P	Ægide (2+, contre les attaques enflammées)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Taureau de Shamut	4	5	5	2	3	Étreinte volcanique, Harnaché, Touche d'impact (1)



Taureau-goliath de Shamut

0-1 monture par armée

Cette monture compte dans la catégorie « Maîtres et asservis » tandis que l'unité combinée compte dans la catégorie « Personnages ».

Gigantesque, Bête
60×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
Au sol	6"	12"	P	Troupe légère, Vol (7", 14")		
Vol	7"	14"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	5	6	2	Ægide (5+), Ægide (2+, contre les Attaques enflammées)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Taureau-goliath de Shamut	4	5	6	3	3	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaques enflammées), Étreinte volcanique, Harnaché, Touches d'impact (1)



Lamassu sacré

0-1 monture par armée

Cette monture compte dans la catégorie « Maîtres et asservis » tandis que l'unité combinée compte dans la catégorie « Personnages ».

Grande, Cavalerie
50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
Au sol	6"	12"	P	Apprenti magicien*, Aura de négation , Peur, Présence imposante, Résistance à la magie (2), Troupe légère, Vol (8", 16")		
Vol	8"	16"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	5	P	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Lamassu sacré	2	3	5	2	2	Attaques magiques, Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaques magiques), Harnaché

Options : pts
Adepte magicien * 75

Options magiques :

Doit choisir ses sorts dans la Voie :



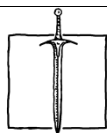
Sorcellerie

Aura de négation : Règle universelle.

Les figurines (amies et ennemies) en contact avec le socle d'un Lamassu sacré ne peuvent utiliser aucun Enchantement d'arme. Un Personnage chevauchant un Lamassu sacré n'est pas affecté.

*La monture et le cavalier comptent comme deux figurines séparées pour les règles et effets affectant les Magiciens (comme la sélection des sorts, les modificateurs de lancer, les Artéfacts, etc.).

Base (min. 25%)



Guerrriers infernaux 180 pts

15 figurines, jusqu'à 25 figurines additionnelles 11 pts/figurine

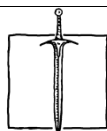


Taille : Standard
Type : Infanterie
Socle : 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9	Capture, Élu d'Ashuruk	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	0	Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Guerrrier infernal	1	4	3	0	2

Options :	pts
Bouclier	1 / fig
Arme lourde	3 / fig
Tromblon (3+)*	8 / fig
État-major :	
Champion	20
Musicien	20
Porte-étendard	20
- Enchantement d'étendard	

*Max. 30 figurines par unité, ne peut pas prendre d'Enchantement de bannière. Une unité équipée de Tromblons compte aussi dans la catégorie « Déluge des dieux ».



Cerbères de la citadelle 180 pts

10 figurines, jusqu'à 20 figurines additionnelles 18 pts/figurine



Taille : Standard
Type : Infanterie
Socle : 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9	Capture, Élu d'Ashuruk	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	0	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Cerbère de la citadelle	1	4	4	1	2

Options :	pts
Doit prendre au moins un de ces équipements :	
Bouclier	1 / fig
Hache-mousquet (3+)*	10 / fig
État-major :	
Champion	20
Musicien	20
Porte-étendard	20
- Enchantement d'étendard	

*Max. 20 figurines par unité. Une unité équipée de Haches-mousquet compte aussi dans la catégorie « Déluge des Dieux ».



Hobgobelins 120 pts

20 figurines, jusqu'à 30 figurines additionnelles 7 pts/figurine



Taille : Standard
Type : Infanterie
Socle : 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	6	Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Hobgobelin	1	3	3	0	3	Opportuniste

Poignardeur : Règle universelle.

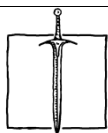
La figurine gagne la règle **Attaques empoisonnées** et une Paire d'armes. Elle perd toutes ses armes et armures et ne peut être équipée d'aucune armure et arme autre que sa Paire d'armes. De plus, lorsqu'elle effectue son jet de Portée de charge lors de la Phase de charge, une unité entièrement composée de figurines ayant cette règle gagne +2" en Mouvement simple pour déterminer la Portée de charge si elle est localisée dans l'arc latéral de l'unité chargée ou +4" en Mouvement simple si elle est localisée dans l'arc arrière de l'unité chargée.

Options :

Doit prendre au moins une option :

	pts
Bouclier	gratuit
Lance et bouclier	gratuit
Arc (4+) (0-3 choix par armée)*	2 / fig
Poignardeur	2 / fig
État-major :	
Champion	20
Musicien	20
Porte-étendard	20

*0-3 unités par armée et 0-60 figurines par armée. Une unité équipée d'Arcs compte aussi dans la catégorie « Déluge des dieux ».



Esclaves orques 110 pts

20 figurines, jusqu'à 30 figurines additionnelles 7 pts/figurine

Taille : Standard
Type : Infanterie
Socle : 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	5	Esclaves, Insignifiant		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	4	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Esclave orque	1	3	3	0	2	Né pour la baston

<i>Options (un seul choix) :</i>	<i>pts</i>
Bouclier	1 / fig
Paire d'armes	1 / fig
État-major :	
Musicien	20

Esclaves : Règle universelle.

À la fin d'une phase, s'il n'y a plus de figurine alliée avec la règle **Élu d'Ashuruk** ou **Opportuniste** sur le champ de bataille, retirez immédiatement toutes vos figurines d'Esclaves orques comme pertes.

Au début d'un Tour de joueur allié, s'il n'y a pas d'unité alliée avec la règle **Élu d'Ashuruk** ou **Opportuniste** à 6" ou moins d'une unité d'Esclaves orques non engagée au combat et non en fuite, lancez 1D6, sur un résultat de :

1-2 : L'unité d'Esclaves orques fuit immédiatement vers le bord de table le plus proche.

3-4 : L'unité d'Esclaves orques est **Ébranlée** jusqu'à la fin du Tour de joueur.

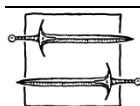
5-6 : Pas d'effet.

Né pour la baston : Attribut d'attaque – Corps à corps.

Les Attaques de corps à corps de l'élément de figurine gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure durant une Manche de combat si :

- c'est la première Manche du combat ; ou si
- l'unité de l'élément de figurine est **Indomptable** au début de la Manche de combat.

SPECIAL (pas de limite)



Immortels 270 pts

15 figurines, jusqu'à 15 figurines additionnelles 27 pts/figurine



Taille : Standard
Type : Infanterie
Socle : 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9	Capture, Élu d'Ashuruk, Garde du corps	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	5	4	0	Bénédictio de Nezibkesh , Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Immortel	1	5	4	1	2

Bénédictio de Nezibkesh :

Protection individuelle

Les Attaques de mêlée provenant d'Attaques spéciales portées contre une figurine avec **Bénédictio de Nezibkesh** voient leur Force divisée par deux (arrondie au supérieur) et leur Pénétration d'armure réduite de 2.

Options :

Bouclier

pts

2 / fig

Doit choisir entre (un seul choix) :

Arme lourde

gratuit

Arme infernale

4 / fig

État-major :

Champion

20

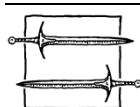
Musicien

20

Porte-étendard

20

- Enchantement d'étendard



Taurukhs 150 pts

5 figurines, jusqu'à 10 figurines additionnelles 22 pts/figurine



0-5 unités par armée

Taille : Standard
Type : Cavalerie
Socle : 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	9	Capture, Élu d'Ashuruk, Guide (Ruine)	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	0	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Taurukh	2	4	4	1	2

Options :

Bouclier

pts

2 / fig

Arme (un seul choix) :

Paire d'armes

Gratuit

Arme lourde

3 / fig

Arme infernale

5 / fig

État-major :

Champion

20

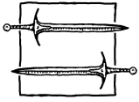
Musicien

20

Porte-étendard

20

- Enchantement d'étendard



Taurukhs sanctifiés 315 pts

3 figurines, jusqu'à 4 figurines additionnelles 100 pts/figurine

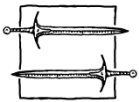


0-5 unités par
armée

Taille : Grande
Type : Cavalerie
Socle : 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	9	Capture, Élu d'Ashuruk, Guide (Ruine)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	5	0	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Taurukh sanctifié	3	4	5	2	3	Charge dévastatrice (+1 Arm)

<i>Options :</i>	<i>pts</i>
Bouclier	10 / fig
Arme (un seul choix) :	
Paire d'armes	3 / fig
Arme lourde	7 / fig
Arme infernale	18 / fig
État-major :	
Champion	20
Musicien	20
Porte-étendard	20
- Enchantement d'étendard	



Chasseurs hobgobelins 130 pts

5 figurines, jusqu'à 10 figurines additionnelles 11 pts / figurine

0-2 unités par
armée

Taille : Standard
Type : Cavalerie
Socle : 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	6	Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	1	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chasseur hobgobelin	1	3	3	0	3	Opportuniste
Loup	1	3	3	0	3	Harnaché

<i>Options :</i>	<i>pts</i>
Bouclier	1 / fig
Arc (4+)	1 / fig
Lance légère	1 / fig
État-major :	
Champion	20
Musicien	20
Porte-étendard	20

Barrage (max. 20 %)



Artillerie infernale

Figurine seule



Taille : Standard
Type : Assemblage
Socle : Rond 75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	3"	9	Élu d'Ashuruk, Machine de guerre		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servants	3	4	3	0	2	Mouvement ou tir

Les Servants doivent prendre l'une des Armes d'artillerie suivantes :

Batterie de roquettes (4+) (270 pts)
0-2 choix par armée

Canon-volcan (145 pts)
0-2 choix par armée

Arme d'artillerie de type **Batterie de tir** :
Portée 48", Tirs 2D6, Fo 7, PA 2.

Options :

Démon asservi

pts
120

Arme d'artillerie de type **Lance-flammes** :
Portée 24", Tir 1, Fo 4{5}, PA 1{2}, **Attaques enflammées**, {**Blessures multiples** (1D3)}.

Si maniée par un **Démon asservi**, ignorez le -1 pour les jets d'incident de tir.

Options :

Démon asservi

pts
190



Démon asservi

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Barrage » et « Maîtres et asservis ».

Taille : Gigantesque
Type : Infanterie
Socle : 100×150 mm

Amélioration pour Artillerie infernale et Mortier titan. La figurine perd ses servants et son Esclave ogre. Elle remplace ses caractéristiques, son type d'unité, sa taille de socle, son armure et ses règles spéciales (sauf Arme d'artillerie) par le profil suivant :

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	9	Fureur démoniaque , Indémoralisable, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	4	6	3	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Démon asservi	5	4	5	2	2	Mouvement ou tir, Transfusion démoniaque

Fureur démoniaque : Règle universelle.

Au début de chaque Tour de joueur allié, la figurine doit passer un Test de discipline. En cas d'échec, elle gagne la règle **Mouvement aléatoire (3D6)** jusqu'à la fin du Tour de joueur. Elle ne peut pas choisir librement sa direction mais doit avancer vers l'unité ennemie la plus proche au cours de la Phase de mouvement (si le Pivot initial est bloqué, la figurine pivote au maximum vers l'ennemi le plus proche et ne bouge pas plus loin).



Mortier titan 285 pts

Figurine seule



0-2 unités par armée

Taille : Grande
Type : Assemblage
Socle : Rond 75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	3"	9	Élu d'Ashuruk, Esclave ogre , Machine de guerre		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	1	4	0	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servant	3	4	3	0	2	Mouvement ou tir, Mortier titan (4+)
Esclave ogre	3	3	4	1	2	

Esclave ogre : Règle universelle.

Les résultats de 3-4 (Enrayé) sur la Table des incidents de tir comptent comme un 5+ (Dysfonctionnement).

Options :

Peut prendre **Démon asservi**
(perd l'Esclave ogre)

pts

95

Mortier titan (4+) : Arme d'artillerie de type Catapulte (4x4) :

Portée 6-48", Tir 1, Fo 4[7], PA 1[4], [**Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)**].

Toute unité perdant au moins un Point de vie à cause de cette arme doit relancer tous ses jets pour toucher (au tir comme en mêlée) réussis ayant donné '6' et traite tous les Décors, y compris les Terrains découverts, comme étant des **Terrains dangereux (1)**. Toute **Machine de guerre** se trouvant à moins de 8" d'une unité touchée par un tir de cette arme doit obtenir un 4+ sur un jet de dé pour pouvoir tirer. Ces effets durent jusqu'à la fin du Tour de joueur suivant.



Baliste hobgobeline 95 pts

Figurine seule

0-2 unités par armée

Taille : Standard
Type : Assemblage
Socle : Rond 60 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	4"	6	Machine de guerre		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	1	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servants	2	3	3	0	3	Mouvement ou tir, Baliste hobgobeline (4+)

Baliste hobgobeline (4+) : Arme d'artillerie.

Portée 48", Tir 1, Fo 3[6], PA 10, **Attaque de zone (1x5)**, [**Blessures multiples (1D3)**].



Équipe d'artilleurs

Figurine seule

0-2 unités par
armée

Taille : Standard
Type : Assemblage
Socle : 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	6"	9	Châssis à vapeur, Élu d'Ashuruk	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	1	4	0	Cible difficile (1), Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Servants	2	4	3	0	2 Tir rapide

Châssis à vapeur : Règle universelle.

La figurine gagne **Tir en marche forcée** et ne peut pas volontairement choisir « Fuir » en Réaction à une charge.

Doit prendre l'une de ces options d'Arme d'artillerie :

Batterie de tir (4+) (145 pts)

Arme d'artillerie de type
Batterie de tir.

Portée 24", Tirs 1D6, 2D6 ou 3D6,
Fo 4, PA 2.

Lance grenade (4+) (135 pts)

Arme d'artillerie de type
Batterie de tir.

Portée 18", Tirs 1D6+1, Fo 6, PA 2.

Lance-flammes (130 pts)

Cette arme a deux modes de tir :

- **Arme d'artillerie** de type
Lance-flammes.

Portée 12", Tir 1, Fo 4{5}, PA 1{2},
Attaques enflammées, {Blessures multiples (1D3)}.

- **Arme d'artillerie** de type
Lance-flammes.

Portée 18", Tir 1, Fo 0, PA 0. Toutes
les figurines dans une unité touchée
par cette arme gagnent la règle
Inflammable jusqu'à la fin du Tour
de joueur suivant ou jusqu'à ce
qu'une ou plusieurs figurines soient
blessées (incluant les relances pour
blesser) par une **Attaque enflammée**
(selon lequel de ces événements
arrive en premier).

Maîtres et asservis (max. 35 %)



Disciples de Lugar 130 pts

5 figurines, jusqu'à 20 figurines additionnelles 24 pts/figurine

0-2 unités par armée

Taille : Standard
Type : Infanterie
Socle : 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	12"	9	Élu d'Ashuruk, Frénésie, Indémoralisable, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	4	0	Ægide (5+), Ægide (2+, contre les Attaques enflammées)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Disciple de Lugar	1	4	4	1	3	Ardeur guerrière, Étreinte volcanique

Options :

Doit choisir entre (un seul choix) :

Paire d'armes gratuit

Arme lourde 3 / fig

État-major :

Champion 20

Musicien 20

Porte-étendard 20

- Enchantement d'étendard



Titan kadim 560 pts

Figurine seule

0-1 unité par armée

Taille : Gigantesque
Type : Infanterie
Socle : 100×150 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	8	Frénésie, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	4	6	2	Ægide (5+), Ægide (2+, contre les Attaques enflammées)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Titan kadim	6	6	7	4	5	Ardeur guerrière, Étreinte volcanique, Rage dessiccante

Rage dessiccante : Attribut d'attaque – Corps à corps

Les Attaques de corps à corps de la figurine gagnent **Attaques divines** lorsqu'elles sont allouées à une figurine avec **Ægide (2+, contre les Attaques enflammées)**.

À chaque fois que la figurine rate un Test de frénésie, elle gagne +1 en valeur d'Attaque pour le reste de la partie.



Avatars kadims 320 pts

3 figurines, jusqu'à 3 figurines additionnelles 125 pts/figurine

0-3 unités par armée

Taille : Grande
Type : Infanterie
Socle : 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
Au sol	4"	8"	8	Course rapide, Frénésie, Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (6", 12")		
Vol	6"	12"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Règles de figurine	
	3	3	4	2	Ægide (5+), Ægide (2+, contre les attaques enflammées)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Avatar kadim	3	5	5	2	4	Ardeur guerrière, Étreinte volcanique

Options :
Champion pts
20



Mécanique infernale 145 pts

Figurine seule



0-1 unité par armée

Taille : Grande
Type : Assemblage
Socle : 60×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	6"	9	À toute vapeur, Indémoralisable, Présence imposante, Sans peur, Trop lourd		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Règles de figurine	
	7	4	7	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage	3	4	3	0	2	
Châssis			6	3	2	Attaque de broyage (1D3), Harnaché, Touches d'impact (1D6+1)

À toute vapeur : Règle universelle.

À la fin de l'étape 2 de la Séquence de la Phase de mouvement (directement après avoir rallié les unités en fuite), la Mécanique infernale peut choisir de charger sa chaudière. Dans ce cas, jusqu'à la fin du Tour de joueur, la Mécanique infernale ne peut pas tirer et gagne **Mouvement aléatoire (3D6)**, avec l'exception qu'elle ne peut pas entrer en contact avec une unité qui n'était pas dans son arc frontal avant le Pivot initial.

Trop lourd : Règle universelle.

La Mécanique infernale ne peut pas déclarer de charge.

Ses Distances de Poursuite et de Charge irrésistible sont **toujours** de 0".

Doit prendre soit :

Fusil-shrapnel* (315 pts)

L'Équipage gagne un **Fusil-shrapnel (4+)**

Fusil-shrapnel :

Arme d'artillerie de type **Batterie de tir**

Portée 18", Tirs 1D6+2, Fo 6, PA 3, **Blessures**

multiples (1D3), Tir rapide, Transfusion démoniaque

*L'amélioration **Fusil-shrapnel (315 pts)** compte également dans la catégorie « Barrage ».

Laminoir à vapeur (275 pts)

Le Châssis gagne **Attaque de broyage (3D3)**.



Géant cuirassé 290 pts

Figurine seule

Taille :
0-3 unités par armée
Gigantesque
Type : Infanterie
Socle : 50×75 mm

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

Géant voit, géant fait :

Règle universelle.

La figurine gagne **Élu d'Ashuruk**.

Options :

Grand frère

Arme (un seul choix) :

Pioche de mineur

Fouet de garde-chiourme

Massue géante

pts

35

5

25

30

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, la figurine souffre d'un malus de -1 en valeur d'Attaque.

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**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent un bonus de +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.

Fouet de garde-chiourme : Arme de corps à corps.

Le porteur gagne +2 en Agilité.

Il gagne aussi une **Présence impérieuse** dont la portée est **toujours** de 12" et dont seuls les Hobgobelins, les Chasseurs hobgobelins, les Esclaves orques et les Patrons hobgobelins peuvent bénéficier. De plus, les figurines alliées de Hobgobelins, d'Esclaves orques et de Patrons hobgobelins à pied à moins de 12" du porteur gagnent +2" en valeur de Marche forcée.

Pioche de mineur : Arme de corps à corps.

Le porteur gagne **Attaque écrasante**. Si le porteur a une valeur d'Attaque de 8 ou plus, au début de son Palier d'initiative, il peut effectuer deux **Attaques écrasantes** au lieu d'une (à condition qu'il ait déclaré vouloir utiliser l'**Attaque écrasante** à la fin de l'étape 4 de la Séquence de la Manche de combat).

Le Géant ignore la règle **Perturbant** conférée par un Mur à une unité qui le *défend*.