

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Marée de Vermine

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2021 bêta 1 – 30 décembre 2020

Règles des figurines de l'armée	2	Personnages	7
Sort héréditaire	4	Montures de personnage	11
Objets spéciaux	5	Base	13
Organisation de l'armée	7	Spécial	15
Feuille de référence	21	Flingueurs des tunnels	18
		Engins et cobayes	20



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

Ce livre fait partie des règles de base du 9^e Âge et peut être utilisé pour toutes parties.

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** et résumés à la fin de ce document.

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

Ce document a été édité avec \LaTeX .

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Courage de la portée (X)

Pour calculer le bonus en Discipline de la règle **En sécurité dans la foule**, une unité peut utiliser le nombre de Rangs complets d'une autre unité alliée si toutes les conditions suivantes sont respectées :

- Plus de la moitié de ses figurines possède **Courage de la portée**.
- L'unité alliée est à 6" ou moins.
- L'unité alliée comprend au moins une figurine citée entre parenthèses.

Éclats obscurs

Chaque occurrence d'**Éclat obscur** est à Usage unique. Avant que la figurine n'effectue une Tentative de lancement de sort non-lié, décidez d'utiliser un ou plusieurs **Éclats obscurs**. Toute Tentative de dissipation effectuée contre cette Tentative de lancement subira un malus de -1D3 par **Éclat obscur** utilisé. Jetez ces dés dès que le porteur les utilise. Si un '1' naturel est obtenu, la figurine utilisant l'**Éclat obscur** subit une touche avec **Attaques toxiques**. Ceci est une exception à la règle des Modificateurs magiques de lancement et dissipation des sorts (il est donc possible de modifier le résultat du jet de dissipation au-delà de -2).

En sécurité dans la foule

Les unités qui ne sont pas en fuite et composées uniquement de figurines avec **En sécurité dans la foule** ajoutent à leur valeur de Discipline leur nombre de Rangs complets après le premier, jusqu'à un maximum de +3 et **jamais** au-delà de 10. **En sécurité dans la foule** ne peut être utilisée pour modifier la Discipline transmise par les figurines avec la **Présence impérieuse**, mais la Discipline reçue par la règle **Présence impérieuse** peut être modifiée par la règle **En sécurité dans la foule**.

De plus, les unités composées uniquement de figurines avec **En sécurité dans la foule** gagnent +1" à leurs jets de Distance de fuite.

État de transe (X)

L'unité de la figurine gagne **Sans peur**. La figurine doit être déployée dans une unité comprenant au moins une figurine citée entre parenthèses. Elle ne peut rejoindre qu'une telle unité, et ne peut pas choisir de quitter volontairement son unité.

Impitoyable

La figurine peut utiliser des Attaques de tir et *Éveil de la Marée* (Sort héréditaire) contre les unités ennemies engagées en combat contre les unités alliées, tant que toutes les unités alliées engagées sont de taille Standard. Toutes les unités engagées dans ce combat sont ignorées en ce qui concerne les Couverts mais pas pour les Lignes de vue. Lorsqu'une figurine avec cette règle cible une unité ennemie engagée en combat avec une Attaque de tir ou avec *Éveil de la Marée*, lancez normalement pour toucher la cible. Chaque touche doit être répartie aléatoirement sur l'une des unités engagées dans le combat. Lancez 1D6 pour chaque touche :

- **Sur 3+**, la cible est touchée comme prévu.
- **Sinon**, une unité alliée engagée dans ce combat est touchée à la place de la cible. S'il y a plusieurs unités alliées engagées dans ce combat, déterminez aléatoirement laquelle est touchée.

Pot de colle

Si la figurine est à 3" ou moins d'une unité alliée qui n'est pas en fuite comprenant au moins un Rat d'armes ou un Garde vermine, elle gagne **Ægide (4+, contre les Attaques à distance)**.

Sans honneur

Un Personnage avec **Sans honneur** ne peut être choisi par l'adversaire comme figurine subissant les malus pour avoir refusé un Duel.

Attributs d'attaque

Arme caudale – Corps à corps

Lorsqu'il attaque avec une Paire d'armes, l'élément de figurine gagne +1 en valeur d'Attaque.

Attaque foudroyante

À la fin d'une phase où une unité composée uniquement de figurines avec **Vol** a subi au moins une touche avec **Attaque foudroyante**, l'unité subit en plus 1D6 touches de Force 4 et de Pénétration d'armure 1. Ces touches sont considérées comme des Attaques spéciales si celles-ci sont effectuées pendant la Phase de mêlée. Sinon, ces touches sont considérées comme des Attaques à distance.

Armurerie

Fronde – Arme de tir

Portée 18", Tir 1, Fo 3, PA 0, **Tir rapide**.

Globes de gaz nocif – Arme de tir

Portée 8", Tir 1, PA 10, **Attaques magiques, Tir précis, Tir rapide**.

Les touches de cette arme ignorent la Résistance de la cible et les jets pour blesser **passent** à 4+.

Jezaïl – Arme de tir

Portée 36", Tir 1, Fo 6, PA 4, **Attaques magiques, Encombrant, Tir précis**.

Sur un '1' naturel pour toucher, le porteur subit une touche avec **Attaques toxiques**.

Rat-volver à silex – Arme de tir

Portée 12", Tirs 2, Fo 5, PA 3, **Attaques magiques, Tir rapide**. Compte comme une Paire d'armes au corps à corps.

Canon rotatif – Arme d'artillerie

0-3 par armée.

Batterie de tir. Portée 18", Tirs 2D6×2 ou Tirs 3D6×2 (au choix du propriétaire), Fo 4, PA 1, **Attaques magiques, Tir rapide**.

Lance-globes – Arme d'artillerie

0-3 par armée.

Batterie de tir. Portée 18", Tirs 2D6×2, **Attaques magiques, Attaques toxiques, Tir de volée, Tir rapide**.

Si une figurine de taille Standard équipée d'un Lance-globes est à 3" ou moins d'au moins une figurine de Rat d'armes ou de Garde vermine au moment de tirer, elle peut utiliser la Ligne de vue de cette figurine à la place de la sienne (cette figurine ne doit être ni en fuite, ni Ébranlée, ni engagée au combat). La cible doit tout de même être à portée et dans l'Arc frontal de la figurine avec le Lance-globes.

Lance-naphta – Arme d'artillerie

0-3 par armée.

Batterie de tir. Portée 18", Tirs 2D6, Fo 5, PA 1, **Attaques enflammées, Attaques magiques, Blessures multiples (1D3), Tir rapide**.

Cette arme ignore les modificateurs pour toucher de **Cible difficile** et des Couverts.

Fléau de la Peste – Arme de corps à corps

Les attaques effectuées avec un Fléau de la Peste gagnent +2 en Force et +2 en Pénétration d'armure. À moins d'utiliser une autre arme, le porteur d'un Fléau de la Peste subit -1 en Capacité défensive.

De plus, au Palier d'initiative 10 (quelle que soit l'Agilité du porteur), le porteur doit choisir une unité ennemie au contact contre qui il pourrait normalement porter une Attaque de corps à corps, Attaque de soutien comprise. Cet ennemi subit une touche avec **Attaques toxiques**, considérée comme une Attaque spéciale.

Cette arme ne peut pas être enchantée avec un Enchantement d'arme provenant de la liste des Objets spéciaux communs.

Hachoir à viande – Arme de corps à corps

Lorsqu'il utilise cette arme, le porteur gagne **Attaques de broyage (2D6)** et **Touches d'impact (2D6)**. Ces **Touches d'impact** et **Attaques de broyage** sont résolues avec une Force de 4 et une Pénétration d'armure de 2.

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H Éveil de la Marée				
<7+> {10+}	<12"> {24"}	Dégâts Direct Malédiction	Immédiat	La cible subit 2D6 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 2 avec Attaques magiques .

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Secrets de la lame de Ruine 180 pts

Dictateur de taille Standard uniquement.

Enchantement : Arme de base.

Les attaques portées avec cette arme voient leur Force et leur Pénétration d'armure **passer** à 10 et gagnent **Attaques divines**, **Attaques magiques** ainsi que **Blessures multiples (1D6)**. À la fin de chaque Tour de joueur allié, le porteur subit une touche avec **Attaques toxiques** (compte comme une Attaque de mêlée).

Cartouches de sombrepierre 30 pts

Enchantement : Jezzaïl ou Rat-volver à silex.

L'arme gagne Tirs +1. Les Attaques de tir portées avec cette arme **donnant** un '6' naturel pour **blessier** gagnent **Blessures multiples (1D3)**.

Maître de la vermine 30 pts

Enchantement : Paire d'armes.

Le porteur a **toujours** une valeur d'Attaque de 3D6 lorsqu'il utilise cette arme. Les attaques portées avec cette arme ont **toujours** Force 3, **toujours** Pénétration d'armure 1 et gagnent **Attaques magiques**.

Enchantements d'armure

Protection putride 80 pts

Enchantement : Armure légère.

Le porteur gagne +2 en Armure. Pour chaque jet de sauvegarde d'armure réussi par le porteur contre une Attaque de mêlée, la figurine ayant causé la blessure sauvegardée subit immédiatement une touche avec **Attaques toxiques** avant de retirer les pertes, et répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine. Ceci est une Attaque spéciale.

Toile de supercherie 35 pts

Enchantement : Bouclier.

Lorsqu'il utilise ce Bouclier, le porteur gagne **Perturbant**. À la fin de l'étape 2 de la Séquence de la manche de combat (après avoir choisi les armes), désignez un élément de figurine en contact avec le porteur. Pour la durée de cette Manche de combat, l'élément de figurine choisi subit une pénalité de -1 en valeur d'Attaque.

Sceau de la Maison Subfossor 15 pts

Enchantement : Armure lourde.

L'armée du propriétaire gagne +1 pour le jet déterminant le choix de la Zone de déploiement. Juste après avoir choisi les Zones de déploiement, désignez un Décor dont le centre se situe dans votre moitié de Champ de bataille. À moins qu'il ne s'agisse d'un Terrain infranchissable ou d'un Terrain découvert, ce Décor devient un Terrain dangereux (2).

Enchantements d'étendard

Paratonnerre 100 pts

Gardes vermines ou Porteur de la grande bannière uniquement.

Usage unique. Peut être activé au début d'un Tour de joueur adverse. Pendant ce Tour de joueur, aucun Mouvement de vol ne peut être effectué, de plus toutes les unités alliées gagnent **Cible difficile (1)**.

Bannière de la Marée Éternelle 50 pts

0-3 par armée.

Si une unité avec au moins une *Bannière de la Marée Éternelle* a plus de Rangs complets que chacune des unités ennemies engagées dans le même combat, elle gagne **Combat sur un rang supplémentaire**. Si l'unité du porteur a plus du double du nombre de Rangs complets que chacune des unités ennemies engagées dans le même combat, elle gagne une instance supplémentaire de la règle **Combat sur un rang supplémentaire**. Vérifiez le nombre de Rangs complets à chaque Palier d'initiative avant d'appliquer les effets.

Aigle de la Ruine 40 pts

Rats d'armes uniquement.

Si l'unité du porteur n'est composée que de figurines d'Infanterie, elle augmente son maximum de Bonus de rang de +2, qui ne peut être augmenté d'aucune autre manière (cela signifie que l'unité peut ajouter jusqu'à 5 Rangs complets à son Résultat de combat).

Artéfacts

Second éveil 55 pts

Lorsque le porteur lance un sort de type Dégâts où au moins un dé est utilisé pour déterminer un nombre de touches, vous pouvez choisir de relancer tous ces dés. Ce faisant, tous les dés doivent être relancés.

Pierre de focalisation 40 pts

Magicien uniquement.

Lorsqu'une unité amie à 24" ou moins du porteur inflige une touche ou plus durant une Phase de magie alliée ou une Phase de tir alliée, le joueur peut défausser des marqueurs « Voile » de sa réserve. Pour chaque marqueur ainsi défaussé, une de ces touches gagne +1 pour blesser. S'il y a plus de touches que de marqueurs « Voile » défaussés, désignez quelle touche bénéficie de ce modificateur avant de lancer les dés. Chaque touche ne peut être affectée qu'une fois.

Lorgnon multifocal 35 pts

Mécanicien Rakachitt uniquement.

Au début de chaque Phase de tir alliée, vous pouvez désigner une Équipe d'armement à 3" ou moins du porteur. Pour la durée de la phase, les Attaques de tir effectuées par cette Équipe d'armement gagnent +1 pour toucher.

Sceptre de bravoure vermineuse 35 pts

Figurine d'Infanterie uniquement.

Le porteur gagne **Se tient derrière**.

Voile de décalage 30 pts

Figurine de taille Standard uniquement.

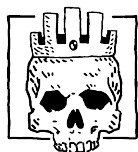
Le porteur gagne **Minuscule** (voir **Nuées de rats**) et sa valeur de Marche forcée **passe** à 20".

Couronne de succession 20 pts

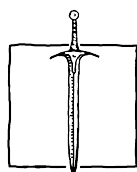
Pas un meneur uniquement.

Lorsque le Général de l'armée est retiré comme perte, le porteur gagne **Présence impériuse**.

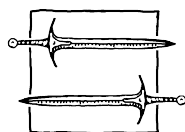
Organisation de l'armée



Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Flingueurs des tunnels*
max. 30%



Engins et cobayes
max. 30%

*Les Flingueurs des tunnels sont réduits à « max. 25% » si l'armée possède un Démon vermine.

Personnages (max. 40%)



Démon vermine

870 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 75x50 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Personnages » et « Engins et cobayes ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	9	Comploteur , Impitoyable, Maître magicien, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	8	6	2	Ægide (4+, contre Attaques magiques), Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Démon vermine	5	8	6	10	9

— Règles de figurine —

— Options magiques —

pts—

Comploteur : Règle universelle.

La figurine connaît un sort supplémentaire. **De plus, les sorts lancés par le porteur gagnent +3" en Portée.** Si un Démon vermine fait partie de l'armée, la catégorie « Flingueurs des tunnels » est réduite à « max. 25% ».



Divination



Dictateur

145 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine				
	5"	10"	7	En sécurité dans la foule, Impitoyable, Sans honneur				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	3	6	4	0	Armure légère			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Dictateur	4	6	4	1	7			
— Options —			pts —		— Options de monture —		pts —	
Objets spéciaux	jusqu'à 200			Litière garde vermine	80			
Armure lourde	5			Garde rat-stodonte	90			
Bouclier	5			Rat monstrueux	180			
Un seul choix :								
Arme lourde	10							
Hallebarde	10							
Rat-volver à silex (3+)	10							
Arme caudale et Paire d'armes	20							



Chef vermine

100 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine				
	5"	10"	6	En sécurité dans la foule, Impitoyable, Sans honneur				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	3	5	4	0	Armure légère			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Chef vermine	3	5	4	1	6			
— Options —			pts —		— Options de monture —		pts —	
Maître éleveur Fetthis	20			Garde rat-stodonte	75			
Porteur de la grande bannière	50			Rat monstrueux	200			
Objets spéciaux	jusqu'à 100			— Règles de figurine optionnelles —				
Armure lourde	5			Maître éleveur Fetthis : Règle universelle.				
Bouclier	5			La valeur de Mouvement simple de la figurine passe à 7", sa valeur de Marche forcée passe à 14" et elle gagne Course rapide .				
Un seul choix :								
Arme lourde	5							
Hallebarde	5							
Paire d'armes et Arme caudale	5							
Rat-volver à silex (3+)	10							



Magister

200 pts



Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	6	Adeptes magiciens, En sécurité dans la foule, Impitoyable, Sans honneur	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm
	3	3	3	0

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Magister	1	3	3	0	4

Options magiques		pts	Options		pts
Maitre magicien		150	3 occurrences d'Éclat obscur		35
 Sorcellerie	 Thaumaturgie		Objets spéciaux si Maitre magicien		jusqu'à 100
			Armure légère		5
			Options de monture		pts
			Cloche de la Ruine (Maitre magicien uniquement)		360



Patriarche de la Peste

155 pts


Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	6	Apprenti magicien, En sécurité dans la foule, Érudit putride , Frénésie, Impitoyable, Sans honneur, Sans peur	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm
	3	4	5	0

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Patriarche de la Peste	3	5	4	1	4

Options magiques		pts	Options		pts
Adeptes magiciens		75	3 occurrences d'Éclat obscur		30
 Occultisme			Objets spéciaux		jusqu'à 100
			Armure légère		5
			Un seul choix :		
			Paire d'armes		5
			Fléau de la Peste		30
			Options de monture		pts
			Balancier de la Peste		440

Érudit putride : Règle universelle.
La figurine peut choisir ses sorts parmi tous les Sorts appris de l'**Occultisme** et **Éveil de la Marée** (Sort héréditaire). Ceci remplace les règles normales de Sélection des sorts relatives à la règle des **Apprentis magiciens** ou **Adeptes magiciens**.



Mécanicien Rakachitt

155 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	5	En sécurité dans la foule, Impitoyable, Sans honneur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	4	1	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Mécanicien Rakachitt	2	4	5	2	4	Attaques magiques, Bras mécaniques

Règles de figurine

Bras mécaniques : Attaque spéciale.

La figurine peut utiliser l'une des attaques suivantes une fois par Tour de joueur. Si elle l'utilise comme Attaque de tir, elle peut tout de même utiliser son Arme de tir; les deux Attaques de tir doivent cibler la même unité.

- **Bobine à surtension** : Attaque de tir. Portée 18", Tirs 1D6, Fo 2, PA 3. Cette attaque touche automatiquement.
- **Lance-naphta** : Attaque de souffle (Fo 3, PA 0, Attaques enflammées). Cette Attaque de souffle n'est pas limitée à une seule utilisation par partie.

Options

Objets spéciaux jusqu'à 100 pts

Un seul choix :

Globes de gaz nocif (3+)	5
Jezaïl (3+)	15
Rat-volver à silex (3+)	25



Assassin Sicarra

250 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	7	Courtoisie professionnelle , En sécurité dans la foule, Impitoyable, Pas un meneur, Sans honneur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	6	4	0	Ægide (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Assassin Sicarra	3	6	4	4	8	Arme caudale, Attaques empoisonnées, Blessures multiples (1D3, contre les Personnages)*, Réflexes foudroyants, Paire d'armes

Règles de figurine

Courtoisie professionnelle : Règle universelle.

La figurine ne peut pas rejoindre ni être déployée dans une unité contenant une autre figurine avec **Courtoisie professionnelle**. La figurine peut effectuer un mouvement de **Faites place** même si elle est déjà en contact avec une figurine ennemie.

Options

Coup fatal	15	Doit prendre (un seul choix) :		
Embuscade, Éclaireur, et Avant-garde	30		Armes de jet (3+)	gratuit
Objets spéciaux	jusqu'à 100		Fronde (2+)	gratuit

*N'affecte que les Armes de corps à corps et les Armes de tir qui ne sont pas enchantées.

Montures de personnage



Litière garde vermine

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	P	Rassembler la Marée		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Gardes vermines	4	4	4	1	5	Harnaché

— Règles de figurine —

Rassembler la Marée : Règle universelle.

La figurine augmente la portée de sa **Présence impérieuse** (le cas échéant) de 6".



Garde rat-stodonte

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	P			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	5	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Rat-stodonte	4	4	5	2	4	Ardeur guerrière, Harnaché



Rat monstrueux

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×100 mm

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P	Peur, Présence imposante, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	5	P	Fortitude (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Rat monstrueux	5	4	5	2	4	Attaque de souffle (Attaques toxiques), Harnaché



Cloche de la Ruine

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 60×100 mm

0-1 monture/armée

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	P	Au-dessus du lot , Canalisation (2), État de transe (Gardes vermines, Rats d'armes), Peur, Plateforme de guerre, Présence imposante, Sonner la cloche , Terreur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	P	5	P+2	Ægide (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Rat-stodonte	4	4	5	2	4	Ardeur guerrière, Harnaché

Règles de figurine

Au-dessus du lot : Règle universelle.

Lorsque le cavalier choisit ses cibles pour les sorts de type Direct, il ignore la restriction de devoir choisir une cible dans son arc frontal. Lorsque le cavalier choisit ses cibles pour les sorts de type Projectile, il peut tracer une Ligne de vue à 360° de n'importe quel point du socle de sa figurine, et peut lancer les sorts de type Projectile même s'il est engagé en combat. Tous les sorts non liés lancés par le personnage gagnent +3" en Portée.

Sonner la cloche : Règle universelle.

Toutes les unités ennemies dans un rayon de 18" d'au moins une figurine avec cette Règle universelle subissent une pénalité de -1 en Capacité offensive et en Capacité défensive. Au début de chaque Phase de magie alliée, vous pouvez choisir de lancer 1D6. Sur 2+, la Capacité offensive et la Capacité défensive subissent un malus de -2 chacune à la place de -1, jusqu'au début de la prochaine Phase de magie alliée. Sur un '1', la figurine perd temporairement **Sonner la cloche** jusqu'au **début de la prochaine Phase de magie alliée**, et toutes les unités (alliées ou ennemies) ayant des figurines en contact avec la figurine subissent 1D6 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 2.



Balancier de la Peste

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 60×100 mm

0-1 monture/armée

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

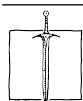
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	P	État de transe (Confrérie de la Peste), Frénésie, Peur, Plateforme de guerre, Présence imposante, Sans peur, Tenace		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	P	5	P+2	Ægide (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Frère de la Peste (4)	1	3	3	0	3	Ardeur guerrière, Haine, Paire d'armes
Châssis			5	2	3	Attaques de broyage (1D6+2), Inanimé, Pendule
Bélier			6	3		Harnaché, Touches d'impact (1D6+2)

Règles de figurine

Pendule : Attribut d'attaque - Corps à corps.

L'élément de figurine ne peut utiliser ses **Attaques de broyage** que contre les unités ennemies engagées contre son front.

Base (min. 25%)



Rats d'armes

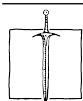
200 pts + 5 pts/fig. suppl.

25-60 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	5	Capture, En sécurité dans la foule		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0	Armure légère, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Rat d'armes	1	3	3	0	4	
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Lance			gratuit	Champion		10
				Musicien		10
				Porte-étendard		10
				Enchantement d'étendard		sans limite



Gardes vermines

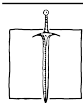
240 pts + 10 pts/fig. suppl.

20-50 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	5	Capture, En sécurité dans la foule		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0	Armure lourde, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Garde vermine	1	4	3	0	5	
				Combat sur un rang supplémentaire, Hallebarde		
Options d'État-major			pts-	Options d'État-major		pts-
Champion				10	Porte-étendard	10
Musicien				10	Enchantement d'étendard	sans limite



Confrérie de la Peste

205 pts + 10 pts/fig. suppl.

20-50 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	5	Capture, En sécurité dans la foule, Frénésie, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Frère de la Peste	1	3	3	0	3	
				Ardeur guerrière, Haine, Paire d'armes		
Options d'État-major			pts-	Options d'État-major		pts-
Champion				10	Porte-étendard	10
Musicien				10	Enchantement d'étendard	sans limite



Esclaves

145 pts + 3 pts/fig. suppl.

30-60 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	2	En sécurité dans la foule, Insignifiant, Sacrifiable	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Esclave	1	2	3	0	4

Options d'État-major

pts-

Musicien

10

Règles de figurine

Sacrifiable : Règle universelle.

Si l'unité rate un Test de moral, elle est immédiatement retirée comme perte.

Lors de la vérification si une unité ennemie est Indomptable, les unités d'Esclaves **alliées** comptent comme ayant 0 Rang complet à moins d'être engagées sur le flanc ou l'arrière de l'unité ennemie.

Lors d'un tir visant une unité ennemie n'étant engagée que contre des figurines d'Esclaves alliées :

- les Attaques de tir gagnent +2 pour toucher.
- lors de la répartition aléatoire des touches, la cible initiale est touchée sur 4+ (à la place de 3+).



Scélé-rats furtifs

125 pts + 8 pts/fig. suppl.

10-30 figs.

0-4 unités/armée



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	6	Capture, En sécurité dans la foule, Impitoyable	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Scélé-rat furtif	1	3	3	0	4

Options

pts-

Avant-garde (0-15 figurines/unités)

30

Paire d'armes

1/fig.

Options d'État-major

pts-

Champion

10

Musicien

10

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

sans limite

Spécial (pas de limite)



Rongeurs géants

90 pts + 6 pts/fig. suppl.

10-60 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Les unités de 20 figurines ou plus comptent en catégorie « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	5	Course rapide, En sécurité dans la foule, Reformation rapide		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Rongeur géant	1	3	3	0	4	Combat sur un rang supplémentaire



Nuées de rats

90 pts + 28 pts/fig. suppl.

2-10 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	7	Insignifiant, Instable, Minuscule , Sans peur, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	3	2	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Nuée de rats	5	3	2	0	4	

— Règles de figurine —

Minuscule : Règle universelle.

La figurine ignore les unités alliées pour ses déplacements lors de la Phase de charge et de la Phase de mouvement, mais doit respecter la Règle du pouce d'écart à la fin de son mouvement.



Lames des gouttières

120 pts + 18 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	7	Avant-garde, En sécurité dans la foule, Impitoyable, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Lame des gouttières	1	4	3	0	5	Attaques empoisonnées, Paire d'armes

— Options —

Embuscade et Éclaireur

Doit prendre (un seul choix) :

Armes de jet (4+)

Fronde (3+)

pts-

5/fig.

gratuit

gratuit

— Options d'État-major —

Champion

pts-

10



Disciples de la Peste

200 pts + 17 pts/fig. suppl.

8-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	5	Courage de la portée (Confrérie de la Peste), En sécurité dans la foule, Frénésie, Sans peur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	4	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Disciple de la Peste	1	3	3	0	4	Ardeur guerrière, Haine, Fléau de la Peste
Options d'État-major					pts-	
Champion					10	



Rat-stodontes

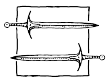
320 pts + 55 pts/fig. suppl.

4-12 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	6	Capture, En sécurité dans la foule, Impitoyable, Reformation rapide, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	2	5	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Rat-stodonte	3	3	5	2	4	Ardeur guerrière
Options					pts-	
Rat-stodonte de choc					7/fig.	
Options d'État-major					pts-	
Champion					10	
Si Rat-stodonte de choc (un seul choix) :						
Lance-globes (4+)					100	
Lance-naphta (4+)					100	
Canon rotatif (4+)					100	
Hachoir à viande					100	
Règles de figurine optionnelles						
Rat-stodonte de choc : Règle universelle.						
La figurine gagne une Armure lourde et la taille de son socle passe à 50×50 mm.						



Hachoir à viande

140 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	5	Courage de la portée (Gardes vermines, Rats d'armes), En sécurité dans la foule, Impitoyable, Insignifiant, Pas un meneur, Plateforme de guerre, Pot de colle, Se fondre dans la masse		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	3	3	3	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Hachoir à viande	2	3	3	0	4	Hachoir à viande

— Règles de figurine —

Se fondre dans la masse : Règle universelle.

La figurine ne peut rejoindre que des unités de Rats d'armes.

Flingueurs des tunnels (max. 30%)



Équipe d'armement

135 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	5	Courage de la portée (Gardes vermines, Rats d'armes), En sécurité dans la foule, Impitoyable, Insignifiant, Poils grillés , Pot de colle	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	2	3	3	0	Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Équipe d'armement	2	3	3	0	4

— Règles de figurine —

Poils grillés : Règle universelle.

Lorsque la figurine tombe sur Défaillance critique sur la Table des incidents de tir, elle est retirée comme perte.

— Options —

Doit prendre (un seul choix) :

Canon rotatif (4+)

Lance-globes (4+)

Lance-naphta (4+)

gratuit

gratuit

gratuit



Jezaïls

120 pts + 40 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	5	En sécurité dans la foule, Impitoyable	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	2	3	3	0	Pavois
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Jezaïl	2	3	3	0	4 Jezaïl (4+)

— Règles de figurine —

Pavois : Armure.

La figurine gagne +3 en Armure contre les Attaques à distance.



Grenadiers

160 pts + 16 pts/fig. suppl.

8-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	5	En sécurité dans la foule, Impitoyable, Tirailleur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	3	0	Cible difficile (1), Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Grenadier	1	3	3	0	4 Tir de volée, Globes de gaz nocif (4+)



Catapulte de la Peste

210 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle Rond 75 mm

Catapulte de la Peste et Canon foudroyant partagent la même limitation de 0-2 unités/armée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	5"	5	Machine de guerre, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servant	3	3	3	0	3	Ardeur guerrière, Haine, Mouvement ou tir, Catapulte de la Peste (4+)

— Règles de figurine —

Catapulte de la Peste : Arme d'artillerie.

Catapulte (4×4). Portée 12-48", Tir 1, **Attaques magiques, Attaques toxiques.**



Canon foudroyant

230 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle Rond 75 mm

Catapulte de la Peste et Canon foudroyant partagent la même limitation de 0-2 unités/armée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	5"	5	Machine de guerre		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servant	3	3	3	0	4	Mouvement ou tir, Canon foudroyant (4+)

— Règles de figurine —

Canon foudroyant : Arme d'artillerie.

Canon. Portée 48", Tir 1, Fo 7, PA 10, **Attaque foudroyante, Attaques magiques, Blessures multiples (1D3+1, Ailes mutilées), Tir précis.**

Avant d'effectuer le jet pour toucher, le Canon foudroyant peut être surchargé. Dans ce cas, la Force de l'arme **pass**e à 10 et sa Portée **pass**e à 18" pour la durée de cette phase. Après que le tir a été résolu, lancez 1D6. Sur un résultat de '1' ou '2', le Canon foudroyant ne peut plus être surchargé de la partie.



Meule funeste

350 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	8"	7	Course rapide, En sécurité dans la foule, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	3	5	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Meule funeste			5	2	4	Attaques de broyage (1D3), Décharge électrique , Inanimé, Touches d'impact (1D3)

— Règles de figurine —

Décharge électrique : Attaque spéciale.

La figurine peut utiliser cette Attaque spéciale comme a) une Attaque de tir et comme b) une Attaque spéciale de mêlée.

- Attaque de tir : Choisissez une cible en suivant les règles normales pour les Attaques de tir. Portée 18", Tirs 3, Précision (4+), **Rechargez!**, **Tir précis** et **Tir rapide**
- Attaque spéciale de mêlée : cette Attaque de mêlée est effectuée au Palier d'initiative de l'élément de figurine. Choisissez une seule unité ennemie en contact et lancez trois D6 (ces jets ne sont pas considérés comme des jets pour toucher). Pour chaque résultat de 3+, la cible subit une touche de la Décharge électrique.

Les touches de la Décharge électrique ont Force 5, Pénétration d'armure 10, **Attaque foudroyante**, **Attaques magiques** et **Blessures multiples (1D3)**.

Avant d'employer la Décharge électrique, la Meule funeste peut être « surchargée ». Dans ce cas, la Force de l'arme **pass**e à 6 et sa Portée **pass**e à 12" pour la durée de cette phase. Après que la Décharge électrique a été résolue, lancez 1D6. Sur un résultat de '1' ou '2', la Meule funeste ne peut plus être surchargée de la partie.

Engins et cobayes (max. 30%)



Abomination

345 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 60×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3D6"	-	8	Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur, Tenace	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	3	5	0	Fortitude (4+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Abomination	3D6	3	6	3	4

Feuille de référence


Personnages

Démon vermine	MS	8"	MF	16"	Dis	9		Comploteur, Impitoyable, Maître magicien, Sans peur, Surnaturel		
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	8	Rés	6	Arm	2	Ægide (4+, contre Attaques magiques), Ægide (5+)	
Démon vermine	Att	5	Off	8	Fo	6	PA	10	Agi	9
Dictateur	MS	5"	MF	10"	Dis	7		En sécurité dans la foule, Impitoyable, Sans honneur		
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	4	Arm	0	Armure légère	
Dictateur	Att	4	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	7
Chef vermine	MS	5"	MF	10"	Dis	6		En sécurité dans la foule, Impitoyable, Sans honneur		
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0	Armure légère	
Chef vermine	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	6
Magister	MS	5"	MF	10"	Dis	6		Adeptes magiciens, En sécurité dans la foule, Impitoyable, Sans honneur		
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	0		
Magister	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4
Patriarche de la Peste	MS	5"	MF	10"	Dis	6		Apprenti magicien, En sécurité dans la foule, Érudite putride, Frénésie, Impitoyable, Sans honneur, Sans peur		
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	0		
Patriarche de la Peste	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4
Mécanicien Rakachitt	MS	5"	MF	10"	Dis	5		En sécurité dans la foule, Impitoyable, Sans honneur		
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	1	Armure lourde	
Mécanicien Rakachitt	Att	2	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4
Assassin Sicarra	MS	6"	MF	12"	Dis	7		Courtoisie professionnelle, En sécurité dans la foule, Impitoyable, Pas un meneur, Sans honneur		
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	4	Arm	0	Ægide (4+)	
Assassin Sicarra	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	4	Agi	8

Montures de personnage

Litière garde vermine	MS	5"	MF	10"	Dis	P		Rassembler la Marée		
Standard, Infanterie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2		
Gardes vermines	Att	4	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	5
Rat-stodonte	MS	6"	MF	12"	Dis	P				
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P+1		
Rat-stodonte	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4
Rat monstrueux	MS	7"	MF	14"	Dis	P		Peur, Présence imposante, Sans peur		
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P	Fortitude (4+)	
Rat monstrueux	Att	5	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4
Cloche de la Ruine	MS	5"	MF	10"	Dis	P		Au-dessus du lot, Canalisation (2), État de transe (Gardes vermines, Rats d'armes), Peur, Plateforme de guerre, Présence imposante, Sonner la cloche, Terreur		
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	5	Arm	P+2	Ægide (4+)	
Rat-stodonte	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4
Balancier de la Peste	MS	5"	MF	10"	Dis	P		État de transe (Confrérie de la Peste), Frénésie, Peur, Plateforme de guerre, Présence imposante, Sans peur, Tenace		
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	5	Arm	P+2	Ægide (4+)	
Frère de la Peste (4)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3
Châssis	Att	-	Off	-	Fo	5	PA	2	Agi	3
Bélier					Fo	6	PA	3	Agi	

Base

Rats d'armes	MS	5"	MF	10"	Dis	5		 Capture, En sécurité dans la foule		
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0	Armure légère, Bouclier	
Rat d'armes	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4

Gardes vermines	MS	5"	MF	10"	Dis	5												Capture, En sécurité dans la foule
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0										Armure lourde, Bouclier
Garde vermine	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5								Combat sur un rang supplémentaire, Hallebarde
Confrérie de la Peste	MS	5"	MF	10"	Dis	5												Capture, En sécurité dans la foule, Frénésie, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	0										
Frère de la Peste	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3								Ardeur guerrière, Haine, Paire d'armes
Esclaves	MS	5"	MF	10"	Dis	2												En sécurité dans la foule, Insignifiant, Sacrifiable
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0										
Esclave	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	4								
Scélé-rats furtifs	MS	6"	MF	12"	Dis	6												Capture, En sécurité dans la foule, Impitoyable
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0										
Scélé-rat furtif	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4								Fronde (3+)

Spécial

Rongeurs géants	MS	7"	MF	14"	Dis	5												Course rapide, En sécurité dans la foule, Reformation rapide
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0										
Rongeur géant	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4								Combat sur un rang supplémentaire
Nuées de rats	MS	6"	MF	12"	Dis	7												Insignifiant, Instable, Minuscule, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Bête	PV	5	Déf	3	Rés	2	Arm	0										Cible difficile (1)
Nuée de rats	Att	5	Off	3	Fo	2	PA	0	Agi	4								
Lames des gouttières	MS	6"	MF	12"	Dis	7												Avant-garde, En sécurité dans la foule, Impitoyable, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0										Cible difficile (1)
Lame des gouttières	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5								Attaques empoisonnées, Paire d'armes
Disciples de la Peste	MS	5"	MF	10"	Dis	5												Courage de la portée (Confrérie de la Peste), En sécurité dans la foule, Frénésie, Sans peur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	0										Cible difficile (1)
Disciple de la Peste	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4								Ardeur guerrière, Haine, Fléau de la Peste
Rat-stodontes	MS	6"	MF	12"	Dis	6												Capture, En sécurité dans la foule, Impitoyable, Reformation rapide, Sans peur
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	2	Rés	5	Arm	1										
Rat-stodonte	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	4								Ardeur guerrière
Hachoir à viande	MS	5"	MF	10"	Dis	5												Courage de la portée (Gardes vermines, Rats d'armes), En sécurité dans la foule, Impitoyable, Insignifiant, Pas un meneur, Plateforme de guerre, Pot de colle, Se fondre dans la masse
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	3	Rés	3	Arm	3										Armure lourde
Hachoir à viande	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4								Hachoir à viande

Flingueurs des tunnels

Équipe d'armement	MS	5"	MF	10"	Dis	5												Courage de la portée (Gardes vermines, Rats d'armes), En sécurité dans la foule, Impitoyable, Insignifiant, Poils grillés, Pot de colle
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	3	Rés	3	Arm	0										Armure lourde
Équipe d'armement	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4								
Jezaïls	MS	5"	MF	10"	Dis	5												En sécurité dans la foule, Impitoyable
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	3	Rés	3	Arm	0										Pavois
Jezaïl	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4								Jezaïl (4+)
Grenadiers	MS	5"	MF	10"	Dis	5												En sécurité dans la foule, Impitoyable, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0										Cible difficile (1), Armure lourde
Grenadier	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4								Tir de volée, Globes de gaz nocif (4+)
Catapulte de la Peste	MS	5"	MF	5"	Dis	5												Machine de guerre, Sans peur
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0										
Servant	Att	3	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3								Ardeur guerrière, Haine, Mouvement ou tir, Catapulte de la Peste (4+)
Canon foudroyant	MS	5"	MF	5"	Dis	5												Machine de guerre
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0										
Servant	Att	3	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4								Mouvement ou tir, Canon foudroyant (4+)

Meule funeste	<i>MS</i>	8"	<i>MF</i>	8"	<i>Dis</i>	7		Course rapide, En sécurité dans la foule, Sans peur			
Grande, Assemblage	<i>PV</i>	5	<i>Déf</i>	3	<i>Rés</i>	5	<i>Arm</i>	3			
Meule funeste	<i>Att</i>	-	<i>Off</i>	-	<i>Fo</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	4	Attaques de broyage (1D3), Décharge électrique, Inanimé, Touches d'impact (1D3)

Engins et cobayes

Abomination	<i>MS</i>	3D6"	<i>MF</i>	-	<i>Dis</i>	8		Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur, Tenace		
Gigantesque, Bête	<i>PV</i>	6	<i>Déf</i>	3	<i>Rés</i>	5	<i>Arm</i>	0	Fortitude (4+)	
Abomination	<i>Att</i>	3D6	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	6	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	4

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Globes de gaz nocif	-	8"	blesse sur 4+	10	1	Attaques magiques Tir précis Tir rapide
Jezail	-	36"	6	4	1	Attaques magiques Encombrant Tir précis
Rat-volver à silex	-	12"	5	3	2	Attaques magiques Tir rapide
Fronde	-	18"	3	0	1	Tir rapide
Lance-globes	Batterie de tir	18"	3	10	2D6×2	Attaques magiques Attaques toxiques Tir de volée Tir rapide
Lance-naphta	Batterie de tir	18"	5	1	2D6×2	Attaques enflammées Attaques magiques Blessures multiples (1D3) Tir rapide
Canon rotatif	Batterie de tir	18"	4	1	2D6×2 ou 3D6×2	Attaques magiques Tir rapide
Cartouches de soubrepierre	-	idem arme	idem arme	idem arme	idem arme + 1	'6' pour blesser gagne Blessures multiples (1D3)
Bobine à surtension (Mécanicien Rakachitt)	-	18"	2	3	1D6	touche automatiquement
Catapulte de la Peste	Catapulte (4×4)	12-48"	3	10	1	Attaques magiques Attaques toxiques
Canon foudroyant	Canon	48"/18"	7/10*	10	1	Attaque foudroyante Attaques magiques Blessures multiples (1D3+1, Ailes mutilées) Tir précis
Décharge électrique (Meule funeste)	-	18"/12"	5/6*	10	3	Attaque foudroyante Attaques magiques Blessures multiples (1D3) Rechargez! Tir précis Tir rapide

*Lors d'une surcharge

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine	Nom	Précision	Figurine
Cartouches de soubrepierre	3+	Personnages	Armes de jet	3+	Assassin Sicarra
Globes de gaz nocif	3+	Mécanicien Rakachitt		4+	Lame des gouttières
	4+	Grenadier	Lance-globes	4+	Rat-stodonte de choc, Équipe d'armement
Jezail	3+	Mécanicien Rakachitt	Lance-naphta	4+	Rat-stodonte de choc, Équipe d'armement
	4+	Jezail	Canon rotatif	4+	Rat-stodonte de choc, Équipe d'armement
Rat-volver à silex	3+	Personnages	Catapulte de la Peste	4+	Catapulte de la Peste
Fronde	2+	Assassin Sicarra	Canon foudroyant	4+	Canon foudroyant
	3+	Scélé-rat furtif	Décharge électrique	4+	Meule funeste
	3+	Lame des gouttières			

Journal des modifications

2021 bêta 1

- Quelques reformulations
- Champion, Musicien, Porte-étendard 20 ↘ 10
- Dictateur Garde rat-stodonte 95 ↘ 90
- Mécanicien Rakachitt
 - Rat-volver à silex 20 ↗ 25
 - Jezail 20 ↘ 15
- Assassin Sicarra Coût de départ 260 ↘ 250
- Démon vermine Coût de départ 850 ↗ 870
- Scélé-rats furtifs Coût de départ 120 ↗ 125
- Rats d'armes Figurines additionnelles 6 ↘ 5
- Gardes vermines Figurines additionnelles 11 ↘ 10
- Disciples de la Peste Coût de départ 190 ↗ 200
- Rat-stodontes
 - Coût de départ 310 ↗ 320
 - Figurines additionnelles 65 ↘ 55
- Rat-stodonte de choc 10 ↘ 7
- Lames des gouttières
 - Coût de départ 125 ↘ 120
 - Figurines additionnelles 20 ↘ 18
- Meule funeste 340 ↗ 350
- Grenadiers
 - Coût de départ 165 ↘ 160
 - Figurines additionnelles 17 ↘ 16
- Jezails Coût de départ 115 ↗ 120
- Canon foudroyant Coût de départ 240 ↘ 230
- Catapulte de la Peste Coût de départ 200 ↗ 210
- Équipe d'armement Coût de départ 140 ↘ 135
- Abomination Coût de départ 330 ↗ 345