

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Nains Infernaux

Livre d'armée

2^e édition, version 2020.2 bêta 1 – 23 juillet 2020

Règles des figurines de l'armée	2	Personnages	7
Sort héréditaire	4	Montures de personnage	11
Objets spéciaux	5	Base	14
Organisation de l'armée	7	Spécial	17
Feuille de référence	26	Instruments de Destruction	23



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

Combustible

Placez sur l'unité un marqueur « Combustible » pour chaque instance de cette règle. Une unité avec au moins un marqueur « Combustible » gagne **Inflammable**. Enlevez un marqueur « Combustible » lors de l'une des situations suivantes :

- Immédiatement après que l'unité a subi au moins une blessure (avant d'effectuer les jets de sauvegarde) provenant d'une Attaque à distance avec **Attaques enflammées**.
- À la fin d'une Manche de combat lors de laquelle l'unité a subi au moins une blessure (avant d'effectuer les jets de sauvegarde) provenant d'une Attaque de mêlée avec **Attaques enflammées**. En outre, si l'unité avait déjà la règle **Inflammable** provenant d'une autre source que **Combustible**, alors à la fin de la Manche de combat, elle subit 1D3 touches de Force 3, Pénétration d'armure 1 avec **Attaques enflammées**. Ces touches sont considérées comme une Attaque spéciale.

Un Personnage quittant une unité affectée par cette règle n'est plus affecté, à moins qu'il ne soit l'unité composée d'une figurine seule affectée initialement. Dans ce cas, ce Personnage conserve tous ses marqueurs « Combustible ».

Flammes de l'industrie (X)

La somme des valeurs de **Flammes de l'industrie** de toutes les figurines de l'armée est limitée à 0-6 par armée.

Marque de la Fournaise

La figurine considère comme **Insignifiantes** les unités ne contenant aucune figurine avec cette règle. Elle ne peut rejoindre ou être rejointe que par d'autres figurines avec cette règle.

Rituel taurukh

0-2 figs./armée.

Appliquez les restrictions suivantes à la figurine :

- Elle gagne **Ne peut être piétiné**, **Touche d'impact (1)** et **Une tête au dessus**.
- Elle perd **Tir en marche forcée**.
- Sa valeur de Mouvement simple **passse** à 7", sa valeur de Marche forcée **passse** à 14" et elle gagne +1 en Armure.
- Les dimensions de son socle passent à 25×50 mm.
- Son Type devient « Bête ».

Servir ou mourir

La figurine ne peut prendre d'Objets spéciaux de ce Livre d'armée et ne peut lancer *Damnation de Nezibkesh* (Sort héréditaire). De plus, si l'unité de la figurine se trouve à 6" ou moins d'une figurine alliée avec **Marque de la Fournaise** et qui n'est pas en fuite, alors la figurine :

- gagne **Ardeur guerrière**.
- doit relancer ses jets de Portée de charge ratés lors de la Phase de charge.

Attributs d'attaque

Cartouches à sous-munitions – Tir

Si cette attaque touche au moins une fois une unité ennemie, l'unité ennemie non engagée au combat la plus proche de la cible initiale de cette attaque et à 6" ou moins de la cible initiale subit immédiatement 1D3+1 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 1. S'il y a plus d'une unité éligible, le joueur actif choisit laquelle est touchée. Ces touches ne sont pas elles-mêmes affectées par cette règle. **Ceci est considéré comme une Attaque spéciale.**

Flasques d'huile – Corps à corps, Tir

Tous les éléments de figurine qui ont cette règle peuvent :

- immédiatement avant d'effectuer une Attaque de mêlée, faire **passer** la Force de leurs attaques à 1 jusqu'à la fin de la Manche de combat.
- si elles n'ont pas effectué de Marche forcée ce Tour de joueur, immédiatement avant d'effectuer une Attaque de tir, faire **passer** la Force de leurs Attaques de tir à 1 et réduire la Portée de leurs Attaques de tir de 6" jusqu'à la fin de la phase.

Dans ce cas, tous les éléments de figurine d'une même unité qui ont cette règle doivent le faire. Si au moins l'une de ces attaques touche, l'unité ciblée gagne un marqueur **Combustible** après avoir résolu ces attaques.

Manifestation kadim – Corps à corps, Tir

L'attaque gagne **Attaques enflammées** et **Attaques magiques**. Les Attaques de corps à corps et de tir avec cette règle qui gagnent **Attaques enflammées** grâce à au moins une autre source (y compris en provenance d'autres instances de **Manifestation kadim**), gagnent aussi **Attaques divines**.

Nuage d'éther – Tir

Les Tests de panique causés par cette attaque lorsqu'elle entraîne une perte de 25% de Points de vie ou plus sont effectués avec un malus de -1 en Discipline. De plus, si cette attaque touche une unité contenant au moins une figurine avec la règle **Canalisation**, le propriétaire de cette cible perd un marqueur « Voile » de sa réserve de marqueurs « Voile ».

Attaques spéciales

Étreinte volcanique (X)

L'élément de figurine gagne **Attaques de broyage (X)**, avec X correspondant à la valeur entre parenthèses. Ces Attaques de broyage sont résolues avec Force 4, Pénétration d'armure 0. De plus, les attaques portées par l'élément de figurine (y compris ses Attaques spéciales) gagnent **Manifestation kadim**.

Armurerie

Armure infernale – Armure

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

Hache-mousquet – Arme de tir

0–50 figurines ordinaires avec Hache-mousquet, **Pistolet** et/ou Tromblon par armée.

Portée 18", Tir 1, Fo 4, PA 2.

Compte comme une Arme de corps à corps avec **À deux mains**. Les Attaques de corps à corps portées avec cette arme gagnent +1 en Force. Peut être enchantée comme une Arme de corps à corps, mais seules ses Attaques de corps à corps sont affectées par l'enchantement (sauf mention contraire).

Tromblon – Arme de tir

0–50 figurines ordinaires avec Hache-mousquet, **Pistolet** et/ou Tromblon par armée.

Portée 18", Tir 1, Fo 3, PA 1, **Attaque de zone (2×1)**, **Tir rapide**. À Courte portée, les jets pour toucher ratés ayant donné '1' avec cette arme doivent être relancés.

Batterie de roquettes – Arme d'artillerie

0-2 figs./armée.

Portée 24", Tirs 4, Fo 6, PA 3, **Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)**.

Si deux '1' naturels sont obtenus sur les jets pour toucher de cette arme, elle subit un Incident de tir **et toutes les**

touches sont ignorées. Pour chaque '1' obtenu après les deux premiers, appliquez un modificateur de -2 au jet sur la Table des incidents de tir.

Lance naphta – Arme d'artillerie

0-2 figs./armée.

Lance flamme. Portée 18", Tir 1, Fo 4 {5}, PA 1 {2}, **Attaques enflammées, {Blessures multiples (1D3)}**.

Mortier titan – Arme d'artillerie

0-2 figs./armée.

Catapulte (4×4). Portée 6–30", Tir 1, Fo 4 [7], PA 1 [4], [**Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)**].

Arme infernale – Arme de corps à corps

Les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H Damnation de Nezibkesh <4+> {6+}	<36"> {18"}	Malédiction	Un tour	La cible subit un malus de -1 Capacité offensive et en Capacité défensive {et un malus cumulatif de -1 pour chaque marqueur Combustible sur la cible}, jusqu'à un maximum de -3.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Vitesse fulgurante 75 pts

Enchantement : Hache-mousquet.

Le nombre de tirs de l'arme **pass**e à 3 et le porteur gagne +3 en valeur d'Attaque lorsqu'il utilise cette arme. Les Attaques de corps à corps et de tir effectuées avec cette arme ne peuvent **jamais** toucher sur moins bien que 3+.

Noyau d'onyx 65 pts

Enchantement : Arme infernale.

Les attaques portées avec cette arme gagnent **Blessures multiples (1D3, contre Inflammable)** et **Manifestation kadim**.

Flamme de l'Est 55 pts

Enchantement : Arme de corps à corps.

Le porteur gagne **Étreinte volcanique (2D3)**. S'il avait déjà **Étreinte volcanique (X)**, augmentez « X » de 2D3 à la place. Ces 2D3 **Attaques de broyage** sont résolues même si le porteur a utilisé des **Touches d'impact** lors de la même Manche de combat.

Enchantements d'armure

Masque des Âges 75 pts

Ne peut être pris par une figurine de taille Gigantesque.

Enchantement : Armure portée.

La figurine du porteur gagne **Murmures du masque** (voir l'Unité spéciale « **Immortels** »). De plus, si la figurine du porteur est de type Infanterie, elle gagne +1 en Armure.

Protection flamboyante 40 pts

Ne peut être pris que par des figurines d'Infanterie.

Enchantement : Bouclier.

Lorsque le porteur utilise ce Bouclier, il gagne +1 en Armure et **Sans peur**. Toute figurine ennemie au contact du porteur qui peut allouer au moins une attaque contre lui et qui ne le fait pas subir, après la résolution de ses Attaques de corps à corps, une touche de Force 4 et de Pénétration d'armure 0 avec **Attaques enflammées**, répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine. Ceci est considéré comme une Attaque spéciale.

Entrave de kadim 30 pts

Ne peut pas être pris par une figurine avec la règle **Présence imposante**.

Enchantement : Bouclier.

Les armes du porteur perdent la règle **À deux mains** si elles l'avaient. Lorsqu'il utilise ce Bouclier, le porteur gagne **Ægide (+1, contre Attaques enflammées, max. 2+)** et **Parade**.

Enchantements d'étendard

Fierté de Zalaman-Tekash 50 pts

Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».

Usage unique. Peut être activée à la fin de n'importe quelle Phase de mouvement alliée. Placez sur la table un Mur de dimension 8×1", avec les conditions et restrictions suivantes :

- Un des côtés longs du Mur doit être en contact avec le front de l'unité du porteur, et aligné sur lui.
- Le centre de ce côté long doit correspondre au centre du front de l'unité du porteur.
- Le Mur ne peut pas être placé à moins d'1" d'autres unités ou Décors (excepté du Terrain découvert).
- Si ce Mur ne peut pas être placé, l'enchantement ne peut pas être activé.

Épreuve d'Ashuruk 30 pts

0-2 par armée.

L'unité du porteur et toutes les unités en contact avec l'unité du porteur gagnent **Résistance à la magie (2)**. Cette **Résistance à la magie** s'applique aussi aux sorts alliés. La valeur de cette **Résistance à la magie** ne peut pas être augmentée.

Artéfacts

Tablette de Vezodinezh 65 pts

Dominant. Magicien uniquement.

Chaque fois que le porteur tente de lancer un sort non lié avec au moins trois Dés de magie, un unique résultat de '1' est considéré comme un '3' à la place. Lorsque le porteur subit le Fiasco « Feu sorcier », considérez-le à la place comme un « Brasier magique ».

Anneau de dessiccation 60 pts

Au début de chaque Manche de combat, toutes les unités ennemies au contact du porteur gagnent un marqueur « Combustible ».

Souffle du Taureau d'airain 60 pts

Ne peut pas être pris par une figurine avec **Présence imposante**.

La figurine du porteur gagne +1 Point de vie et le porteur gagne **Attaque de souffle (Attaques toxiques)**.

Cryoflamme 50 pts

Usage unique. Peut être activé au début de n'importe quelle Manche de combat. Une unique unité ennemie au contact du porteur subit un malus de -3 en Agilité et les attaques contre cette unité perdent **Attaques enflammées** si elles l'avaient. Ces effets prennent fin au début du prochain Tour de joueur.

Idole dorée de Shamut 45 pts

Le porteur a **toujours** au moins une valeur de Mouvement simple de 4" et au moins une valeur de Marche forcée de 12". De plus, le porteur peut lancer *Gloire de l'or* (Alchimie) comme un Sort lié avec un Niveau de puissance (4/8).

Dés de Lugar 40 pts

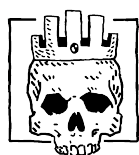
Un unique élément de la figurine du porteur peut relancer un unique jet pour toucher, pour blesser ou de sauvegarde d'armure par Tour de joueur. **Cet Artéfact n'a aucun effet sur les Attaques écrasantes.**

Gantelets de Madzhab 25 pts

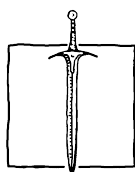
Figurines d'Infanterie uniquement.

Le porteur gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure. Cependant, chaque jet pour toucher des Attaques de corps à corps du porteur ayant donné un résultat naturel de '1' inflige une touche répartie sur l'unité du porteur (sauf mention contraire, ces touches sont réparties par son propriétaire).

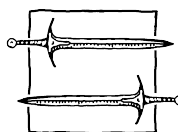
Organisation de l'armée



Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Instruments de Destruction
max. 30%

Personnages (max. 40%)



Despote
285 pts

Figurine seule **0-1** unité/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (IdD) compte dans la catégorie « Instruments de Destruction ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	10	Clefs de la citadelle, Marque de la Fournaise		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	7	5	0	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Despote	4	7	4	1	4	Haine, Tir en marche forcée

— Règles de figurine —

Clefs de la citadelle : Règle universelle.

Pendant la Sélection des sorts (étape 7 de la Séquence pré-partie), la figurine peut gagner gratuitement une des armes suivantes :

- Hache-mousquet (2+)
- Arme infernale
- Arme lourde
- Paire d'armes

Ensuite, le propriétaire peut choisir gratuitement un unique Enchantement d'arme du Recueil arcanique ou de ce Livre d'armée pour n'importe laquelle de ses armes. Cet Enchantement d'arme ne compte pas dans le maximum d'Objets spéciaux de la figurine.

— Options —

Rituel taurukh (à pied uniquement)	135
Objets spéciaux	jusqu'à 175
Bouclier	5
Tromblon (4+)	5

— Options de monture —

Taureau de Shamut (IdD)	205
Taureau-goliath de Shamut (IdD)	400



Prophète

190 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (IdD) compte dans la catégorie « Instruments de Destruction ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	9	Apprenti magicien, Marque de la Fournaise		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	5	0	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Prophète	2	4	4	1	2	Tir en marche forcée
Options magiques			pts-		Options	
Adepte magicien			75		Doit prendre (un seul choix) :	
Maître magicien			225		Prophète de Lugar* gratuit	
					Prophète de Shamut* 5	
Alchimie	Occultisme	Pyromancie			Prophète de Nezibkesh* 15	
					Prophète d'Ashuruk* 25	
					*Chaque option est limitée à 0-2 figs./armée.	
					Objets spéciaux jusqu'à 100	
					si Maître magicien jusqu'à 200	
					Bouclier 10	

Règles de figurine optionnelles

Prophète d'Ashuruk : Règle universelle.

Lorsque la figurine lance avec succès un sort de :

- l'Alchimie, elle peut lancer *Brasier* (Pyromancie) à la place de *Feu alchimique* comme Attribut de la Voie.
- la Pyromancie, elle peut lancer *Feu alchimique* (Alchimie) à la place de *Brasier* comme Attribut de la Voie.
- l'Occultisme sans utiliser *Le Sacrifice*, elle peut lancer *Feu alchimique* ou *Brasier* comme Attribut de la Voie.

Prophète de Lugar : Règle universelle.

La figurine gagne **Ægide (4+)** et perd Armure infernale. L'élément de figurine gagne **Étreinte volcanique (1)**. Lorsqu'elle est à pied, cette figurine gagne +1" en valeur de Mouvement simple, +3" en valeur de Marche forcée et **Repli tactique**. Cette figurine gagne accès aux options suivantes.

Options de monture	pts-	Options additionnelles	pts-
Char à kadim	65	Un seul choix :	
		Arme lourde	5
		Paire d'armes	5

Prophète de Nezibkesh : Règle universelle.

La figurine gagne **Flammes de l'industrie (1)**, ainsi que la règle **Ingénieur (3+)**, qui peut être utilisée sur une unique figurine alliée d'Équipe d'artilleurs, d'Artillerie infernale ou de Mécanique infernale se trouvant à 6" ou moins. Cette figurine gagne accès aux options suivantes.

Options de monture	pts-	Options additionnelles	pts-
Bastion infernal (IdD)	220	Un seul choix :	
		Tromblon (4+)	5
		Hache-mousquet (2+)	10

Prophète de Shamut : Règle universelle.

Cette figurine gagne accès aux options suivantes.

Options additionnelles	pts-	Options additionnelles	pts-
Doit prendre (un seul choix) :		Un seul choix :	
Rituel taurukh	gratuit	Arme lourde	5
Taureau de Shamut (Monture) (IdD)	140	Paire d'armes	5
Taureau-goliath de Shamut (Monture) (IdD)		Arme infernale	10
(Maître magicien uniquement)	370		



Vizir

115 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (IdD) compte dans la catégorie « Instruments de Destruction ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	9	Marque de la Fournaise		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	6	5	0	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Vizir	3	6	4	1	3	Tir en marche forcée
— Options —			pts-	— Options de monture —		pts-
Rituel taurukh (à pied uniquement)				75	Siège d'autorité	30
Porteur de la grande bannière				50	Taureau de Shamut (IdD)	190
Objets spéciaux				jusqu'à 150		
Bouclier				5		
Tromblon (4+)				5		
Un seul choix :						
Paire d'armes				5		
Arme lourde				10		
Hache-mousquet (2+)				10		
Arme infernale				20		



Commissaire taurukh

265 pts

Figurine seule

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	12"	9	Marque de la Fournaise, Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	6	5	0	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Comm. taurukh	4	6	5	2	4	Œil pour œil, Touches d'impact (1)
— Options —			pts-	— Options —		pts-
Porteur de la grande bannière				50	Un seul choix :	
Objets spéciaux				jusqu'à 150		
Bouclier				15	Paire d'armes	5
					Arme lourde	20
					Arme infernale	30





Conjrateur vassal

115 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Apprenti magicien, Pas un meneur, Servir ou mourir	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Conjrateur vassal	1	3	3	0	3

Options magiques		pts	Options		pts
Adepté magicien		75	Objets spéciaux		jusqu'à 75
			Armure légère		5
Pyromancie			Options de monture		
	Sorcellerie		Monture de vassal	(Adepté magicien uniquement)	30

Montures de personnage



Siège d'autorité

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	P	Gouverneur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Siège d'autorité	4	3	3	0	3	Harnaché

— Règles de figurine —

Gouverneur : Règle universelle.

Au début de leur Marche forcée, les unités alliées dont plus de la moitié des figurines est munie de Flasques d'huile à 12" ou moins d'au moins une figurine avec Gouverneur gagnent +2" en valeur de Marche forcée.

De plus, la figurine peut rejoindre les unités de Conscrits vassaux. Ceci remplace la restriction de la règle **Marque de la Fournaise**. Si elle rejoint une telle unité, alors cette dernière doit relancer ses jets de Portée de charge ratés.



Monture de vassal

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	P	Avant-garde (6"), Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Monture de vassal	2	3	3	1	3	Harnaché



Char à kadim

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm
0-1 monture/armée

Cette figurine compte également dans la limite maximum de Chars à kadim de la catégorie « Spécial ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	6"	P	Actionné par contrat , Course rapide, Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	5	P+2	Ægide (2+, contre Attaques enflammées)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Créature kadim	3	3	5	1	4	Ardeur guerrière, Étreinte volcanique (1D3), Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)

— Règles de figurine —

Actionné par contrat : Règle universelle.

Les jets de Portée de charge ratés de la figurine doivent être relancés.



Taureau de Shamut

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

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

0-2 figs./armée avec Vol.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	Au sol	7"	14"	P	Peur, Présence imposante, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (6", 12")		
	Vol	6"	12"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	4	P	5	P	Ægide (5+)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Taureau de Shamut	4	4	5	2	3	Attaques divines, Attaques enflammées, Harnaché, Touches d'impact (1D3)	



Taureau-goliath de Shamut

Taille Gigantesque
Type Bête
0-1 monture/armée Socle 60×100 mm

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

0-2 figs./armée avec Vol.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	Au sol	7"	14"	P	Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (6", 12")		
	Vol	6"	12"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	6	5	6	2	Ægide (5+)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Taureau-goliath de Shamut	5	5	6	3	3	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaques divines, Attaques enflammées), Attaques divines, Attaques enflammées, Harnaché, Touches d'impact (1D3)	



Bastion infernal

Taille Gigantesque

Type Assemblage

0-1 monture/armée

Socle 60×100 mm

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». Cette monture compte également dans la catégorie « Instruments de destruction » et dans le nombre maximal de Bastions infernaux de la catégorie « Instruments de Destruction ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	P	Brise-murailles, Flammes de l'industrie (1), Guide (Mur), Plateforme de guerre, Plateforme de tir		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	8	1	5	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servants (6)	1	4	3	0	2	
Bélier		4	5	2	Attaque écrasante, Harnaché, Touches d'impact (1D3+1)	

— Règles de figurine —

Brise-murailles : Règle universelle.

Le Bélier ne peut utiliser son **Attaque écrasante** que contre les unités ennemies engagées sur son front.

La figurine doit être déployée dans une unité constituée uniquement de figurines avec **Marque de la Fournaise**.

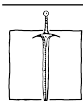
Elle ne peut rejoindre qu'une telle unité, et ne peut pas choisir de quitter volontairement son unité. **De plus, l'unité de la figurine ignore la règle Perturbant accordée aux ennemis qui défendent un mur.**

Plateforme de tir : Règle universelle.

Toutes les figurines dans la même unité que la figurine sont considérées comme bénéficiant d'un Couvert léger. De plus, elles peuvent tracer des Lignes de vue à partir de n'importe quel point **du front** du Bastion infernal comme si elles étaient de taille Gigantesque lorsqu'elles tirent ou lancent des sorts. Dans ce cas, tant que l'unité compte au moins un Rang complet :

- jusqu'à 20 figurines de l'unité peuvent tirer. Ces figurines peuvent tirer quelle que soit leur position dans l'unité.
- Mesurez leur portée depuis **le** Bastion infernal.

Base (min. 25%)



Guerriers infernaux

165 pts + 12 pts/fig. suppl.

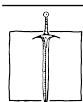
12-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

0-50 figurines ordinaires avec Hache-mousquet, Pistolet et/ou Tromblon par armée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	9	Capture, Marque de la Fournaise		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	4	0	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Guerrier infernal	1	4	3	0	2	Tir en marche forcée
Options	pts			Options d'État-major		pts
Bouclier	1/fig.			Champion	20	
Tromblon (4+)	6/fig.			Musicien	20	
Arme lourde et Combat sur un rang supplémentaire	3/fig.			Porte-étendard	20	
				Enchantement d'étendard	sans limite	



Cerbères de la Citadelle

300 pts + 21 pts/fig. suppl.

15-30 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

0-50 figurines ordinaires avec Hache-mousquet, Pistolet et/ou Tromblon par armée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	9	Capture, Marque de la Fournaise, Qu'ils viennent!		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	4	0	Armure infernale, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cerbère de la Citadelle	1	4	4	1	2	Tir en marche forcée
Options	pts			Options d'État-major		pts
Doit prendre (un seul choix) :				Champion	20	
Pistolet (4+)	gratuit			Musicien	20	
Pistolet (4+) et Lance	4/fig.			Porte-étendard	20	
Hache-mousquet (3+)	6/fig.			Enchantement d'étendard	sans limite	

Règles de figurine

Qu'ils viennent! : Règle universelle.

La figurine gagne ~~Combat sur un rang supplémentaire tant qu'elle n'est pas en charge~~. Si la figurine n'a pas effectué de Marche forcée au cours de ce Tour de joueur, elle peut utiliser des Attaques de tir au troisième rang (en plus des premier et deuxième rangs).



Conscrits vassaux

140 pts + 5 pts/fig. suppl.

20-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine				
	4"	8"	7	Capture, Servir ou mourir				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	1	3	3	0	Armure légère			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Conscrit vassal	1	3	3	0	3	Flasques d'huile		
Options			pts-		Options d'État-major		pts-	
Arc (4+)			3/fig.		Chef vassal (profil ci-dessous)		30	
Doit prendre (un seul choix) :					Musicien		20	
Paire d'armes			gratuit		Porte-étendard		20	
Bouclier			1/fig.		Enchantement d'étendard		sans limite	
Lance et Bouclier			1/fig.					

Chef vassal

Le Chef vassal est une option pour les Conscrits vassaux et la Cavalerie vassale.

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Premier parmi les inférieurs	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	2	4	4	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chef vassal	3	4	4	1	3

Règles de figurine

Premier parmi les inférieurs : Règle universelle.

La figurine est un Champion. Elle perd la règle **Premier parmi ses pairs** et a les mêmes Règles de figurine que les autres figurines ordinaires de son unité. La figurine compte comme étant plus proche de 6" des figurines avec **Présence impérieuse** et/ou **Ralliement au drapeau** pour ce qui est de l'application de ces règles.



Esclaves enchaînés

125 pts + 5 pts/fig. suppl.

20-40 figs.

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	4	Complaisance forcée , Insignifiant, Servir ou mourir		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Esclaves enchaînés	1	2	3	0	1	
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Doit prendre (un seul choix) :				Musicien		20
Paire d'armes			gratuit			
Bouclier			1/fig.			

Règles de figurine

Complaisance forcée : Règle universelle.

L'unité peut **emprunter** la Discipline d'une figurine alliée non en fuite avec **Marque de la Fournaise** se trouvant à 6" ou moins. Au début de chaque Tour de joueur allié, chacune de vos unités contenant au moins une figurine avec cette règle et n'étant pas engagée au combat ni en fuite doit passer un Test de discipline :

- Si ce test échoue, toutes les figurines de l'unité deviennent Ébranlées jusqu'à la fin du Tour de joueur.
- Si ce test est réussi et qu'elle compte au moins un rang complet, elle peut immédiatement recevoir des instructions d'une unique unité alliée avec **Marque de la Fournaise** se trouvant à 6" ou moins, et appliquer un des effets suivants :
 - **Apportez les munitions!** : Les Attaques de tir effectuées avec les Haches-mousquets, les Pistolets ou les Tromblons de l'unité qui a donné l'ordre gagnent **Ardeur guerrière**. Pour chaque Attaque de tir ayant obtenu un résultat naturel de '1' pour toucher de l'unité qui a donné l'ordre, **l'unité qui a reçu l'ordre subit une touche qui blesse automatiquement de Pénétration d'armure 10, sans sauvegarde d'aucune sorte possible.**
 - **Passez devant!** : Chaque Point de vie perdu par l'unité qui a donné l'ordre à cause d'un Test de terrain dangereux est ignoré : à la place, **l'unité qui a reçu l'ordre subit une touche qui blesse automatiquement de Pénétration d'armure 10, sans sauvegarde d'aucune sorte possible.**

Ces effets durent jusqu'à la fin du Tour de joueur.

Spécial (pas de limite)



Immortels

345 pts + **27** pts/fig. suppl.

15-30 figs.



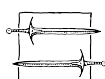
Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	9	Capture, Garde du corps, Marque de la Fournaise		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	4	0	Murmures du masque , Parade, Armure infernale, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Immortel	1	5	4	1	2	
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Doit prendre (un seul choix) :				Champion		20
Arme lourde			gratuit	Musicien		20
Lance			gratuit	Porte-étendard		20
Arme infernale			1/fig.	Enchantement d'étendard		sans limite

Règles de figurine

Murmures du masque : Protection individuelle.

Les attaques portées contre la figurine de Force 5 ou plus subissent une pénalité de -1 pour blesser.



Disciples de Lugar

335 pts + **21** pts/fig. suppl.

15-30 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	12"	9	Capture, Marque de la Fournaise, Pacte du feu , Repli tactique		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	4	0	Ægide (2+, contre Attaques enflammées), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Disciple de Lugar	2	4	4	2	3	
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Juristes de bataille (0-15 figurines/unités, unité/armée)			0-1	Champion		20
			5	Musicien		20
Doit prendre (un seul choix) :				Porte-étendard		20
Paire d'armes			gratuit	Enchantement d'étendard		sans limite
Arme lourde			3/fig.			

Règles de figurine

Pacte du feu : Règle universelle.

Une seule utilisation. Au début de la Phase de mêlée, toutes les figurines avec cette règle qui se trouvent dans la même unité peuvent **gagner Étreinte volcanique (1)**, **Sans peur** et subissent un malus de -1 en Capacité offensive et en Pénétration d'armure jusqu'à la fin de la partie.

Règles de figurine optionnelles

Juristes de bataille : Règle universelle.

La figurine perd **Capture** et gagne **Cible difficile (1)**, **Tirailleur** et **Troupe légère**.



Avatars kadims

280 pts + 80 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

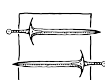
0-12 figs./armée

Taille Grande

Type Infanterie

Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	7	Mouvement spectral, Peur, Sans peur, Servir ou mourir, Surnaturel, Troupe légère, Tunnel magmatique		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	2	Ægide (2+, contre Attaques enflammées), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Avatar kadim	3	3	5	1	4	Étreinte volcanique (1D3)
— Options d'État-major — pts —						
Champion	20					



Char à kadim

215 pts

Figurine seule

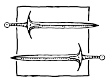
0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Assemblage

Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	6"	9	Actionné par contrat, Course rapide, Marque de la Fournaise, Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	3	5	2	Ægide (2+, contre Attaques enflammées), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Acolyte de Lugar (2)	2	4	4	2	3	
Créature kadim	3	3	5	1	4	Ardeur guerrière, Étreinte volcanique (1D3), Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)
— Règles de figurine —						
Actionné par contrat : Règle universelle. Les jets de Portée de charge ratés de la figurine doivent être relancés.			— Options — pts — Les Acolytes de Lugar doivent choisir (un seul choix) : Paire d'armes gratuit Arme lourde 20			



Exécuteurs taurukhs

200 pts + **24** pts/fig. suppl.

5-12 figs.

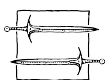


0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×50 mm

0-50 figurines ordinaires avec Hache-mousquet, **Pistolet** et/ou Tromblon par armée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	9	Capture, Marque de la Fournaise, Une tête au dessus		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	4	1	Ne peut être piétiné, Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Exécuteur taurukh	2	4	4	1	2 Touches d'impact (1)	
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Bouclier				3/fig.	Champion	20
Tromblon (4+)				5/fig.	Musicien	20
Un seul choix :					Porte-étendard	20
Paire d'armes				1/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite
Arme lourde				3/fig.		
Arme infernale				5/fig.		



Taurukhs sanctifiés

280 pts + **86** pts/fig. suppl.

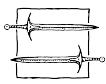
3-6 figs.



0-3 unités/armée
0-12 figs./armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	12"	9	Capture, Garde du corps (Commissaire taurukh) , Marque de la Fournaise, Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	5	0	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Taurukh sanctifié	3	5	5	2	3 Tonnerre de Shamut , Touches d'impact (1)	
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Bouclier				8/fig.	Champion	20
Un seul choix :					Musicien	20
Paire d'armes				3/fig.	Porte-étendard	20
Arme lourde				11/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite
Arme infernale				13/fig.		



Érudit lamassu

300 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×50 mm

0-2 figs./armée avec Vol.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol	6"	12"	9	Énigme du lamassu, Marque de la Fournaise, Troupe légère, Vol (6", 12")	
	Vol	6"	12"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	5	0	Fortitude (5+), Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Disciple	2	4	3	0	2	Arme infernale
Lamassu	2	4	5	2	4	Attaques magiques, Harnaché

— Règles de figurine —

Énigme du lamassu : Règle universelle.

La figurine est un **Adepte magicien** qui sélectionne deux sorts parmi *Commandement de fer* (Alchimie), *Souffle de corruption* (Occultisme), *Épées flamboyantes* (Pyromancie) et *La Roue tourne* (Sorcellerie). Cette règle est une dérogation à la règle habituelle de Sélection des sorts pour un **Adepte magicien**.

La figurine n'effectue pas ses Tentatives de lancement selon la procédure habituelle. Suivez ces règles de lancement à la place :

1. Choisissez secrètement un sort à lancer. La figurine ne peut lancer ses sorts qu'en version non améliorée. Ce choix doit se faire de manière à pouvoir révéler par la suite le sort choisi (par exemple, en plaçant une carte face cachée sur la table).
2. Lancez les Dés de magie en suivant la procédure habituelle. Déclarez si la Tentative de lancement est réussie ou non.
Si la tentative a échoué, révélez le sort sélectionné.
Si la tentative a réussi, le joueur réactif peut tenter de dissiper normalement (sans savoir quel sort a été lancé). Si le sort est dissipé, révélez le sort sélectionné.
3. Si le sort est lancé avec succès, révélez le sort sélectionné. Choisissez alors la ou les cibles du sort. Si vous aviez lancé un sort de l'Occultisme, vous pouvez utiliser *Le Sacrifice* à ce moment.



Cavalerie vassale

180 pts + 14 pts/fig. suppl.

5-15 figs. 0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

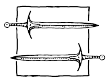
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	7	Avant-garde (6"), Repli tactique, Servir ou mourir , Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1	Armure légère, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier vassal	1	4	3	0	3	Flasques d'huile, Arc (4+), Lance légère
Monture de vassal	2	3	3	1	3	Harnaché

— Options d'État-major —

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

— Options d'État-major —

Chef vassal* sur Monture de vassal [†]	30
*Voir l'unité Conscrits vassaux .	
[†] Voir Montures de personnage .	



Baliste vassale

120 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle Rond 60 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	4"	7	Flammes de l'industrie (1), Machine de guerre, Servir ou mourir		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0	Inflammable, Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servants	3	3	3	0	3	Mouvement ou tir, Baliste vassale (4+)

— Règles de figurine —

Baliste vassale : Arme d'artillerie.

Cette arme peut tirer de deux manières :

- Baliste : Portée 48", Tir 1, Fo 3 [6], PA 10, **Attaque de zone (1×5)**, [**Blessures multiples (1D3)**].
- Lanceur de flasques : Portée 36", Tirs 3, Fo 1, PA 0. Pour chaque touche réussie, l'unité ciblée gagne un marqueur « Combustible ».



Équipe d'artilleurs

150 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	6"	9	Flammes de l'industrie (1), Marque de la Fournaise, Pesant		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	1	4	0	Cible difficile (1), Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipe d'artilleurs	2	4	3	0	2	Tir en marche forcée, Tir rapide

— Règles de figurine —

Pesant : Règle universelle.

Appliquez les restrictions suivantes à la figurine :

- La seule Réaction à une charge pouvant être volontairement choisie par la figurine est « Tenir la position ».
- De plus, son Arme d'artillerie [ainsi que les touches provoquées par ses Cartouches à sous-munitions subissent](#) un malus de -1 en Force et en Pénétration d'armure (y compris les valeurs entre crochets).

— Options —

Doit prendre (un seul choix) :

- Lance naphtha [gratuit](#)
- Mortier titan (4+) [gratuit](#)
- Batterie de roquettes (4+) 35

— Options additionnelles —

Les Attaques de tir de la figurine **doivent** prendre (un seul choix) :

	Si Lance naphtha	Si Mortier titan	Si Batterie de roquettes
Cartouches à sous-munitions	5 pts	gratuit pts	5 pts
Nuage d'éther	5 pts	gratuit pts	gratuit
Manifestation kadim	gratuit	gratuit pts	10 pts



Artillerie infernale

160 pts

Figurine seule

Taille Grande
Type Assemblage
Socle Rond 75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	0"	0"	9	Flammes de l'industrie (2), Machine de guerre, Marque de la Fournaise, Plaque d'assise		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servants	3	4	3	0	2	Mouvement ou tir, Tir précis

— Règles de figurine —

Plaque d'assise : Règle universelle.

La portée maximale de l'Arme d'artillerie de la figurine est accrue de 6" (si Lance-naphta ou Mortier titan) ou de 12" (si Batterie de roquettes).

— Options —

Doit prendre (un seul choix) :

Lance naphta	gratuit
Mortier titan (4+)	75
Batterie de roquettes (4+)	115

— Options additionnelles —

Les Attaques de tir de la figurine **doivent** prendre (un seul choix) :

	Si Lance naphta	Si Mortier titan	Si Batterie de roquettes
Cartouches à sous-munitions	5 pts	gratuit	15 pts
Nuage d'éther	5 pts	10 pts	gratuit
Manifestation kadim	gratuit	10 pts	15 pts

Instruments de Destruction (max. 30%)



Mécanique infernale

415 pts

Taille Gigantesque

Type Assemblage

Socle 60×100 mm

Figurine seule 0-2 unités/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	10"	9	À toute vapeur, Brèche dans la chaudière, Flammes de l'industrie (2), Indémoralisable, Marque de la Fournaise, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	3	7	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servants	3	4	3	0	2	Tir rapide
Châssis			6	3	2	Attaques de broyage (1D3), Harnaché, Touches d'impact (1D6+1)

Règles de figurine

À toute vapeur : Règle universelle.

La figurine ne peut effectuer qu'une unique Roue ou Pivot pendant une Marche forcée. Si la figurine est en charge, elle **doit** poursuivre ou effectuer une Charge irrésistible si possible. Si la figurine n'est pas en charge, sa Distance de poursuite est **toujours** de 0".

Brèche dans la chaudière : Règle universelle.

Lorsque vous subissez un Incident de tir avec une arme de cette figurine, utilisez les effets suivant à la place de ceux de la Table des incidents de tir :

- **2 ou moins** : La figurine qui porte l'Arme d'artillerie ne peut plus tirer avec cette arme ni effectuer de Marche forcée pour le reste de la partie. De plus, le Châssis gagne **Étreinte volcanique (3D3)**.
- **3+** : La figurine perd un Point de vie sans sauvegarde d'aucune sorte possible.

Options

Doit prendre (un seul choix) :

Brise-roc	gratuit
Mortier titan (4+)	10
Lance naphta	20
Batterie de roquettes (4+)	65

Chaque option est limitée à **0-1** unité/armée.

Règles de figurine optionnelles

Brise-roc : Règle universelle.

Augmentez de 2D3 le nombre d'Attaques de broyage du Châssis. **De plus, la figurine gagne Parade et perd Flammes de l'industrie (2).**

Options additionnelles

	Si Lance naphta	Si Mortier titan	Si Batterie de roquettes
Juggernaut d'acier	35 pts	10 pts	10 pts

Les Attaques de tir de la figurine **doivent** prendre (un seul choix) :

	Si Lance naphta	Si Mortier titan	Si Batterie de roquettes
Cartouches à sous-munitions	gratuit pts	10 pts	10 pts
Nuage d'éther	gratuit pts	gratuit	gratuit
Manifestation kadim	5 pts	10 pts	10 pts

Règles de figurine optionnelles

Juggernaut d'acier : Règle universelle.

- La taille du socle de la figurine passe à 100×150 mm.
- La figurine gagne +1 Point de vie et perd **Tir rapide**.
- Le Châssis voit sa valeur d'Attaque et de Capacité offensive **passer** à 3.
- **La Capacité défensive de la figurine passe à 3.**



Bastion infernal

275 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Assemblage

Socle 60×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	9	Brise-murailles , Flammes de l'industrie (1) , Guide (Mur), Marque de la Fournaise, Pas un meneur, Plateforme de guerre, Plateforme de tir		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	8	1	5	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servants (6)	1	4	3	0	2	
Bélier		4	5	2		Attaque écrasante, Harnaché, Touches d'impact (1D3+1)

— Règles de figurine —

Brise-murailles : Règle universelle.

Le Bélier ne peut utiliser son **Attaque écrasante** que contre les unités ennemies engagées sur son front.

La figurine doit être déployée dans une unité constituée uniquement de figurines avec **Marque de la Fournaise**. Elle ne peut rejoindre qu'une telle unité, et ne peut pas choisir de quitter volontairement son unité. **De plus, l'unité de la figurine ignore la règle Perturbant accordée aux ennemis qui défendent un mur.**

Plateforme de tir : Règle universelle.

Toutes les figurines dans la même unité que la figurine sont considérées comme bénéficiant d'un Couvert léger. De plus, elles peuvent tracer des Lignes de vue à partir de n'importe quel point **du front** du Bastion infernal comme si elles étaient de taille Gigantesque lorsqu'elles tirent ou lancent des sorts. Dans ce cas, tant que l'unité compte au moins un Rang complet :

- jusqu'à 20 figurines de l'unité peuvent tirer. Ces figurines peuvent tirer quelle que soit leur position dans l'unité.
- Mesurez leur portée depuis **le** Bastion infernal.



Titan kadim

475 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque

Type Infanterie

Socle 100×150 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	Sans peur, Servir ou mourir , Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	4	6	2	Ægide (2+, contre Attaques enflammées), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Titan kadim	5	4	6	2	4	Chaleur accablante , Étreinte volcanique (2D3)

— Règles de figurine —

Chaleur accablante : Attribut d'attaque.

Les Attaques de broyage d'**Étreinte volcanique** de la figurine gagnent +1 pour blesser. De plus, les unités ennemies au contact de la figurine subissent un malus de -1 en Armure.



Géant citoyen

300 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	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Géant citoyen	5	3	5	2	3	Rage

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.
La figurine gagne **Marque de la Fournaise**.

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	30
Un seul choix :	
Massue bénie des Vanebs	20
Massue géante	30
Pavois imposant	35

Règles de figurine optionnelles

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 jets de dé déterminant le nombre de touches de ses **Attaques de piétinement** suivent la règle **Jet maximisé**.

Massue bénie des Vanebs : Arme de corps à corps.

Au début de chaque Phase de mêlée, vous pouvez choisir une unique unité alliée à 6" ou moins du porteur (y compris le porteur lui-même). Les Attaques de corps à corps de l'unité choisie gagnent **Attaques enflammées** et **Attaques magiques** jusqu'à la fin de la Phase de mêlée.

Massue géante : Arme de corps à corps.

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

Pavois imposant : Protection individuelle.

La figurine gagne un Couvert **léger** contre les attaques des figurines localisées dans son arc avant, et **Parade**.

Feuille de référence



Personnages

Despote	MS	3"	MF	9"	Dis	10					Clefs de la citadelle, Marque de la Fournaise
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	7	Rés	5	Arm	0			Armure infernale
Despote	Att	4	Off	7	Fo	4	PA	1	Agi	4	Haine, Tir en marche forcée
Prophète	MS	3"	MF	9"	Dis	9					Apprenti magicien, Marque de la Fournaise
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	0			Armure infernale
Prophète	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2	Tir en marche forcée
Vizir	MS	3"	MF	9"	Dis	9					Marque de la Fournaise
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	5	Arm	0			Armure infernale
Vizir	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	3	Tir en marche forcée
Comm. taurukh	MS	7"	MF	12"	Dis	9					Marque de la Fournaise, Peur
Grande, Bête	PV	4	Déf	6	Rés	5	Arm	0			Armure infernale
Comm. taurukh	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	4	Cil pour cil , Touches d'impact (1)
Conjurateur vassal	MS	4"	MF	8"	Dis	7					Apprenti magicien, Pas un meneur, Servir ou mourir
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	0			
Conjurateur vassal	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	

Montures de personnage

Siège d'autorité	MS	4"	MF	8"	Dis	P					Gouverneur
Standard, Infanterie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1			
Siège d'autorité	Att	4	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché
Monture de vassal	MS	8"	MF	16"	Dis	P					Avant-garde (6"), Repli tactique, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1			
Monture de vassal	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3	Harnaché
Char à kadim	MS	6"	MF	6"	Dis	P					Actionné par contrat, Course rapide, Peur
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P+2			Ægide (2+, contre Attaques enflammées)
Créature kadim	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	1	Agi	4	Ardeur guerrière, Étreinte volcanique (1D3), Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)
Taureau de Shamut	MS	7"	MF	14"	Dis	P					Peur, Présence imposante, Sans peur , Surnaturel , Troupe légère, Vol (6", 12")
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P			Ægide (5+)
Taureau de Shamut	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3	Attaques divines, Attaques enflammées, Harnaché, Touches d'impact (1D3)
Taureau-goliath de Shamut	MS	7"	MF	14"	Dis	P					Sans peur , Surnaturel , Troupe légère, Vol (6", 12")
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	5	Rés	6	Arm	2			Ægide (5+)
Taureau-goliath de Shamut	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaques divines, Attaques enflammées), Attaques divines, Attaques enflammées, Harnaché, Touches d'impact (1D3)
Bastion infernal	MS	3"	MF	9"	Dis	P					Brise-murailles, Flammes de l'industrie (1) , Guide (Mur), Plateforme de guerre, Plateforme de tir
Gigantesque, Assemblage	PV	8	Déf	1	Rés	5	Arm	4			
Servants (6)	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2	
Bélier	Att	-	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	-	Attaque écrasante, Harnaché, Touches d'impact (1D3+1)

Base

Guerriers infernaux	MS	3"	MF	9"	Dis	9					 Capture, Marque de la Fournaise
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0			Armure infernale
Guerrier infernal	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2	Tir en marche forcée
Cerbères de la Citadelle	MS	3"	MF	9"	Dis	9					 Capture, Marque de la Fournaise, Qu'ils viennent!
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0			Armure infernale, Bouclier
Cerbère de la Citadelle	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2	Tir en marche forcée

Conscrits vassaux	MS	4"	MF	8"	Dis	7												Capture, Servir ou mourir
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0										Armure légère
Conscrit vassal	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3								Flasques d'huile
Chef vassal	MS	4"	MF	8"	Dis	7												Premier parmi les inférieurs
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	4	Rés	4	Arm	0										
Chef vassal	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3								
Esclaves enchaînés	MS	4"	MF	8"	Dis	4												Complaisance forcée, Insignifiant, Servir ou mourir
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	0										
Esclaves enchaînés	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	1								
Spécial																		
Immortels	MS	3"	MF	9"	Dis	9												Capture, Garde du corps, Marque de la Fournaise
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	0										Murmures du masque, Parade , Armure infernale, Bouclier
Immortel	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2								
Disciples de Lugar	MS	4"	MF	12"	Dis	9												Capture, Marque de la Fournaise, Pacte du feu, Repli tactique
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	0										Ægide (2+, contre Attaques enflammées), Ægide (5+)
Disciple de Lugar	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	3								
Avatars kadims	MS	6"	MF	12"	Dis	7												Mouvement spectral , Peur, Sans peur, Servir ou mourir , Surnaturel, Troupe légère, Tunnel magmatique
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	2										Ægide (2+, contre Attaques enflammées), Ægide (5+)
Avatar kadim	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	1	Agi	4								Étreinte volcanique (1D3)
Char à kadim	MS	6"	MF	6"	Dis	9												Actionné par contrat, Course rapide, Marque de la Fournaise, Peur
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	3	Rés	5	Arm	2										Ægide (2+, contre Attaques enflammées), Ægide (5+)
Acolyte de Lugar (2)	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	3								
Créature kadim	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	1	Agi	4								Ardeur guerrière, Étreinte volcanique (1D3), Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi									Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)
Exécuteurs taurukhs	MS	7"	MF	14"	Dis	9												Capture, Marque de la Fournaise, Une tête au dessus
Standard, Bête	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	1										Ne peut être piétiné, Armure infernale
Exécuteur taurukh	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2								Touches d'impact (1)
Taurukhs sanctifiés	MS	7"	MF	12"	Dis	9												Capture, Garde du corps (Commissaire taurukh) , Marque de la Fournaise, Peur
Grande, Bête	PV	3	Déf	5	Rés	5	Arm	0										Armure infernale
Taurukh sanctifié	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	3								Tonnerre de Shamut , Touches d'impact (1)
Érudit lamassu	MS	6"	MF	12"	Dis	9												Énigme du lamassu, Marque de la Fournaise, Troupe légère, Vol (6", 12")
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	0										Fortitude (5+), Armure infernale
Disciple	Att	2	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2								Arme infernale
Lamassu	Att	2	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4								Attaques magiques, Harnaché
Cavalerie vassale	MS	8"	MF	16"	Dis	7												Avant-garde (6"), Repli tactique, Servir ou mourir , Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1										Armure légère, Bouclier
Cavalier vassal	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	3								Flasques d'huile, Arc (4+), Lance légère
Monture de vassal	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3								Harnaché
Baliste vassale	MS	4"	MF	4"	Dis	7												Flammes de l'industrie (1), Machine de guerre, Servir ou mourir
Standard, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0										Inflammable, Armure légère
Servants	Att	3	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3								Mouvement ou tir, Baliste vassale (4+)
Équipe d'artilleurs	MS	3"	MF	6"	Dis	9												Flammes de l'industrie (1), Marque de la Fournaise, Pesant
Standard, Assemblage	PV	4	Déf	1	Rés	4	Arm	0										Cible difficile (1), Armure infernale
Équipe d'artilleurs	Att	2	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2								Tir en marche forcée, Tir rapide
Artillerie infernale	MS	0"	MF	0"	Dis	9												Flammes de l'industrie (2), Machine de guerre, Marque de la Fournaise, Plaque d'assise
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0										Armure infernale
Servants	Att	3	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2								Mouvement ou tir, Tir précis

Instruments de Destruction

Mécanique infernale	MS	6"	MF	10"	Dis	9					À toute vapeur, Brèche dans la chaudière, Flammes de l'industrie (2), Indémoralisable, Marque de la Fournaise, Sans peur	
Gigantesque, blage	Assem-	PV	6	Déf	3	Rés	7	Arm	4			
Servants		Att	3	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2	Tir rapide
Châssis		Att	-	Off	-	Fo	6	PA	3	Agi	2	Attaques de broyage (1D3), Harnaché, Touches d'impact (1D6+1)
Bastion infernal	MS	3"	MF	9"	Dis	9						Brise-murailles, Flammes de l'industrie (1) , Guide (Mur), Marque de la Fournaise, Pas un meneur, Plateforme de guerre, Plateforme de tir
Gigantesque, blage	Assem-	PV	8	Déf	1	Rés	5	Arm	4			
Servants (6)		Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2	
Bélier		Att	-	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	-	Attaque écrasante, Harnaché, Touches d'impact (1D3+1)
Titan kadim	MS	7"	MF	14"	Dis	8						Sans peur, Servir ou mourir , Surnaturel
Gigantesque, Infanterie	PV	7	Déf	4	Rés	6	Arm	2				Ægide (2+, contre Attaques enflammées), Ægide (5+)
Titan kadim		Att	5	Off	4	Fo	6	PA	2	Agi	4	Chaleur accablante, Étreinte volcanique (2D3)
Géant citoyen	MS	7"	MF	14"	Dis	8						Géant voit, géant fait
Gigantesque, Infanterie	PV	7	Déf	3	Rés	5	Arm	1				Armure infernale
Géant citoyen		Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Rage

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Tromblon	-	18"	3	1	1	Attaque de zone (2x1) Tir rapide Relance les '1' pour toucher à Courte portée
Hache-mousquet	-	18"	4	2	1	-
Lance naphta (Équipe d'artilleurs)	Lance flamme	18"	3 {4}	0 {1}	1	Attaques enflammées {Blessures multiples (1D3)} Tir en marche forcée Tir rapide
Lance naphta (Artillerie infernale)	Lance flamme	24"	4 {5}	1 {2}	1	Attaques enflammées {Blessures multiples (1D3)} Mouvement ou tir Tir précis
Lance naphta (Mécanique infernale)	Lance flamme	18"	4 {5}	1 {2}	1	Attaques enflammées {Blessures multiples (1D3)} Tir rapide
Batterie de roquettes (Équipe d'artilleurs)	-	24"	5	2	4	Blessures multiples (1D3) Tir en marche forcée Tir rapide Fait un Incident de tir sur deux '1'
Batterie de roquettes (Artillerie infernale)	-	36"	6	3	4	Blessures multiples (1D3) Mouvement ou tir Tir précis Fait un Incident de tir sur deux '1'
Batterie de roquettes (Mécanique infernale)	-	24"	6	3	4	Blessures multiples (1D3) Tir rapide Fait un Incident de tir sur deux '1'
Mortier titan (Équipe d'artilleurs)	Catapulte (4x4)	6-30"	3 {6}	0 {3}	1	[Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)] Tir en marche forcée Tir rapide
Mortier titan (Artillerie infernale)	Catapulte (4x4)	6-36"	4 {7}	1 {4}	1	[Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)] Mouvement ou tir Tir précis
Mortier titan (Mécanique infernale)	Catapulte (4x4)	6-30"	4 {7}	1 {4}	1	[Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)] Tir rapide
Vitesse fulgurante	-	18"	4	2	3	Ne touche jamais sur moins bien que 3+
Baliste vassale (Baliste)	-	48"	3 {6}	10	1	Attaque de zone (1x5) [Blessures multiples (1D3)]
Baliste vassale (Lanceur de flasques)	-	36"	1	0	3	Un marqueur « Combustible » par touche réussie

Règles des tirs

Cartouches à sous-munitions	Au moins une touche sur la cible → 1D3+1 touches Fo 4 PA 1 sur la plus proche unité ennemie non engagée à 6" de la cible
Nuage d'éther	Tests de panique à -1 Dis, au moins une touche sur une unité avec Canalisation → le propriétaire perd 1 marqueur « Voile »
Manifestation kadim	Attaques enflammées, Attaques magiques; Attaques divines si Attaques enflammées x2
Flasques d'huile	Si choisi : Fo 1, Portée -6" au moins une touche → la cible gagne un marqueur « Combustible »

Tableau de Précision

La précision de chaque figurine équipée d'une Arme de tir est 4+, avec les exceptions suivantes :

Nom	Précision	Figurine
Hache-mousquet	2+	Despote, Prophète, Vizir
	3+	Cerbère de la Citadelle

Journal des modifications

bêta 2

Clarifications

- Marque de la Fournaise séparée en 2 règles **Servir ou mourir** pour les figurines qui n'ont pas Marque de la Fournaise
- Ignifiable renommé en Combustible

Changement de règle

- Combustible : Ajout d'un effet supplémentaire avec Inflammable en corps à corps
- Rituel taurukh : limitation 0-2 ajoutée
- Flasques d'huile : Ne peut être utilisé si la figurine a effectué une marche forcée ce tour
- Armure infernale : Affecte le porteur, simplifié en **Ægide** (5+, contre Attaques enflammées)
- Armes de tir : Même limitation pour Tromblon, Pistolet et Hache-mousquet, et cette limitation est réduite de 60 à 50
- Batterie de roquettes : retrait de la règle Ailes mutilées
- Arme infernale : Simplifié en +1 Fo, +1 PA Arme de corps à corps
- Sort héréditaire : Nouvelles règles
- Masque des Âges : Ne peut être sélectionné par des montures gigantesques
- Dés de Lugar : Ne peut être utilisé avec une Attaque écrasante
- Commissaire taurukh : Plus de règle Œil pour œil
- Conjurateur vassal : Seuls les Adeptes peuvent prendre une monture
- Taureau de Shamut et Taureau-goliath de Shamut : gagnent tous les deux Sans peur et Surnaturel
- Bastion infernal : Gagne Flammes de l'industrie (1), perd la ligne de vue à 360°, perd l'exception d'ignorer la règle Perturbant accordée aux ennemis qui défendent un mur
- Cerbères de la Citadelle et Guerriers infernaux : ne gagnent plus Combat sur un rang supplémentaire quand ils ne sont pas en charge
- Guerriers infernaux : gagnent Combat sur un rang supplémentaire quand ils choisissent Arme lourde
- Conscrits vassaux : Arc peut être pris en plus d'un seul choix de Arme de corps à corps
- Chef vassal : Agilité réduite de 4 à 3
- Immortels : perdent Parade, Murmures du masque changé en Force 5 ou plus subissent -1 pour blesser
- Avatars kadims : Tunnel magmatique remplacé par Mouvement spectral
- Taurukhs sanctifiés : perdent Tonnerre de Shamut, gagnent Garde du corps (Commissaire taurukh)
- Cavalerie vassale : Agilité du cavalier réduite de 4 à 3
- Équipe d'artilleurs : touches supplémentaires provoquées par les Cartouches à sous-munitions subissent -1 en Force et PA, Marche forcée réduite à 6", limitation sur les Roues et Pivots retirée.
- Mécanique infernale : Capacité défensive 3, Brise-roc n'octroie plus la Parade et compte désormais comme Flammes de l'industrie (2)
- Géant citoyen : Pavois imposant Couvert lourd réduit à léger, Perturbant transformé en Parade.

Changement de coût

Objets spéciaux :

- Vitesse fulgurante 60 ↗ 75
- Masque des Âges 60 ↗ 75
- Souffle du Taureau d'airain 70 ↘ 60
- Cryoflamme 55 ↘ 50
- Coût de départ 270 ↗ 285
- Rituel taurukh 150 ↘ 135
- Taureau de Shamut 220 ↘ 205
- Taureau-goliath de Shamut 410 ↘ 400

- Prophète :

- Prophète de Nezibkesh 5 ↗ 15
- Prophète de Shamut 15 ↘ 5
- Char à kadim 70 ↘ 65
- Bastion infernal 230 ↘ 220

Personnages :

- Despote :

- Vizir :
 - Siège d'autorité 40 ↘ 30
 - Taureau de Shamut 200 ↘ 190
- Commissaire taurukh :
 - Coût de départ 290 ↘ 265
 - Arme lourde 25 ↘ 20
- Conjurateur vassal : Monture de vassal 45 ↘ 30

Base :

- Cerbères de la Citadelle :
 - Lance 3 ↗ 4
 - Hache-mousquet 5 ↗ 6
- Conscrits vassaux : Figurines additionnelles 6 ↘ 5
- Esclaves enchaînés : Coût de départ 120 ↗ 125

Spécial :

- Immortels : Arme lourde gratuit ↗ 1
- Disciples de Lugar :
 - Coût de départ 320 ↗ 335
 - Figurines additionnelles 22 ↘ 21
 - Juristes de bataille 15 ↘ 5
- Avatars kadims :
 - Coût de départ 300 ↘ 280
 - Figurines additionnelles 85 ↘ 80
- Char à kadim :
 - Coût de départ 235 ↘ 215
 - Arme lourde 15 ↗ 20
- Exécuteurs taurukhs :
 - Coût de départ 185 ↗ 200
 - Tromblon 6 ↘ 5
- Taurukhs sanctifiés :
 - Coût de départ 300 ↘ 280
 - Figurines additionnelles 90 ↘ 86
 - Bouclier 10 ↘ 8
 - Paire d'armes 5 ↘ 3
 - Arme lourde 10 ↗ 11
 - Arme infernale 15 ↘ 13

- Cavalerie vassale :
 - Coût de départ 170 ↗ 180
 - Figurines additionnelles 15 ↘ 14
- Baliste vassale : Coût de départ 110 ↗ 120
- Équipe d'artilleurs :
 - Lance naphta, Coût de départ 155 ↘ 150
 - Mortier titan, Cartouches à sous-munitions gratuit ↗ 5
 - Batterie de roquettes, Coût de départ 180 ↗ 185
- Artillerie infernale :
 - Lance naphta, Cartouches à sous-munitions 10 ↘ 5
 - Lance naphta, Nuage d'éther 10 ↘ 5
 - Batterie de roquettes, Coût de départ 240 ↗ 275
 - Batterie de roquettes, Cartouches à sous-munitions 10 ↗ 15
 - Batterie de roquettes, Manifestation kadim 20 ↘ 15

Instruments de Destruction :

- Mécanique infernale :
 - Brise-roc, Coût de départ 400 ↗ 415
 - Lance naphta, Cartouches à sous-munitions gratuit ↗ 5
 - Lance naphta, Manifestation kadim 5 ↗ 10
 - Mortier titan, Coût de départ 440 ↘ 425
 - Mortier titan, Juggernaut d'acier 20 ↘ 10
 - Batterie de roquettes, Juggernaut d'acier 20 ↘ 10
- Bastion infernal : Coût de départ 290 ↘ 275
- Titan kadim : Coût de départ 480 ↘ 475
- Géant citoyen :
 - Pavois imposant 30 ↗ 35
 - Massue bénie des Vanebs 30 ↘ 20