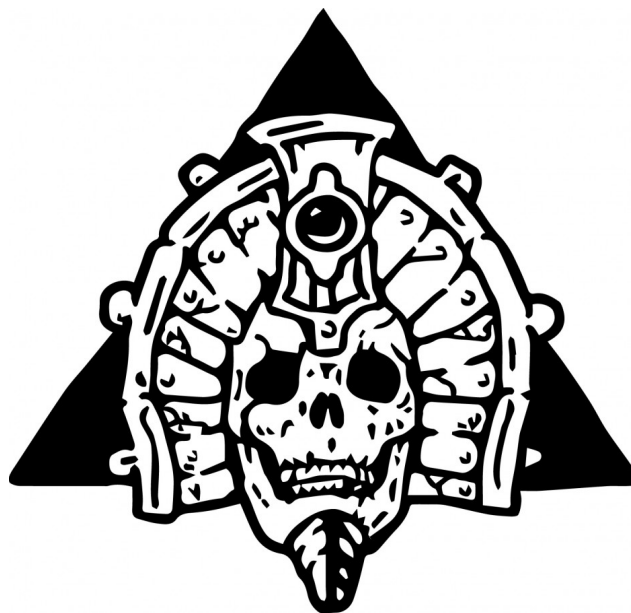


LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Dynasties Immortelles

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2021 bêta 2 VF 2 – 4 mars 2021

Règles spécifiques de l'armée	2	Personnages	8
Règles des figurines de l'armée	2	Montures de personnage	12
Sort héréditaire	4	Base	14
Objets spéciaux	5	Spécial	17
Monarques des morts-vivants	7	Artillerie ancienne	19
Organisation de l'armée	8	Ensevelis	20
Feuille de référence	23	Ménagerie du maçon	21
Journal des modifications	27		



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 .

Règles spécifiques de l'armée

Ressuscité

Certains profils d'unité contiennent une caractéristique additionnelle appelée **Ressuscité**, notée **Rst**, qui détermine le nombre de Points de vie ressuscités grâce à *La mort n'est que le commencement* (Attribut de sort héréditaire).

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Autonome

Les unités avec **Mort-vivant** entièrement constituées de figurines avec la règle **Autonome** peuvent effectuer des Marches forcées même si elles sont hors de portée d'une figurine alliée avec **Présence impérieuse**. L'unité doit quand même réussir un Test de discipline si elle se trouve à 8" ou moins d'une unité ennemie qui n'est pas en fuite.

De la poussière à la poussière

À la fin de n'importe quelle phase durant laquelle le **Hiérophante** a été retiré comme perte, toute unité de l'armée avec la règle **De la poussière à la poussière** doit passer un Test de discipline. Si le test échoue, l'unité subit un nombre de blessures équivalant à la différence entre le résultat obtenu et la valeur de Discipline utilisée, sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Ces pertes de Points de vie sont distribuées comme pour la règle **Instable**. Le nombre de Points de vie ainsi perdus est réduit de 1 si l'unité est affectée par **Ralliement au drapeau**.

À la fin du Tour de joueur durant lequel le **Hiérophante** a été retiré comme perte, un nouveau **Hiérophante** peut être choisi. Pour ce faire, vous devez nommer un autre Personnage Magicien allié. Ce Personnage devient le nouveau **Hiérophante**.

Au début de chacun de vos Tours de joueur sans **Hiérophante** allié, toute unité avec la règle **De la poussière à la poussière** doit passer un nouveau Test de discipline, et perdre des Points de vie comme décrit ci-dessus.

Embuscade souterraine



La figurine suit les règles d'**Embuscade**, avec les exceptions suivantes : au lieu d'entrer sur le Champ de bataille depuis un bord de table :

1. Choisissez une unité arrivant en jeu avec **Embuscade souterraine**.
2. Placez l'unité dans une formation autorisée n'importe où sur le Champ de bataille en suivant la Règle du pouce d'écart.
3. Lancez 1D6 :
 - sur 5 ou 6, l'unité arrive à l'endroit où elle a été placée ;
 - sur 1 à 4, déplacez l'unité (sans modifier l'orientation de son front) de 2D6" dans une direction aléatoire. Si cela amène l'unité à 1" ou moins de toute autre unité, d'un Terrain infranchissable ou du bord de table, celle-ci stoppe son mouvement à 1" et chaque figurine de l'unité en **Embuscade** doit effectuer un Test de terrain dangereux (1). Puis l'unité peut effectuer un Pivot (elle doit suivre la Règle du pouce d'écart à la fin du Pivot). L'unité se déplacera ensuite selon les règles normales de l'**Embuscade**.
4. Répétez les étapes 1 à 3 pour toutes les autres unités arrivant en jeu **Embuscade souterraine**.

Hiérophante

Unique. Une armée des Dynasties Immortelles **doit** inclure une seule figurine avec cette Règle universelle. Lorsque le **Hiérophante** lance *La mort n'est que le commencement* en tant que sort non lié, il peut choisir de **passer** sa Portée à 18" (sans suivre les restrictions habituelles).

Statue animée

La figurine gagne **De la poussière à la poussière** et **Mort-vivant**. Si plus de la moitié des figurines de l'unité a **Statue animée**, réduisez de 1 le nombre de Points de vie perdus par **De la poussière à la poussière** et **Instable**.

Volonté éternelle

Une unité comptant au moins une figurine avec **Volonté éternelle** gagne +2 en Capacité offensive, +2 en Capacité défensive, **Coup fatal** et remplace la Précision de ses Armes de tir par (4+). Les Personnages, les Bêtes, les figurines avec **Statue animée** et les éléments de figurine avec **Harnaché** ne sont pas affectés par la **Volonté éternelle**.

Armurerie

Arc Aspic – Arme de tir

Portée 24", Tir 1, Fo 3, PA 0, **Tir de volée**.

Cette arme touche **toujours** sur un jet supérieur ou égal à sa Précision.

Grand arc Aspic – Arme de tir

Portée 36", Tir 1, Fo 5, PA 2, **Tir de volée**.

Cette arme touche **toujours** sur un jet supérieur ou égal à sa Précision.

Attaques spéciales

Malédiction de la momie

Quand une figurine avec **Malédiction de la momie** est retirée comme perte, la figurine qui a causé la dernière blessure subit 1 touche de Force 6 et de Pénétration d'armure 10. Cette touche est considérée comme une Attaque à distance. Si plusieurs figurines sont impliquées dans l'action ayant entraîné la mort du Personnage, déterminez aléatoirement laquelle subit la touche.

Sort héréditaire

L'armée des Dynasties immortelles n'a pas de Sort héréditaire classique. À la place, tout Hiérarque du Culte des morts connaît l'Attribut de sort héréditaire *La mort n'est que le commencement* (en plus de l'Attribut de la Voie sélectionnée). À l'étape 1 de chaque Tentative de lancement d'un sort de type « Amélioration » (qui n'est ni un Attribut de la Voie ni un Sort lié) par un Hiérarque du Culte des morts, son propriétaire peut déclarer qu'il lance une version amplifiée du sort :

- La Valeur de lancement du sort amplifié est augmentée de 2.
- Si la version amplifiée du sort est lancée avec succès, *La mort n'est que le commencement* est automatiquement lancée (comme un Attribut de la Voie).

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
A	La mort n'est que le commencement	voir ci-dessous*	Amélioration	Immédiat
				L'unité ciblée Ressuscite un nombre de Points de vie égal à la caractéristique Ressuscité des figurines ordinaires de l'unité. Si la cible contient au moins un Personnage, vous pouvez choisir un seul Personnage à la place. Ce Personnage Ressuscite un nombre de Points de vie égal à sa caractéristique Ressuscité .
				Les Personnages et les figurines avec Présence importante ne peuvent pas Ressusciter plus de 2 Points de vie avec <i>La mort n'est que le commencement</i> au cours d'une même Phase de magie.

**La mort n'est que le commencement* cible une seule unité parmi celles ciblées par le sort l'ayant déclenché.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Tueuse de dieux 75 pts
Enchantement : Arme lourde.
Le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque lorsqu'il utilise cette arme. Les attaques effectuées avec cette arme gagnent **Attaque divine**, **Attaque magique** et **Blessures multiples (2, contre Ægide)**. Notez que ce dernier Attribut d'attaque s'applique également contre les figurines ayant des sauvegardes d'**Ægide** avec une Condition d'application non remplie.

Fléau des rois 35 pts
Enchantement : Arme de base ou Paire d'armes.
Quand il utilise cette arme, la valeur d'Attaque du porteur **pass**e à 6. Les attaques effectuées avec cette arme gagnent **Attaque magique**. Lors d'un Duel, les jets pour blesser ratés des attaques effectuées avec cette arme doivent être relancés.

Enchantements d'armure

Bénédiction du chacal 100 pts
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne +2 Points de vie et **Fortitude (5+)**.

Étreinte solaire 40 pts
Enchantement : Bouclier.
Le porteur gagne **Perturbant** tant qu'il utilise ce Bouclier.

Enchantements d'étendard

Bannière des ensevelis 45 pts
0-2 par armée. Unités de base et Porteur de la grande bannière uniquement.
Si elle est portée par un Personnage, le porteur gagne **Embussade souterraine**. Si elle est portée par une figurine ordinaire, l'unité du porteur gagne **Embussade souterraine** et aucune figurine supplémentaire ne peut être ajoutée à l'unité pendant la création de la Liste d'armée. Les figurines de taille Standard utilisant cette bannière pour arriver en Embussade **doivent** arriver dans une formation comportant exactement 5 figurines par rang (exception faite du dernier rang, qui peut en contenir moins) et ne peuvent pas effectuer de Reformation ou de Reformation rapide durant ce Tour de joueur.



Une unité avec **Embussade souterraine** compte également dans la catégorie « Ensevelis ».

Artéfacts

Sablier sacré 120 pts
Dominant.
Le porteur peut relancer les Tentatives de lancement de sort ratées utilisant un nombre de Dés de magie égal à 2 (relancez chaque Dé de magie).

Couronne des pharaons 90 pts
Pharaons et Nomarques uniquement..
Le porteur accroît la portée de sa **Présence impérieuse** de 6". Au début de chacun de vos Tours de joueur, le porteur peut perdre la règle **Volonté éternelle** jusqu'au début de votre prochain Tour de joueur et choisir une unité alliée à 12" ou moins. Cette unité gagne la règle **Volonté éternelle** jusqu'au début de votre prochain Tour de joueur.

Montures de Nepheth-Râ 60 pts
Toutes les figurines avec au moins un Cheval squelette dans l'unité du porteur gagnent **Mouvement spectral** et +4" en valeur de Marche forcée.

Livre des morts 50 pts
Le porteur peut lancer *La mort n'est que le commencement* comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8) avec les modifications suivantes :
La Portée du sort **pass**e à 12" Aura.

Ankh de Naptesh 45 pts
Le porteur gagne **Hiérophante**. Les figurines ordinaires de l'unité du porteur gagnent **Fortitude (6+)**.

Bandages consacrés 45 pts
Le porteur gagne +1 Point de vie et perd **Inflammable** s'il l'avait (notez que cela n'empêche pas la figurine de redevenir **Inflammable** par d'autres moyens).

Masque de mort de Temut 45 pts
Les unités ennemies en contact avec le porteur subissent un malus de -2 en Capacité offensive.

Cape des tempêtes de sable 40 pts
Figurines à pied uniquement.
Le porteur gagne **Course rapide**, **Troupe légère**, **Vol (5", 15")**, et peut effectuer une **Attaque au passage** qui inflige 2D6 touches de Force 2 et de Pénétration d'armure 1.

Sceptre de Sekhem 35 pts
Le porteur gagne **Autonome** et **Tenace**.

Parchemin de dessiccation

20 pts

Après avoir déterminé les Zones de déploiement (à la fin de l'étape 6 de la Séquence pré-partie), choisissez un Décor de type Champ, Forêt ou Terrain aquatique. Ce Décor perd l'ensemble de ses règles. Il compte comme Terrain dangereux (1) pour toutes les unités ennemies.

Monarques des morts-vivants

Ces options représentent des formes alternatives d'armées de morts-vivants que l'on peut rencontrer dans le vaste monde. Si le Général de l'armée est un Pharaon, il peut décider de commander l'une des forces suivantes plutôt qu'une armée classique des Dynasties immortelles.

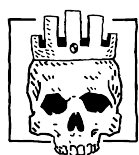
Commandant de l'armée de terre cuite

- Les figurines suivantes **doivent** être modifiées pour gagner +1 en Résistance, -1 en Agilité et **Statue animée** :
 - Les Archers squelettes, Cavaliers squelettes et Éclaireurs squelettes pour +1 pt/fig.
 - Les Squelettes pour +2 pts/fig.
 - Les Gardes des nécropoles pour +6 pts/fig. De plus, vous ne pouvez ajouter que 15 figurines additionnelles maximum par unité.
 - Les Catapultes d'ossements pour +10 pts/fig.
 - Les figurines ordinaires de Chars squelettes et les Sarcophages de Phatep pour +15 pts/fig. Une unité de Chars squelettes ne peut pas ajouter plus de 3 figurines.
 - Les Pharaons, Normarques, Hiérarque du Culte des morts, Hérauts des tombes et Architecte des tombes pour +15 pts/fig. Ils perdent **Inflammable** s'ils l'avaient. Les figurines sur Arche des âges ou Gardien Sha ne gagnent pas +1 en Résistance.
- Toutes les figurines voient leur caractéristique **Ressuscité** passer à 1.
- Les figurines sans le **Vol** qui possèdent la ou les règles **Embuscade souterraine** et/ou **Troupe légère** perdent ces règles spéciales et ne peuvent les regagner d'aucune manière.
- L'armée ne peut inclure des Grands vautours, des Nuées de scarabées ni des Faucheurs sépulcraux.
- Les figurines qui ont **gagné Statue animée** peuvent bénéficier de la **Volonté éternelle** (malgré **Statue animée**; les éléments de figurine avec **Harnaché** ne sont pas affectés).

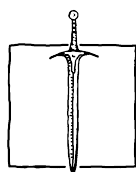
Seigneur de la légion des tertres

- Les Squelettes et Archers squelettes **doivent** prendre une Armure lourde pour +1 pt/fig. Les Squelettes peuvent échanger la Lance et le Bouclier contre une Hallebarde pour +1 pt/fig.
- Les Cavaliers squelettes peuvent prendre une Lance de cavalerie pour +1 pts/fig. Ils peuvent gagner +1 en Armure et subir un malus de -1" en valeur de Mouvement simple et de -2" en valeur de Marche forcée pour +5 pts/fig..
- Les figurines ordinaires de Chars squelettes peuvent remplacer leur Hallebarde par une Lance de cavalerie pour +5 pts/fig.
- Les Gardes des nécropoles **doivent** prendre une Armure lourde pour +1 pts/fig. De plus, vous ne pouvez ajouter que 20 figurines additionnelles maximum par unité.
- Les Nuées de scarabées **doivent** être améliorées avec **Ægide (5+)**, **Ægide (3+, contre les attaques non magiques)**, **Attaque magique**, **Mouvement spectral** et voir leur valeur **Ressuscité** passer à 1 pour +28 pts/fig. De plus, vous ne pouvez ajouter que 2 figurines additionnelles maximum par unité, et il ne peut y avoir au maximum que 7 figurines de Nuées de scarabées par armée.
- L'armée ne peut inclure des figurines avec **Présence imposante** et/ou Cavalerie de Grande taille.
- Les figurines avec **Embuscade souterraine** et/ou **Éclaireur** perdent ces règles (et ne peuvent les regagner d'aucune manière).
- Les figurines sans le **Vol** avec Armure lourde perdent **Troupe légère** (et ne peuvent la regagner d'aucune manière).

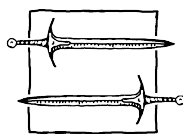
Organisation de l'armée



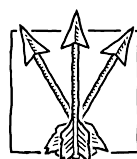
Personnages
max. 40%



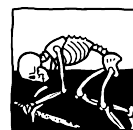
Base
min. 25%



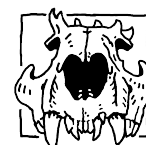
Spécial
pas de limite



**Artillerie
ancienne**
max. 35%



Ensevelis*
max. 30%



**Ménagerie du
maçon**
max. 35%

*unités avec Embuscade souterraine

Personnages (max. 40%)



Pharaon
240 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (MM) compte dans la catégorie « Ménagerie du maçon ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine			
	4"	8"	9	1	De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Volonté éternelle			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	4	6	5	0	Inflammable, Armure légère			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Pharaon	4	6	5	2	3	Malédiction de la momie		
Options			pts		Options de monture		pts	
Objets spéciaux			jusqu'à 200		Cheval squelette	10		
Bouclier			5		Char squelette	100		
Armure lourde			10		Gardien Sha (MM)	335		
Grand arc Aspic (4+)			15		Options d'organisation de l'armée			
Un seul choix :					Si un Pharaon est Général de l'armée, il peut être promu Commandant de l'armée de terre cuite ou Seigneur de la légion des tertres (voir Monarques des morts-vivants page 7).			
Paire d'armes			5					
Hallebarde			10					
Lance de cavalerie			15					
Arme lourde			20					



Nomarque

140 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (MM) compte dans la catégorie « Ménagerie du maçon ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine			
	4"	8"	9	1	De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Volonté éternelle			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	3	4	5	0	Inflammable, Armure légère			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Nomarque	2	4	4	1	3	Malédiction de la momie		
— Options —			pts-		— Options de monture —		pts-	
Objets spéciaux				jusqu'à 100		Cheval squelette	10	
Bouclier				5		Char squelette	70	
Armure lourde				10		Gardien Sha (MM)	320	
Arc Aspic (4+)				5				
Un seul choix :								
Hallebarde							5	
Paire d'armes							5	
Arme lourde							10	
Lance de cavalerie							10	



Héraut des tombes

150 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine			
	4"	8"	7	1	De la poussière à la poussière, Escorte royale , Mort-vivant, Sans peur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	3	4	5	0	Inflammable, Armure légère			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Héraut des tombes	3	4	4	1	3	Attaque empoisonnée, Colère du gardien , Coup fatal		
— Règles de figurine —					— Options —		pts-	
Colère du gardien : Attribut d'attaque - Corps à corps.					Porteur de la grande bannière		50	
Tous les éléments de figurine de l'unité de la figurine, exceptés ceux avec Harnaché , gagnent Ardeur guerrière .					Objets spéciaux		jusqu'à 100	
					Bouclier		5	
					Armure lourde		10	
					Arc Aspic (4+)		5	
					Un seul choix :			
					Paire d'armes		5	
					Arme lourde		10	
					Hallebarde		10	
					Lance de cavalerie		10	
					— Options de monture —		pts-	
					Cheval squelette		15	
					Amuut (0-2 montures/armée)		55	
					Char squelette		70	



Architecte des tombes

205 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine
	4"	8"	7	1	De la poussière à la poussière, Maître de la pierre , Mort-vivant, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	4	0	Inflammable, Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Architecte des tombes	2	4	4	1	3

— Règles de figurine —

Maître de la pierre : Règle universelle.

Juste avant la bataille (étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement) et au début de chaque Tour de joueur allié, choisissez une unité alliée entièrement constituée de figurines avec **Statue animée** se trouvant à 18" ou moins de l'Architecte des tombes. Cette unité gagne **Fortitude (5+)** jusqu'au début de votre prochain Tour de joueur ou jusqu'à ce que l'Architecte des tombes soit retiré comme perte, si cela se produit avant.

— Options —

Objets spéciaux	pts
Un seul choix :	jusqu'à 100
Paire d'armes	5
Lance de cavalerie	10

— Options de monture —

	pts
Cheval squelette	5
Amuut	30
Char squelette	30



Hiérarque du Culte des morts

130 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine
	4"	8"	7	1	Apprenti magicien, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Hiérarque du Culte des morts	1	3	3	0	2

— Options magiques —

Adepte magicien	75
Maître magicien	225

— Options de monture —

Cheval squelette	10
Arche des âges	135



Cosmologie



Divination



Évocation

— Options —

	pts
si Maître magicien :	
Passeur d'âmes	20
Hiérophante	45
Objets spéciaux	jusqu'à 200
Si Apprenti ou Adepte magicien :	
Hiérophante	15
Objets spéciaux	jusqu'à 100
Armure légère	5

— Règles de figurine optionnelles —

Passeur d'âmes : Règle universelle.

Si la figurine est présente sur le champ de bataille au début de la Phase de magie alliée, ne piochez pas de Carte de flux. Appliquez ceci à la place :

5 Dés de magie

(pour les 2 joueurs)

4+1D3 marqueurs « Voile »

(Joueur actif)



Sarcophage de Phatep

210 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Standard

Type Assemblage

Socle Rond 75 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	4"	4"	8	2	Canalisation (1), De la poussière à la poussière, Lumière divine , Machine de guerre, Malédiction de Phatep , Mort-vivant, Pas un meneur, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0	Ægide (5+), Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Garde des nécropoles	3	3	4	1	3	Attaque empoisonnée, Attaque magique, Coup fatal, Hallebarde

Règles de figurine

Lumière divine : Règle universelle.

Les Magiciens ennemis situés à 36" ou moins d'au moins un Sarcophage de Phatep subissent un malus de -1 sur leurs jets de lancement de sort.

Lorsqu'un Sarcophage de Phatep est retiré comme perte, toutes les unités se trouvant à 12" ou moins subissent 3D3+3 touches de Force 1 et de Pénétration d'armure 10.

Malédiction de Phatep : Règle universelle.

Sauf si le Sarcophage de Phatep a effectué un Mouvement simple ou une Marche forcée durant l'actuel Tour de joueur, il peut lancer le Sort lié suivant avec un Niveau de puissance (6/6) :

Type : Dégâts, Malédiction, Portée 36". Durée : Immédiat.

La cible doit effectuer un Test de discipline en jetant un dé supplémentaire (soit 3D6). Si elle le rate, la cible subit un nombre de touches équivalant à la différence entre le résultat obtenu et la valeur de Discipline utilisée. Ces touches blessent automatiquement et ont Pénétration d'armure 10.

Montures de personnage



Cheval squelette

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	P			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cheval squelette	1	2	3	0	2	Harnaché



Char squelette

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	10"	P	Course rapide, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cheval squelette (2)	1	2	3	0	2	Harnaché
Châssis			4	1	Inanimé, Touches d'impact (1D3+3)	

— Options — pts —

2 Chevaux squelettes supplémentaires et la taille de son socle passe à 100×100 mm gratuit



Amuut

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P	Peur, Statue animée		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Amuut	3	3	5	2	3	Attaque empoisonnée, Harnaché



Arche des âges

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 60×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	P	Arche sacrée , Plateforme de guerre, Puits des âmes		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	P	5	P+2	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Garde (2)	1	3	4	1	3	Attaque empoisonnée, Attaque magique, Coup fatal, Arc Aspic (5+)
Esprits asservis	2	2	2	0	2	Attaque magique, Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D6)

— Règles de figurine —

Arche sacrée : Règle universelle.

Tous les Magiciens alliés ajoutent +6" à la Portée de leurs Sorts non liés pour chaque Arche des âges se trouvant à 12" ou moins du Magicien. Les sorts de type « Aura » ajoutent seulement +3" à leur Portée.

Puits des âmes : Règle universelle.

Usage unique. Peut être activé au début de votre Phase de magie. Jusqu'au début de votre prochain Tour de joueur, à chaque fois qu'un joueur doit piocher une Carte de flux, il pioche à la place la carte de flux **Puits des âmes** (si un joueur ne tire pas de Carte de flux, ce joueur ignore cet effet).

Puits des âmes (Carte de flux)	5 Dés de magie (pour les 2 joueurs)	Pour les Tentatives de lancement à 3 Dés de magie ou plus, tous les doubles comptent comme un triple. Pour chaque tentative, notez qu'un magicien peut subir les effets de plusieurs Fiascos. Cependant, aucun effet de Fiasco ne peut être subi plus d'une fois par tentative.
	5 marqueurs « Voile » (Joueur actif)	



Gardien Sha

Taille Gigantesque
Type Bête
0-2 montures/armée Socle 50×100 mm

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Ménagerie du maçon ».

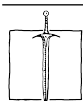
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	P	Statue animée		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	5	6	4	Gardien éternel	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Gardien Sha	4	4	5	2	3	Attaque empoisonnée, Coup fatal, Harnaché

— Règles de figurine —

Gardien éternel : Protection individuelle.

Lorsque la figurine subit une blessure provenant d'une attaque avec la règle **Blessures multiples (X)**, X est divisé par 2, arrondi au supérieur.

Base (min. 25%)



Squelettes

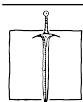
150 pts + 7 pts/fig. suppl.

20-60 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine		
	4"	8"	4	7	Capture, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	2	3	0	Armure légère, Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Squelette	1	2	3	0	2		
Options				pts-	Options d'État-major		pts-
Lance				1/fig.	Champion	10	
					Musicien	10	
					Porte-étendard	10	
					Enchantement d'étendard	sans limite	



Archers squelettes

115 pts + 10 pts/fig. suppl.

10-30 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Artillerie ancienne ».

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine		
	4"	8"	4	6	Capture, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	2	3	0	Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Archer squelette	1	2	3	0	2	Arc Aspïc (5+)	
Options d'État-major				pts-	Options d'État-major		pts-
Champion				10	Porte-étendard	10	
Musicien				10	Enchantement d'étendard	sans limite	



Cavaliers squelettes

165 pts + 12 pts/fig. suppl.

10-24 figs.



0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine		
	8"	16"	6	4	Avant-garde, Capture, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	3	3	1	Armure légère, Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Cavalier	1	3	3	0	2	Lance légère	
Cheval squelette	1	2	3	0	2	Harnaché	
— Options d'État-major —			pts-	— Options d'État-major —			pts-
Champion				10	Porte-étendard		10
Musicien				10	Enchantement d'étendard		sans limite



Éclaireurs squelettes

140 pts + 11 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Artillerie ancienne ».

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine		
	8"	16"	6	4	Avant-garde, De la poussière à la poussière, Éclaireur, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	3	3	1			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Cavalier	1	3	3	0	2	Arc Aspic (5+)	
Cheval squelette	1	2	3	0	2	Harnaché	
— Options d'État-major —			pts-	— Options d'État-major —			pts-
Champion				10	Porte-étendard		10
Musicien				10	Enchantement d'étendard		sans limite



Chars squelettes

290 pts + 75 pts/fig. suppl.

3-7 figs.

0-5 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	8"	10"	7	3	Course rapide, De la poussière à la poussière, Liés dans la mort , Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	1	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Aurige (2)	2	3	3	0	2	Arc Aspic (5+), Hallebarde
Cheval squelette (2)	1	2	3	0	2	Harnaché
Châssis			4	1		Cohorte de chars , Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)

— Règles de figurine —

Cohorte de chars : Attaque spéciale.

Si son unité possède au moins un Rang complet et si une figurine de la même unité se trouve directement derrière cet élément de figurine (dans la même colonne), ses **Touches d'impact** font une touche supplémentaire (1D3+2 au lieu de 1D3+1 habituellement).

Liés dans la mort : Règle universelle.

Le nombre de figurines ordinaires de cette unité doit être inférieur à 3 avant de pouvoir répartir les touches sur les Personnages de même Type et de même Taille que cette unité.

— Options —

Auriges de la légion 18/fig.

— Options d'État-major —

Champion	10
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	sans limite

— Règles de figurine optionnelles —

Auriges de la légion : Règle universelle.

La figurine perd **Troupe légère** et gagne **Capture**. Ses Auriges gagnent **Charge dévastatrice (+1 Fo, Combat sur un rang supplémentaire)**.

Spécial (pas de limite)



Gardes des nécropoles

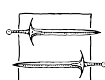
190 pts + 16 pts/fig. suppl.

15-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine			
	4"	8"	8	3	Capture, De la poussière à la poussière, Garde du corps, Mort-vivant, Sans peur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	1	3	4	0	Armure légère			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Garde des nécropoles	1	3	4	1	3	Attaque empoisonnée, Attaque magique, Coup fatal		
Options			pts-		Options d'État-major		pts-	
Bouclier			1/fig.		Champion	10		
Un seul choix :					Musicien	10		
Hallebarde			2/fig.		Porte-étendard	10		
Paire d'armes			3/fig.		Enchantement d'étendard	sans limite		



Cataphractes des tombes

300 pts + 110 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée



Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×100 mm



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

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine			
	7"	14"	8	2	Capture, Peur, Sans peur, Statue animée			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	3	4	4	3	Armure légère			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Cavalier	2	4	4	1	3	Coup fatal, Hallebarde		
Amuut	3	3	5	2	3	Attaque empoisonnée, Harnaché		
Options			pts-		Options d'État-major		pts-	
Embuscade souterraine [En]			17/fig.		Champion	10		
					Musicien	10		
					Porte-étendard	10		
					Enchantement d'étendard	sans limite		



Shabtis

210 pts + 80 pts/fig. suppl.

3-8 figs.



0-5 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	6"	12"	8	2	Capture, Peur, Sans peur, Statue animée	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	4	2	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Shabti	3	4	5	2	3	
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Un seul choix :				Champion	10	
Paire d'armes			14/fig.	Musicien	10	
Hallebarde			15/fig.	Porte-étendard	10	
				Enchantement d'étendard	sans limite	



Grands vautours

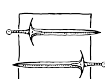
155 pts + 21 pts/fig. suppl.

3-9 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine
	Au sol 2"	4"	4	3	De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère, Vol (9", 18")
	Vol 9"	18"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	2	3	4	0	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Grand vautour	3	3	4	1	3



Nuées de scarabées

130 pts + 40 pts/fig. suppl.

2-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 40×40 mm



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

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	5"	10"	7	5	De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	3	2	0	Cible difficile (1), Perturbant	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Nuée de scarabées	5	3	2	1	3	
Règles de figurine				Options		pts-
Marée chitineuse : Attribut d'attaque - Corps à corps.				Embuscade souterraine [En]		20/fig.
La figurine peut effectuer un nombre d'Attaques de soutien égal à sa valeur d'Attaque.						

Artillerie ancienne (max. 35%)



Archers shabti

200 pts + 94 pts/fig. suppl.

3-8 figs.



0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine				
	6"	12"	8	2	Capture, Peur, Sans peur, Statue animée				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm					
	3	4	4	2	Armure légère				
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi				
Archer shabti	3	4	5	1	3	Grand arc Aspïc (5+)			
— Options d'État-major —			pts-		— Options d'État-major —			pts-	
Champion				10	Porte-étendard				10
Musicien				10	Enchantement d'étendard				sans limite



Traqueurs des dunes

240 pts + 62 pts/fig. suppl.

3-7 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×100 mm



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

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine				
	7"	14"	8	2	Peur, Sans peur, Statue animée, Troupe légère				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm					
	3	3	4	2					
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi				
Traqueur des dunes	2	3	4	1	3	Regard pétrifiant (3+), Hallebarde			
— Règles de figurine —					— Options —			pts-	
Regard pétrifiant : Arme de tir.					Embuscade souterraine [En]			31/fig.	
Portée 12", Tirs 1D6+1, Fo 2, PA 10, Tir rapide . Lors du jet pour blesser relatif à cette attaque, utilisez l'Agilité de la figurine sur laquelle la touche est répartie à la place de sa Résistance. Pour les figurines multi-éléments, utilisez la plus grande Agilité.					— Options d'État-major —			pts-	
					Champion			10	



Catapulte d'ossements

200 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle Rond 75 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine		
	4"	4"	4	2	De la poussière à la poussière, Machine de guerre, Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	5	1	4	0			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Servant	3	2	3	0	2	Mouvement ou tir, Catapulte d'ossements (5+)	

— Règles de figurine —

Catapulte d'ossements : Arme d'artillerie.

Cette arme touche **toujours** sur un jet égal ou supérieur à sa Précision. Elle peut tirer de deux manières :

- Comme une **Catapulte (4×4)** Portée 12-60", Tir 1, Fo 3 [7], PA 0 [4], [**Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)**].
- Comme une **Catapulte (6×6)** Portée 12-48", Tir 1, Fo 3, PA 0, **Attaque enflammée, Attaque magique**. Une unité qui subit la perte d'un ou plusieurs Points de vie à cause de cette arme compte comme ayant perdu 25 % de perte de Points de vie vis-à-vis des Tests de panique. Les Tests de panique causés par cette arme sont effectués avec un malus de -1 en Discipline.

Ensevelis (max. 30%)



Scorpion des sables

175 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine		
	7"	14"	8	2	Embuscade souterraine, Peur, Sans peur, Statue animée		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	4	4	5	2			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Scorpion des sables	4	4	5	2	3	Attaque empoisonnée, Coup fatal	

Ménagerie du maçon (max. 35%)



Sphinx de guerre

480 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Bête

Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	5"	12"	8	1	Sans peur, Statue animée	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	4	8	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier (4)	2	4	4	1	3	Coup fatal, Lance légère
Sphinx de guerre	4	4	5	2	1	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Attaque empoisonnée, Harnaché



Sphinx de l'effroi

450 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Bête

Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	Au sol 6"	12"	8	1	Autonome, Sans peur, Statue animée, Troupe légère, Vol (6", 12")	
	Vol 6"	12"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	5	8	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Sphinx de l'effroi	5	5	5	1	0	Attaque empoisonnée, Coup fatal, Kopesh colossal

— Règles de figurine —

Kopesh colossal : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec cette arme gagnent +2 en Force, +2 en Pénétration d'armure et **Blessures multiples (1D3, contre Présence imposante)**.



Faucheurs sépulcraux

320 pts + 200 pts/fig. suppl.

2-4 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Infanterie

Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	Au sol 6"	12"	10	2	Autonome, Course rapide, Peur, Sans peur, Statue animée, Troupe légère, Vol (6", 12")	
	Vol 6"	12"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	5	5	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Faucheur sépulcral	4	5	5	2	4	Coup fatal

— Options — pts —

Un seul choix :

Hallebarde 15/fig.
Paire d'armes 15/fig.



Colosse

415 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	6"	12"	8	1	Sans peur, Statue animée	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	4	6	3	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Colosse	6	4	6	3	2	Attaque de broyage (1D3)

Options

Un seul choix :

Arme lourde

Paire d'armes

Arc aspic géant (5+) (0-1 figurine/armée)

Balance du destin

pts-

Règles de figurine optionnelles

Arc aspic géant : Arme d'artillerie.

Portée 48", Tir 1, Fo 3 [6], PA 10, Attaque de zone (1×5), [**Blessures multiples (1D3)**].

Cette arme touche **toujours** sur un jet supérieur ou égal à sa Précision.

Balance du destin : Arme de corps à corps.

Le porteur subit -1 en valeur d'Attaque, -1 en Armure et peut lancer les 2 Sorts suivants, comme des Sorts liés de Niveau de puissance (4/8) :

- *De glace et de feu* (Cosmologie).

- *Jugement du destin* (Divination).

Feuille de référence

Personnages

Pharaon	MS	4"	MF	8"	Dis	9	Rst	1		De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Volonté éternelle	
Standard, Infanterie	PV	4	Déf	6	Rés	5	Arm	0		Inflammable, Armure légère	
Pharaon	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	3	Malédiction de la momie
Nomarque	MS	4"	MF	8"	Dis	9	Rst	1		De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Volonté éternelle	
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	0		Inflammable, Armure légère	
Nomarque	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Malédiction de la momie
Héraut des tombes	MS	4"	MF	8"	Dis	7	Rst	1		De la poussière à la poussière, Escorte royale, Mort-vivant, Sans peur	
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	0		Inflammable, Armure légère	
Héraut des tombes	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Attaque empoisonnée, Colère du gardien, Coup fatal
Architecte des tombes	MS	4"	MF	8"	Dis	7	Rst	1		De la poussière à la poussière, Maître de la pierre, Mort-vivant, Sans peur	
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0		Inflammable, Armure légère	
Architecte des tombes	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	
Hiérarque du Culte des morts	MS	4"	MF	8"	Dis	7	Rst	1		Apprenti magicien, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur	
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	0			
Hiérarque du Culte des morts	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2	
Sarcophage de Phatep	MS	4"	MF	4"	Dis	8	Rst	2		Canalisation (1), De la poussière à la poussière, Lumière divine, Machine de guerre, Malédiction de Phatep, Mort-vivant, Pas un meneur, Sans peur	
Standard, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0		Ægide (5+), Armure légère	
Garde des nécropoles	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Attaque empoisonnée, Attaque magique, Coup fatal, Hallebarde

Montures de personnage

Cheval squelette	MS	8"	MF	16"	Dis	P					
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1			
Cheval squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Harnaché
Char squelette	MS	8"	MF	10"	Dis	P					Course rapide, Troupe légère
Grande, Assemblage	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1			
Cheval squelette (2)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Harnaché
Châssis					Fo	4	PA	1	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D3+3)
Amuut	MS	7"	MF	14"	Dis	P					Peur, Statue animée
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1			
Amuut	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Attaque empoisonnée, Harnaché
Arche des âges	MS	4"	MF	8"	Dis	P					Arche sacrée, Plateforme de guerre, Puits des âmes
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	5	Arm	P+2			Ægide (5+)
Garde (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Attaque empoisonnée, Attaque magique, Coup fatal, Arc Aspic (5+)
Esprits asservis	Att	2	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	2	Attaque magique, Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D6)
Gardien Sha	MS	6"	MF	12"	Dis	P					Statue animée
Gigantesque, Bête	PV	7	Déf	5	Rés	6	Arm	4			Gardien éternel
Gardien Sha	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3	Attaque empoisonnée, Coup fatal, Harnaché

Base

Squelettes	MS	4"	MF	8"	Dis	4	Rst	7		Capture, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur	
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0		Armure légère, Bouclier	
Squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	
Archers squelettes	MS	4"	MF	8"	Dis	4	Rst	6		Capture, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur	
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0		Armure légère	
Archer squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Arc Aspic (5+)

Cavaliers squelettes	MS	8"	MF	16"	Dis	6	Rst	4		Avant-garde, Capture, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur	
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	1		Armure légère, Bouclier	
Cavalier	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2	Lance légère
Cheval squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Harnaché
Éclaireurs squelettes	MS	8"	MF	16"	Dis	6	Rst	4			Avant-garde, De la poussière à la poussière, Éclaireur, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	1			
Cavalier	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2	Arc Aspik (5+)
Cheval squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Harnaché
Chars squelettes	MS	8"	MF	10"	Dis	7	Rst	3			Course rapide, De la poussière à la poussière, Liés dans la mort, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère
Grande, Assemblage	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	1			Armure lourde
Aurige (2)	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2	Arc Aspik (5+), Hallebarde
Cheval squelette (2)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Harnaché
Châssis					Fo	4	PA	1	Agi		Cohorte de chars, Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)

Spécial

Gardes des nécropoles	MS	4"	MF	8"	Dis	8	Rst	3		Capture, De la poussière à la poussière, Garde du corps, Mort-vivant, Sans peur	
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	0			Armure légère
Garde des nécropoles	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Attaque empoisonnée, Attaque magique, Coup fatal
Cataphractes des tombes	MS	7"	MF	14"	Dis	8	Rst	2		Capture, Peur, Sans peur, Statue animée	
Grande, Cavalerie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	3			Armure légère
Cavalier	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Coup fatal, Hallebarde
Amuut	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Attaque empoisonnée, Harnaché
Shabtis	MS	6"	MF	12"	Dis	8	Rst	2		Capture, Peur, Sans peur, Statue animée	
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	2			Armure légère
Shabti	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3	
Grands vautours	MS	2"	MF	4"	Dis	4	Rst	3			De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère, Vol (9", 18")
Standard, Bête	PV	2	Déf	3	Rés	4	Arm	0			Cible difficile (1)
Grand vautour	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	
Nuées de scarabées	MS	5"	MF	10"	Dis	7	Rst	5			De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Bête	PV	5	Déf	3	Rés	2	Arm	0			Cible difficile (1), Perturbant
Nuée de scarabées	Att	5	Off	3	Fo	2	PA	1	Agi	3	Attaque empoisonnée, Marée chitineuse

Artillerie ancienne

Archers shabtis	MS	6"	MF	12"	Dis	8	Rst	2		Capture, Peur, Sans peur, Statue animée	
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	2			Armure légère
Archer shabti	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	1	Agi	3	Grand arc Aspik (5+)
Traqueurs des dunes	MS	7"	MF	14"	Dis	8	Rst	2			Peur, Sans peur, Statue animée, Troupe légère
Grande, Bête	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	2			
Traqueur des dunes	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Regard pétrifiant (3+), Hallebarde
Catapulte d'ossements	MS	4"	MF	4"	Dis	4	Rst	2			De la poussière à la poussière, Machine de guerre, Mort-vivant, Sans peur
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0			
Servant	Att	3	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Mouvement ou tir, Catapulte d'ossements (5+)

Ensevelis

Scorpion des sables	MS	7"	MF	14"	Dis	8	Rst	2			Embuscade souterraine, Peur, Sans peur, Statue animée
Grande, Bête	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	2			
Scorpion des sables	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3	Attaque empoisonnée, Coup fatal

Ménagerie du maçon

Sphinx de guerre	MS	5"	MF	12"	Dis	8	Rst	1		Sans peur, Statue animée	
Gigantesque, Bête	PV	5	Déf	4	Rés	8	Arm	3			
Cavalier (4)	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Coup fatal, Lance légère
Sphinx de guerre	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	1	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Attaque empoisonnée, Harnaché
Sphinx de l'effroi	MS	6"	MF	12"	Dis	8	Rst	1		Autonome, Sans peur, Statue animée, Troupe légère, Vol (6", 12")	
Gigantesque, Bête	PV	5	Déf	5	Rés	8	Arm	3			
Sphinx de l'effroi	Att	5	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	0	Attaque empoisonnée, Coup fatal, Kopesh colossal
Faucheurs sépulcraux	MS	6"	MF	12"	Dis	10	Rst	2		Autonome, Course rapide, Peur, Sans peur, Statue animée, Troupe légère, Vol (6", 12")	
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	2			
Fauteur sépulcral	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4	Coup fatal
Colosse	MS	6"	MF	12"	Dis	8	Rst	1		Sans peur, Statue animée	
Gigantesque, Infanterie	PV	5	Déf	4	Rés	6	Arm	3		Armure légère	
Colosse	Att	6	Off	4	Fo	6	PA	3	Agi	2	Attaque de broyage (1D3)

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Regard pétrifiant	-	12"	2	10	1D6+1	Tir rapide blesse contre l'Agilité
Arc Aspic	-	24"	3	0	1	Tir de volée
Grand arc Aspic	-	36"	5	2	1	Tir de volée
Arc aspic géant	-	48"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1x5) [Blessures multiples (1D3)]
Catapulte d'ossements (1)	Catapulte (4x4)	12-60"	3 [7]	0 [4]	1	[Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)]
Catapulte d'ossements (2)	Catapulte (6x6)	12-48"	3	0	1	Attaque enflammée Attaque magique Test de panique à 1 perte et avec -1 en Discipline

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Arc Aspic	4+*	Personnages
	5+*	Autres
Grand arc Aspic	4+*	Personnages
	5+*	Archer shabti
Arc aspic géant	5+*	Colosse
Catapulte d'ossements (1) et (2)	5+*	Catapulte d'ossements
Regard pétrifiant	3+	Traqueur des dunes

*Ces armes touchent **toujours** sur un jet supérieur ou égal à leur précision.

Ressuscité

- 1 Pharaon, Nomarque, Héraut des tombes, Architecte des tombes, Hiérarque du Culte des morts, Sphinx de guerre, Sphinx de l'effroi, Colosse
 - 2 Sarcophage de Phatep, Cataphractes des tombes, Shabtis, Archers shabtis, Traqueurs des dunes, Catapulte d'ossements, Scorpion des sables, Faucheurs sépulcraux
 - 3 Chars squelettes, Gardes des nécropoles, Grands vautours
 - 4 Cavaliers squelettes, Éclaireurs squelettes
 - 5 Nuées de scarabées
 - 6 Archers squelettes
 - 7 Squelettes
-

Journal des modifications

2021 bêta 2 VF 2

Clarification pour le Regard pétrifiant

2021 bêta 2

- Sarcophage de Phatep 225 ↘ 210
- Char squelette **0-3** montures/armée
- Gardien Sha **0-2** montures/armée
- Gardes des nécropoles
 - Coût de départ 205 ↘ 190
 - Figurines additionnelles 17 ↘ 16
 - Paire d'armes 2 ↗ 3