

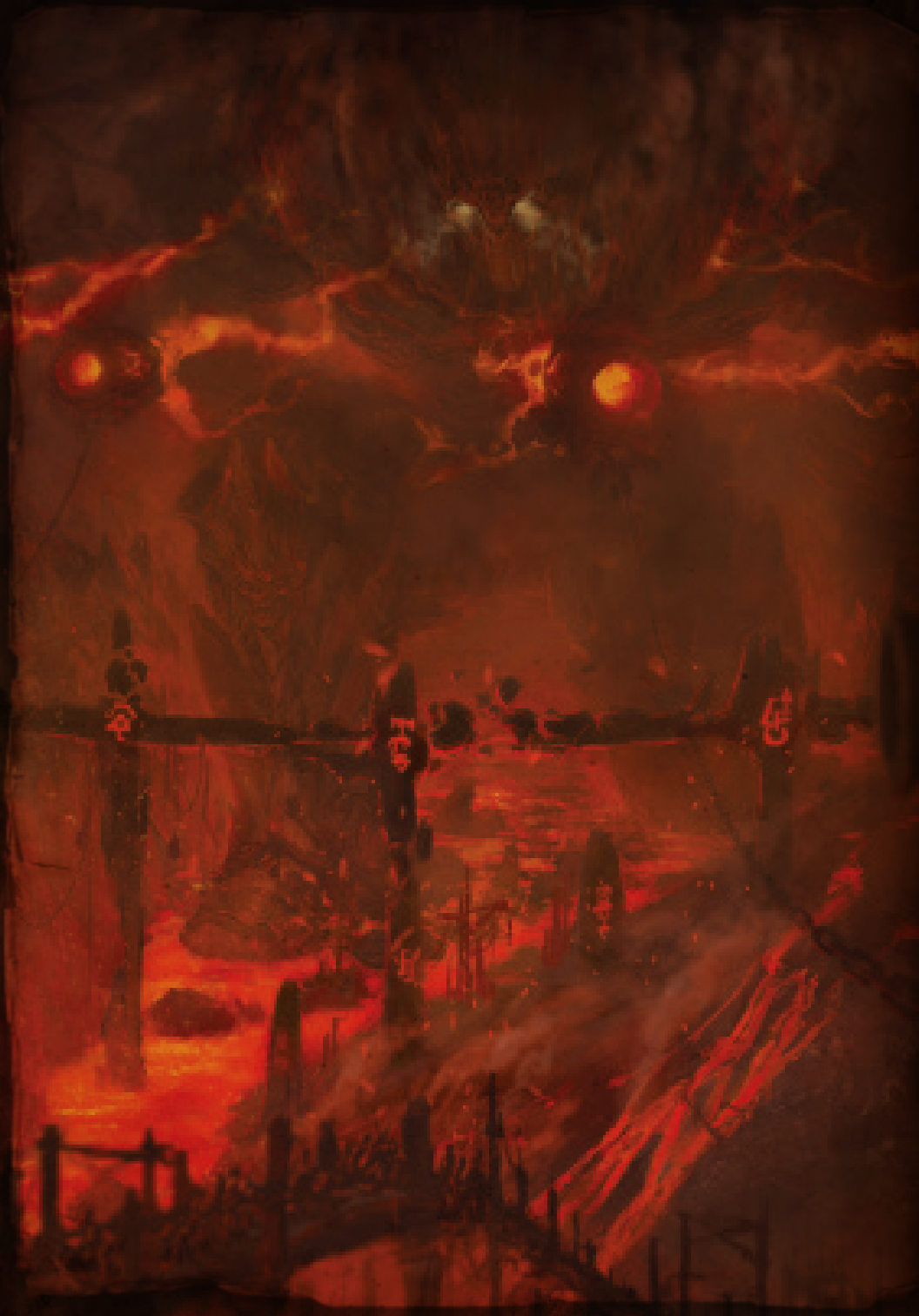
CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



HUNDRED KINGDOMS

Army List



LISTES D'ARMÉE

LES RÈGLES QUI
SUIVENT DÉCRIVENT LES
INTERACTIONS ENTRE LES
FIGURINES, LES BATAILLONS,
ET LEUR ENVIRONNEMENT.

CELA VISE À VOUS
APPRENDRE À CONSTRUIRE
UNE ARMÉE EN VUE DE
MENER LA BATAILLE.

LISTES D'ARMÉE

La force que vous emmenez sur le Champ de Bataille est choisie à partir d'une Liste d'Armée. Afin d'avoir un jeu équilibré, ces Armées sont choisies de sorte à avoir une valeur en points égale.

VALEURS EN POINTS

A Conquest, chaque Stand a une valeur en points, représentant sa puissance globale sur le champ de bataille. Les Stands ayant une valeur en points élevée sont en général de meilleurs combattants ou sont plus polyvalents, tandis que ceux ayant une faible valeur en points sont moins efficaces ou seront utiles uniquement dans certaines circonstances. La valeur en points de votre Armée est égale à la somme des valeurs en points des Stands qui la compose. On ajoute à cela les améliorations que vous avez achetées pour ces Stands. Plus la valeur en points est élevée, plus votre armée est létale. En choisissant des armées de valeur en points égale, vous et votre adversaire êtes assurés d'avoir une bataille équitable et qui représentera un défi.

TAILLE DE LA BATAILLE

Par défaut, nous recommandons des batailles de 2000 points. Cela représente généralement une soirée entière de massacres. Cependant, rien ne vous interdit de choisir une armée plus grande ou plus petite. En fait, de plus petites batailles à 1000 points sont un excellent moyen d'apprendre les règles.

CONSTRUIRE UNE ARMÉE

Une Armée est constituée de deux types d'entités : les Stand de Personnages et les Régiments. Vous pouvez inclure la quantité de chaque que vous souhaitez, à partir du moment où vous respectez les règles ci-dessous.

LE SEIGNEUR DE GUERRE

Vous devez inclure un Stand de Personnage qui sera votre Seigneur de Guerre, et qui vous représente sur le Champ de Bataille.

BATAILLONS

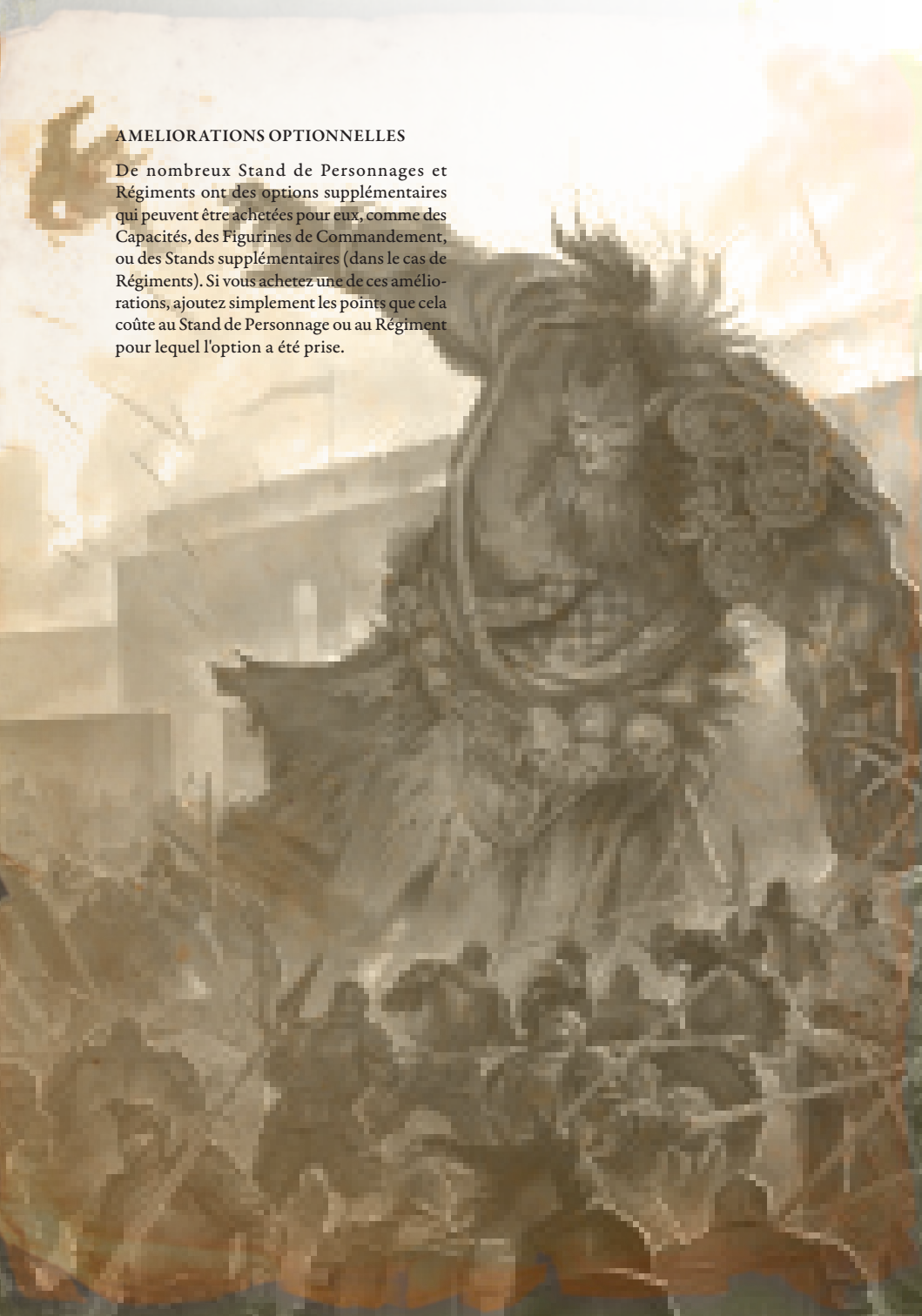
Chaque Stand de Personnage de votre Armée (y compris le Seigneur de Guerre) doit être accompagné d'un Bataillon composé de Régiments. Vous avez normalement un ensemble de Régiments parmi lesquels choisir dans la Liste d'Armée, mais vous devez inclure un Régiment du même Type que votre Stand de Personnage (Infanterie, Cavalerie, ou Brute), pour être certain qu'il y aura au moins un Régiment qu'il pourra rejoindre au début de la bataille.

Chaque Régiment est tiré de la section Régiments de la Liste d'Armée. Il comptera aussi, selon le Stand de Personnage choisi, comme un choix de Base, ou un choix Restreint. Chaque Bataillon mené par un Stand de Personnage peut comporter jusqu'à quatre Régiments. Un Bataillon peut inclure autant de Régiments issu d'un choix de Base que ce que permet votre Bataillon. Les choix Restreints sont plus limités, comme le suggère leur nom. Chaque Bataillon peut inclure jusqu'à deux choix Restreints parmi les options disponibles. Cela peut être deux fois le même Régiment, ou deux Régiments différents de la liste. De plus, vous devez inclure un choix de Base pour chaque choix Restreint dans votre Bataillon. Ainsi, un Bataillon qui comporte deux choix Restreints devra comporter aussi deux choix de Base. Notez qu'un Régiment peut être un choix de Base pour un type de Personnage, et un choix Restreint pour un autre type de Personnage – vérifiez la Liste d'Armée pour cela.



AMELIORATIONS OPTIONNELLES

De nombreux Stand de Personnages et Régiments ont des options supplémentaires qui peuvent être achetées pour eux, comme des Capacités, des Figurines de Commandement, ou des Stands supplémentaires (dans le cas de Régiments). Si vous achetez une de ces améliorations, ajoutez simplement les points que cela coûte au Stand de Personnage ou au Régiment pour lequel l'option a été prise.



RÈGLES D'ARMÉE

Cette Armée suit les règles additionnelles suivantes :

ADAPTATION À L'ADVERSITÉ

Lorsque vous créez votre Liste d'Armée, vous pouvez choisir l'un des Traits suivants. Si vous le faites, tous les Régiments et les Personnages dans votre armée sont considérés comme ayant ce Trait.

Vétérans : Vous pouvez désigner un nombre quelconque de Régiments dans votre Armée pour être des Vétérans. Dans les Régiments Vétérans, toutes les Figurines de Commandement coûtent deux fois plus de points. Lorsqu'une Figurine de Commandement est ajoutée à un Régiment ayant un Leader et un Porte-Étendard, choisissez si le Régiment reçoit soit +1 Clash, soit +1 Volée. De plus, il reçoit également +1 Résolution jusqu'à une valeur de Résolution maximale de 3. La sélection d'un Régiment de Vétérans et le paiement des coûts supplémentaires des Figurines de Commandement se fait lors de la création de votre Liste d'Armée.

Entraînement Implacable : Tous les Stands d'Infanterie de l'Armée gagnent la Règle Spéciale **Soutien 1**, ou gagnent +1 à leur règle de **Soutien** (jusqu'à un maximum de 2) s'ils avaient déjà cette Règle Spéciale.

Alliances Dynastiques : Lorsque vous créez votre Liste d'Armée, vous pouvez choisir un Seigneur de Guerre supplémentaire. Ce deuxième Seigneur de Guerre doit être une Entrée différente de votre premier Seigneur de Guerre et ne bénéficie pas de l'Événement de Tirage **Inverser la Tendence**. Vous ne pouvez activer qu'une seule Capacité de Suprématie activée par Phase de Suprématie, quel que soit le nombre de Seigneurs de la guerre dans votre Liste d'Armées.

Si vous choisissez une Mage du Chapitre pour être votre deuxième Seigneur de Guerre, cette Mage du Chapitre gagne la Capacité de Suprématie des Glyphes Protecteurs :

Glyphes Protecteurs : Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, les sorts ennemis ciblant des Régiments amis comptent comme s'ils étaient affectés par des Interférences ennemies, quelle que soit leur distance avec un Sorcier/Prêtre ami. De plus, lorsque ce Personnage lance un sort ayant une portée de "Soi", il peut choisir un autre Régiment ami dans un rayon de 8" pour recevoir les bénéfices du sort comme s'il s'agissait du Régiment du Lanceur de sorts à la place.





CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Chaque type de Personnage gagne une Capacité de Suprémie s'il est choisi comme Seigneur de Guerre.

OFFICIER IMPERIAL

Déploiement Rapide : Tant que cette Figurine est sur le Champ de Bataille, tous les Régiments amis gagnent un bonus de +1 à leur Jets de Renforts (c'est-à-dire qu'un jet de 3- devient du 4-). Un jet de 6 reste un échec. Cette Capacité de Suprémie est toujours considérée comme active.

NOBLE

Au Galop (Noble Monté du type Cavalerie) : Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, tous les Régiments de Chevalier des Maisonnées gagnent les Règles Spéciales **Soutien 2** et **Charge Glorieuse**. Cette Capacité de Suprémie est toujours considérée comme active.

L'élite des Hommes (Noble du type Infanterie) : Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, tous les Régiments d'Infanterie, appartenant au Bataillon de ce Personnage et à 6" du Noble, peuvent relancer leurs jets non modifiés de 6 pour les Jets de Défense. De plus, ils peuvent relancer leurs jets non modifiés de 6 durant les Actions de Clash. Cette Capacité de Suprémie est toujours considérée comme active.

COMMANDEUR DE L'ORDRE

La Première Bénédiction : Tous les Régiments dans le Bataillon du Commandant des Croyants gagnent la Règle Spéciale **Béni** pour ce Round. Les Régiments qui possèdent déjà cette Règle Spéciale gagnent à la place l'Évènement de Tirage **Fureur 1** ou **Endurci 1** pour ce Round. Si les Régiments ont déjà ces Évènements de Tirage, ils ajoutent un bonus de +1 à ces règles (càd Fureur 1 devient Fureur 2...).

PRÊTRE THÉISTE

Incitation à la Ferveur : Pour le reste du Round, les Actions de Lancement de Sorts, réalisées par des Personnages avec la Règle Spéciale **Prêtre X**, et ciblant le Régiment que le Seigneur de Guerre a rejoint, affectent aussi les Régiments amis avec la Règle Spéciale **Dévo**t sur le Champ de Bataille. Si le Stand de Personnage lance le sort **Sanction Divine**, tous les Régiments avec la Règle Spéciale **Dévo**t bénéficient de ses effets mais ne réalisent pas d'Action de Duel, mise à part ce Seigneur de Guerre.



PERSONNAGES

Vous pouvez inclure n'importe quel nombre de Personnages, mais au moins l'un d'entre eux doit être votre Seigneur de Guerre.

OFFICIER IMPERIAL

60 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Officier Imperial	Infanterie	Moyen	5	2	2	4	4	3	3	0	Personnage

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Options:

Héritages : Peut avoir un seul Héritage au coût indiqué.

Manoeuvre de Bataille : Peut avoir jusqu'à deux des Evènements de Tirage suivants comme Manoeuvre de Bataille, et peut résoudre jusqu'à deux de ces Manœuvres par Round.

Bastion 1 20 points

Pas de Course 10 points

Tirer et Avancer 10 points

Fureur 1 10 points

Volée Meurtrière 10 points

Reformer les Rangs 10 points

Bataillon:

Base :

- Miliciens*
- Archers Miliciens*
- Rangers Impériaux*
- Hommes d'Armes*
- Arbalétriers Mercenaires*

Restreint :

- Légion Dorée*
- Chasseurs de Prime*
- Légion d'Acier*

Servants :

Tactique Disponible

Combat Restreint

Arcanique Restreint

Maîtrises: *Tactique, Combat*

NOBLE**INFANTERIE: 65 POINTS / CAVALERIE: 100 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Noble	Infanterie	Moyen	5	1	3	5	4	3	3	0	Personnage
Noble Monté	Cavalerie	Moyen	8	1	3	5	4	3	3	0	Personnage, Bouclier, Impact Brutal 2

Evènement de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options:****Héritages :** Peut avoir un seul Héritage au coût indiqué.**Art Martial :** Peut avoir l'une de ces Règles Spéciales suivantes comme Art Martial, afin de représenter soit l'arme portée par le Noble, soit ses compétences acquises au cours d'une vie de bataille.*Maître d'Armes* Le Stand gagne la Règle Spéciale **Fendre 2.** 15 points*Implacable* Le Stand gagne la Règle Spéciale **Rafale.** 10 points*Physique Surpuissant* Le Stand gagne la Règle Spéciale **Fendre 1.** 5 points*Duelliste* Le Stand gagne la Règle Spéciale **Parade.** 5 points**Bataillon :**

Base :

- Miliciens*
- Archers Miliciens*
- Hommes d'Armes*
- Arbalétriers Mercenaires*
- Écuyers de la Cour (Noble Uniquement)*
- Gardes de Maisonnée*

Restreint :

- Écuyers Montés*
- Écuyers de la Cour (Noble Monté uniquement)*
- Archers à Arc Long*
- Chevalier des Maisonnées*

Servants :

	Infanterie	Cavalerie
<i>Tactique</i>	<i>Restreint</i>	<i>Non Disponible</i>
<i>Combat</i>	<i>Disponible</i>	<i>Non Disponible</i>
<i>Arcanique</i>	<i>Non Disponible</i>	<i>Non Disponible</i>

Maîtrises : *Tactique, Combat*

**COMMANDEUR DE L'ORDRE
(PRIORY COMMANDER)**

**INFANTERIE: 65 POINTS
CAVALERIE: 105 POINTS**

Name	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Commandeur de l'Ordre	Infanterie	Lourd	5	1	4	6	4	3	4	0	Personnage
Commandeur de l'Ordre	Cavalerie	Lourd	8	1	4	6	4	3	4	0	Personnage



Èvènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Options:

Un Commandeur de l'Ordre doit appartenir à l'un des Ordres suivants, tout en gagnant les Règles Spéciales associées:

- *Ordre de l'Épée (Infanterie seulement. Fendre 1, Evasion +2)* 20 points
- *Ordre du Temple Scellé (Cavalerie seulement. Impact Brutal 2, Formation Fluide)* 15 points
- *Ordre de la Tour Cramoisie (Cavalerie seulement. Impact Brutal 2, Charge Imparable)* 20 points

Bataillon :

Le Bataillon d'un Commandeur de l'Ordre est déterminé par son Ordre.

Ordre de la Tour Cramoisie

- Base :* *Ordre de la Tour Ecarlate*
- Restreint :* *Ordre de l'Aube Cendrée*
Ordre du Temple Scellé
Ordre de l'Épée
Ordre de Saint Lazarus

Ordre de l'Épée

- Base :* *Ordre de l'Épée*
- Restreint :* *Ordre de l'Aube Cendrée*
Ordre de la Tour Ecarlate
Ordre du Temple Scellé
Ordre de Saint Lazarus

Ordre du Temple Scellé

- Base :* *Ordre du Temple Scellé*
- Restreint :* *Ordre de l'Aube Cendrée*
Ordre de la Tour Ecarlate
Ordre de l'Épée
Ordre de Saint Lazarus

Servants :

- Tactique*
- Combat*
- Arcanique*

Infanterie

- Restreint*
- Disponible*
- Restreint*

Cavalerie

- Non Disponible*
- Non Disponible*
- Non Disponible*

Maîtrises:

Tactique, Combat



PRÊTRE THÉISTE (THEIST PRIEST)**55 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Prêtre Théiste	Infanterie	Moyen	5	1	2	4	4	2	2	0	Personnage, Fendre 1, Sans Peur, Prêtre 4

Evènement de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :****Héritages :** Peut avoir un seul Héritage au coût indiqué.**Sorts :** Doit avoir au moins l'un des Sorts suivants :*Faveur du Saint* 25 points*Bénédictio Céleste* 25 points*Ferveur* 10 points*Sanction Divine* 10 points*Feu Sacré* 30 points**Bataillon :**

Base :

Sicarii
Miliciens
Archers Miliciens

Restrictions :*Un Prêtre Théiste ne peut pas rejoindre les Régiments suivants :*

- *Ordre de l'Aube Cendrée*
- *Ordre de la Tour Ecarlate*
- *Ordre de Saint Lazarus*
- *Ordre du Temple Scellé*
- *Ordre de l'Épée*

Servants :

Tactique Non Disponible

Combat Restreint

Arcanique Disponible

Maîtrises : *Combat, Arcanique*

MAGE DU CHAPITRE (CHAPTER MAGE)**45 POINTS**

Name	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Chapter Mage	Infanterie	Léger	5	3	1	2	4	2	1	0	Personnage, Magicien 5 Barrage 3 (20")

**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :****Héritages :** Peut avoir un seul Héritage au coût indiqué.**Sorts :** Doit avoir au moins l'une des Ecoles suivantes :**Feu** 50 points*Eveiller le Courage*
*Trait Enflammés***Terre** 25 points*Entrave Boueuse*
*Pieux de Pierre***Eau** 55 points*Larmes de Ninuah*
*Appeler le Brouillard***Air** 25 points*Cherche-Vents*
*Guide***Bataillon :***Base :* *Hommes d'Armes*
*Écuyers de la Cour**Restreint :* *Arbalétriers Mercenaires***Restriction :** *Ne peut pas être Seigneur de Guerre***Servants :***Tactique* *Restreint*
Combat *Non Disponible*
Arcanique *Disponible***Mâitrises:** *Tactique, Arcanique*

PERSONNAGES & AMÉLIORATIONS

Les objets magiques et l'héraldique sont une part importante de la culture et de l'histoire d'une faction. Chaque faction a accès à une liste d'objets et de capacités décrits dans leur liste d'armée respective : ce sont des Améliorations de Personnage. Vous trouverez ces Améliorations comme options pour le Personnage.

Sauf indication contraire, chaque entrée ne peut être sélectionné qu'une seule fois dans votre liste d'armée, et il n'est pas nécessaire que cela soit représenté visuellement sur le Stand de Personnage. Chaque Amélioration confère des capacités ou des attributs au Stand de Personnage, et leurs bonus sont perdus dès que le Stand de Personnage est retiré du jeu quelle qu'en soit la raison. A moins que cela ne soit spécifié, les restrictions suivantes s'appliquent :

- Pour sélectionner une Amélioration de la catégorie des Arcanes, le Stand de Personnage doit posséder la Règle Spéciale Magicien (X) ou Prêtre (X) ;
- Pour sélectionner une Amélioration de la catégorie Bannière, le Stand de Personnage doit posséder au moins un Niveau dans la catégorie Tactique ;
- Enfin, les Stand de Personnage avec la règle spéciale Magicien (X) ne peuvent pas acheter d'Améliorations de la catégorie Armure.

Si un Stand de Personnage peut avoir plus d'une Amélioration, ils doivent prendre des Améliorations de catégories différentes.

HÉRITAGES

Chaque Héritage ne peut être inclus dans votre Armée qu'une seule fois.

BANNIÈRES

Bannière d'Acier

50 points

Il s'agit de bannières destinées à défier l'ennemi, brandies par la Légion d'Acier. Avoir répondu à ce défi, et y avoir survécu, est un exploit qui fait réfléchir même les plus puissants des adversaires. Les Attaques dirigées contre le Régiment portant cette bannière ne comptent jamais comme étant Inspirées.

Régalia de l'Empire

25 points

*Les Regalia comprennent une série d'objets, tels que des armes, des bâtons, des vêtements, des bagues, des bijoux et, bien sûr, la Couronne Impériale, composée de onze couronnes plus petites. Le fait de se voir attribuer temporairement l'un d'entre eux signifie que le porteur a obtenu la faveur du Conclave et agit au nom du Trône Creux. Les Stands de Garde de la Maisonnée du Régiment rejoint par le Stand de Personnage possédant cette bannière gagnent la Règle Spéciale **Déterminé**.*

Rempart Dorée

20pts

On dit que l'Empire fut forgé par l'entraînement et la discipline des hommes de Charles Armatellum plus que par leur nombre. Tandis que les différentes Ecoles Militaires ont maintenu cet héritage, la Gilded Legion a placé ses attentes à un niveau encore plus élevé. L'impact que la poignée de commandants qui ont acquis un Rempart Doré ont sur leurs hommes en est la preuve.

Le Régiment du Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Discipline de Fer**.

Le Linceul de St Lazarus

20 points

*Cette bannière porte encore la faible silhouette de Saint Lazarus. Le tissu lui-même brille de puissance et de foi et reste à l'épreuve du feu et de l'acier. Cette relique théiste est devenue un symbole d'abnégation et de souffrance rédemptrice, à la grande colère de l'Ordre de Saint Lazarus. Le Personnage et tous les Stands dans son Régiment gagnent +1 Résolution (jusqu'à un maximum de 5) et la Règle Spéciale **Effrayant**.*



ARMURES

Armure du Dominion 40 points

Forgée à l'aide de techniques perdues dans les cendres de Capitas, cet ensemble d'armure a été forgé avec l'aide de la foi et de la sorcellerie de l'Ancien Dominion. Ces armures qui ont survécu à la Chute sont considérées comme des trésors inestimables sans égal à travers les Cent Royaumes. Les Stands ennemis en contact avec le Personnage perdent les Règles Spéciales **Fendre X** et **Châtiment** tant qu'elles restent en contact avec ce Personnage.

Plaque Indestructible 15pts

Le dernier jour brutal du siège de Sieva a été un sujet d'étude pour de nombreux tacticiens militaires et une source d'inspiration pour de nombreux troubadours. Qu'il ait tenu la tour orientale pendant deux heures par son habileté et sa maîtrise tactique, ou qu'il ait enduré une pluie de coups, de flèches et même un trait de baliste, le Commandant Iugar l'Intrépide est devenu une légende, et son ensemble d'armure de plaque un trésor à l'endurance mystifiante. Le Stand de Personnage gagne +1 Blessure et +1 Défense.

Pion de Bakkus 10pts

Bien que leurs origines soient souvent oubliées, la culture des Cent Royaumes est imprégnée de références, de superstitions et de croyances qui perdurent depuis l'Ancien Dominion. Souvent façonnée d'après des plumes pour symboliser sa nature volage, les jetons de bronze du dieu des arnaques Bakkus sont encore portés aujourd'hui comme porte-bonheur.

Le Stand de Personnage gagne +1 Evasion.

Masque d'Eaklides 5 points

Le plus grand des héros des Cités-Etats, Eaklides de Tauria, ne pouvait pas être défait dans un combat honorable. Lorsqu'une flèche lui a ôté la vie en traître à la bataille d'Aella, sa mort a brisé le moral de ses forces. Son corps fut finalement retrouvé grâce aux efforts héroïques de ses compagnons, mais sa panoplie fut pillée et perdue. Depuis lors, son casque masqué a changé de mains

d'innombrables fois, une marque d'excellence... et de malheur.

Le Personnage relance ses jets de Défense de 6.

ARMES

Le Baiser d'Adieu 30pts

Commandée par la comtesse Isidold de Leona en 481 P.R., cette arbalète unique en son genre a été conçue pour réaliser un tir impossible mais qui était nécessaire pour assassiner son mari dans son bureau. Elle a depuis changé de mains à plusieurs reprises, et elle a été vendue ou même louée pour réaliser des exploits similaires.

Le Stand de Personnage gagne **Barrage 3 (24⁺, Tir Mortel)**. Si le Stand de Personnage a déjà la Règle Spéciale Barrage, il gagne à la place Barrage +3 et la Règle Spéciale **Tir Mortel**. La Portée n'est pas modifiée.

Caledbun 15 points

Le premier Cadeyrn, Arktus l'Ours, utilisa cette épée pour vaincre chacun des autres rois Breannien lors de duels rituels. Alors que beaucoup en revendiquent la propriété par l'intermédiaire de parents éloignés, l'épée a disparu et refait surface à maintes reprises, toujours dans les mains d'un porteur digne d'elle.

Le Personnage relance ses jets de Touches ratés et le joueur adverse doit relancer ses Jets de Défense réussis au cours d'un Duel.

Lance Lauréene 10 points

Décernées au vainqueur des jeux Klæans, les lances Lauréennes sont un spectacle très rare sur le terrain. Non seulement le porteur doit remporter une course lors des Epreuves, mais il doit aussi refuser l'invitation à rejoindre les Ordres qui suit la victoire.

Le Personnage relance ses jets de Touches ratés lorsqu'il effectue des Attaques d'Impact et gagne la Règle Spéciale **Impact Brutal +1**.

Le Fendoir 10 points

Lorsque Charles Armatellum sortit du Temple Scellé pour négocier la paix avec le dieu vivant des W'adrhûn, il est revenu avec la paix, et cette hache. Sculptée dans un seul morceau

d'obsidienne, peu sont capables de la manier... et encore moins d'y résister.

Le Stand de Personnage gagnent les Règles Spéciales **Chasseur de Monstres** et **Lames Mortelles**.

L'Inachevé **5 points**

Terriblement mal nommée, car bien qu'elle soit entièrement finie, cette lame n'a jamais perdu la chaleur de sa forge. Gardée dans un fourreau de pierre, l'Inachevée est un spectacle terrible une fois dégainée, et son brasier affamé a dévoré les vies par douzaines. De nombreux rapports affirment que cette arme n'est pas unique, mais seulement l'une des nombreuses armes qui ont participé au Ragnarök des Nords, alimentant la haine des Nords pour les "Enfants du Feu" du Sud. Le Personnage relance ses jets de Touches ratés lorsqu'il effectue une Action de Clash contre des Stands de Brutes.

TALISMANS

Oeil d'Akelus **30 points**

L'Akelus, le chasseur légendaire, était admiré pour sa précision et ses prouesses de pistage inégales. L'admiration s'est rapidement transformée en peur lorsque l'Akelus a été dévoré par la Sauvagerie et a fait des proies des peuples civilisés. Son Œil, aujourd'hui une Relique Déiste vénérant l'Aspect de la Bête, a été encapsulé dans du cristal pour être préservé.

Le Stand de Personnage gagne la Capacité de Suprématie suivante :

Jusqu'à la fin du Round, tous les Régiments amis à 8" du Stand de Personnage ont +1 Volé.

Le Dispositif d'Etats-Finis **20 points**

Conçu par l'Université Mantica Molonovka, le Dispositif d'Etats Finis, également connu sous le nom de "bombe à flux", contient un mélange stable mais sensible des quatre éléments en flux constant. Lorsqu'une perturbation extérieure, telle qu'un sort, déstabilise le flux, la bombe éclate dans une tentative de rétablir l'équilibre. Une fois par partie, le Stand de Personnage compte comme un Lanceur de Sorts dans le cadre de l'Interférence ennemie. Les Ennemis

qui lancent des Sorts à 8" soustraient 3 à leur valeur d'Harmonisation au lieu de 1

Faveur de la Dame **10 points**

Que ce soit par pure inspiration ou simplement par le poids de la tradition, peu de gens peuvent nier qu'un chevalier portant la Faveur de Dame au combat s'est retrouvé à accomplir des exploits inaccessibles au commun des mortels.

La première fois que le Stand de Personnage (et non son Régiment) subit une Blessure, lancez un D6. Sur 5 ou moins, la Blessure est ignorée.

Manteau de Saint Nicolas **10 points**

Cette simple robe est encore maculée du sang de Saint Nicolas, dont le meurtre par des hérétiques plongea les Cent Royaumes dans des décennies de guerre, desquelles émergea l'Empire Tellian. Sa signification et l'héritage de Saint Nicolas sont telles que mêmes lespires athées sont émus à sa simple vision.

Le Stand de Personnage et tout Régiment, dans lequel il est, sont considérés comme ayant la Règle Spéciale **Dévôt**.

ARCANIQUE

Fragment Elyséen **25 points**

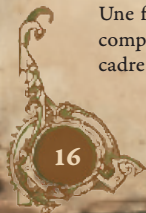
Ces fragments mystiques seraient des vestiges brisés du Palais de Berger, qui s'est écrasé sur Capitas pendant la Chute. Si on les rapproche de l'oreille, on peut encore entendre les prières des fidèles, emprisonnés dans le vitrail. Le fait de briser la gemme libère ces faibles murmures en un crescendo de pouvoir écrasant.

Le Stand de Personnage a la Capacité de Suprématie suivante en plus de toute celles qu'il pourrait avoir :

Jusqu'à la fin du Round, le Régiment dans lequel se trouve le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Châtiment**.

Espoirs et Prières **20pts** **(Prêtre Théiste uniquement)**

Lors d'un rituel avant la bataille, les Prêtres recueillent les prières des fidèles de leur paroisse et les portent inscrits sur de longs parchemins qui ornent leurs robes. Contrairement à ce que



disent souvent les sceptiques, il semblerait qu'ils fonctionnent réellement, leur pouvoir semblant même illimité.

Une fois par partie, lorsque le Stand de personnage devrait être réduit à 0 Blessures, ne retirez pas ce Stand de Personnage de la partie. À la place, à la fin de l'Action qui a amené le Stand de Personnage à 0 Blessures, Soignez le Stand de Personnage jusqu'à 1 Blessure.

Parchemin de Chapitre 15pts
(Mage du Chapitre uniquement)

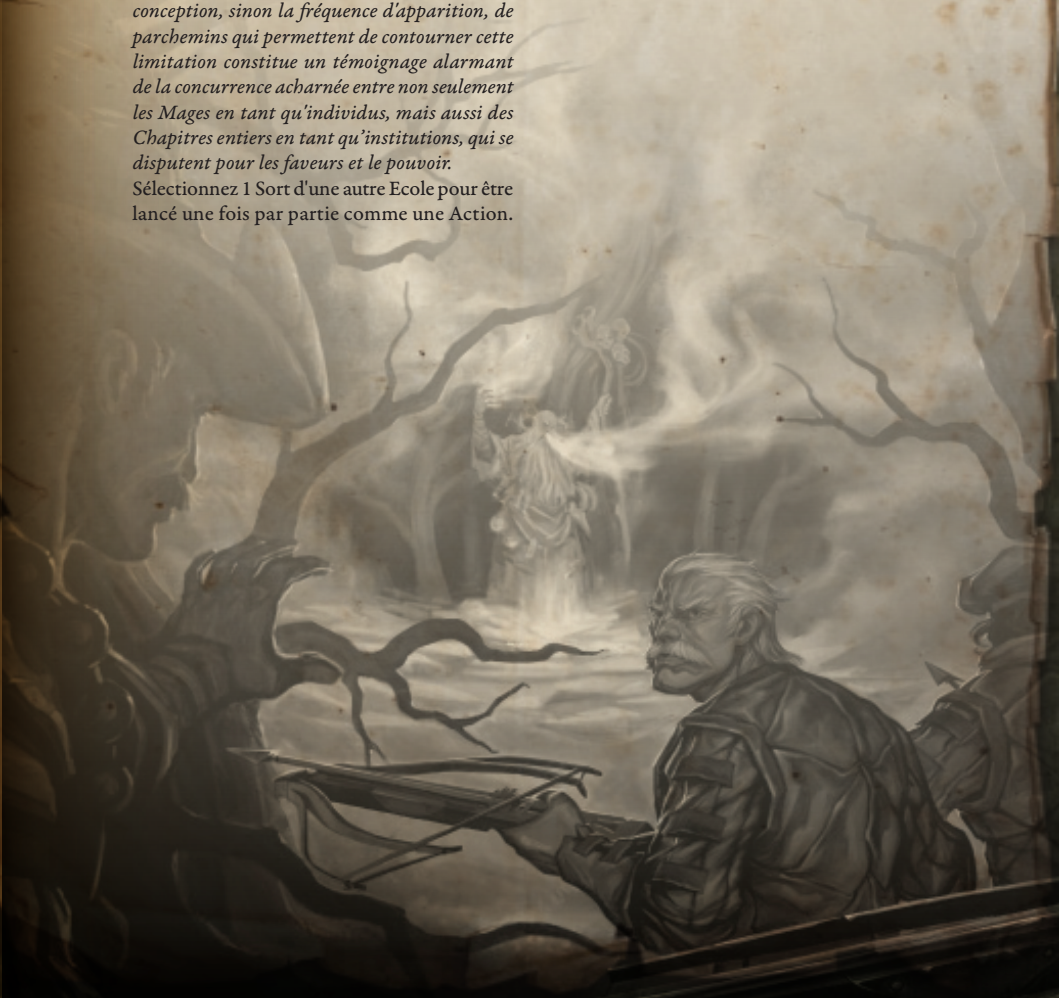
C'est une loi fondamentale de la magie qu'un individu ne puisse exécuter que des œuvres compatibles avec le ou les éléments dont il est doté. La simple conception, sinon la fréquence d'apparition, de parchemins qui permettent de contourner cette limitation constitue un témoignage alarmant de la concurrence acharnée entre non seulement les Mages en tant qu'individus, mais aussi des Chapitres entiers en tant qu'institutions, qui se disputent pour les faveurs et le pouvoir.

Sélectionnez 1 Sort d'une autre Ecole pour être lancé une fois par partie comme une Action.

Rugissement d'Olefant 10 points

Lécuyer de Charles Armatellum était présent dans toutes ses batailles sauf une, mais seul son surnom, Olefant, est resté dans les mémoires. Bien qu'il ne fasse pas officiellement partie des insignes impériaux, le Rugissement d'Olefant, la corne d'oliphant ornée qu'il portait, est conservé avec eux.

Le Régiment du Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Charge Glorieuse**.



PERSONNAGES ET SUITE DE SERVANTS

Ces options peuvent être prises par n'importe quel Stand de Personnage d'Infanterie, sauf indication contraire. Chaque faction aura ses propres améliorations de régiment. Certains Niveaux d'Améliorations ne peuvent être atteints que par certains Stands de Personnages. Sauf indication contraire, vous devez avoir obtenu les niveaux précédents afin d'obtenir le niveau que vous souhaitez (c'est-à-dire que pour obtenir le niveau 2, vous devez également avoir obtenu le niveau 1, etc.)

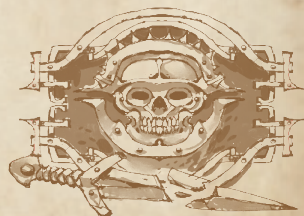
Tous les Personnages n'ont pas accès à l'ensemble des catégories de Servants. Celles qui sont autorisées seront clairement indiquées dans l'entrée correspondante de la liste d'armée, avec la mention "disponible" ou "restreint". Le Stand de Personnage choisit librement les Niveaux dans les catégories disponibles, alors qu'il ne peut atteindre que le Niveau 2 dans les catégories restreintes. En outre, la sélection d'un niveau dans une catégorie restreinte coûte le double des points indiqués.

Tier	Tactique	Combat	Arcanique
1	Le Stand de Personnage et son Régiment peuvent relancer un jet de Résolution raté par Niveau en Tactique. (10pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 Blessure (10pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 en niveau de Magicien/Prêtre. Si le Personnage n'est pas Magicien/Prêtre, il comme un Magicien (1) pour l'Interférence Ennemie. (10pts)
2	Le Personnage peut acheter 1 Amélioration dans la liste d'Améliorations de sa Faction*. (15pts + coût pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 Attaque. (15pts)	Le Stand de Personnage gagne la règle spéciale Béni . De plus, lors de la résolution de l'Action Lancement de Sort, le Stand de Personnage traite tous les régiments comme ayant 3 Stands de moins dans le cadre de la Mise à l'Echelle du sort. (15pts)
3	Le Stand de Personnage et le Régiment qu'il a rejoint gagnent la Règle Spéciale Flanquer . (25pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 Clash et Fendre 1 . (25pts)	Le Stand de Personnage ajoute 1 succès lors d'une Action de Lancement de Sorts. (30pts)

*LISTE D'AMELIORATIONS DE FACTION

• Les Cents Royaumes

- Peut sélectionner une Manœuvre additionnelle (voir Officier Impérial)
- Si un Personnage sélectionne 2 niveaux ou plus de Servants Tactiques, il peut sélectionner une Manœuvre de l'entrée d'Officier Impérial et en payer le coût. Un Officier Impérial peut sélectionner une Manœuvre additionnelle ; mais ne peut résoudre que deux Manœuvres par Round.



MAÎTRISES

Les Stands de Personnage sont des héros de renom ou des individus de haut rang, qui excellent au-delà du commun des mortels. Que ce soit par la chance, l'éducation, la formation et l'entraînement ou d'autres pouvoirs à l'œuvre, les Personnages ont acquis des capacités qui les rendent exceptionnels, bien qu'il ne soit pas rare que deux de ces héros aient suivi le même chemin.

Les Maîtrises sont des capacités d'amélioration optionnelles pour vos Stands de Personnage, qui sont notées sur votre liste d'armée et confèrent des capacités bonus à votre Stand de Personnage. Un Stand de Personnage ne peut sélectionner qu'une seule Maîtrise selon les listes de Stand de Personnage autorisées dans la section suivante. Chaque Maîtrise peut être achetée plusieurs fois, mais chaque fois que vous souhaitez ajouter un duplicata (ou plus) de la même maîtrise, vous payez le double du coût de la maîtrise précédente. Par exemple, sélectionner "Excentrique" coûte 20 points, alors qu'une deuxième fois, cela coûterait au deuxième personnage 40 pts, et une troisième fois, cela coûterait au troisième personnage 80 pts.

Il existe trois catégories de Maîtrise, et chaque Stand de Personnage peut sélectionner une Maîtrise dans une catégorie autorisée dans son entrée dans la liste d'armée correspondante. Bien qu'il y ait des listes de maîtrise communes fournies ci-dessous, chaque liste d'armée peut inclure des Maîtrises supplémentaires spécifiques à sa faction.

TACTIQUE

Discipliné 40 points

(Personnages de Classe Léger ou Moyen uniquement)

Une fois par partie, le Personnage et tout Régiment qu'il a rejoint peuvent effectuer 1 Retraite propre sans lancer de dé ou subir de blessure.

Savant 35 points

(Doit être au niveau 3 dans le Niveau d'Amélioration Tactique)

Le Personnage peut remplacer sa capacité de Suprématie par une autre capacité de Suprématie de la liste d'armée.

Capitaine de Garnison 20 points (Officier Impérial uniquement)

Au début du déploiement, choisissez 1 Régiment de Arbalétriers Mercenaires. Ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Déploiement Avancée**.

Stratège Réfléchi 25 points

Une fois par partie, le Personnage peut refuser un Duel sans subir de pénalité.

Excentrique 20 points

(Doit être de niveau 2 dans le Niveau Tactique)

Le Personnage doit sélectionner 2 Régiments de Base et 1 seul Régiment Restreint, mais il peut choisir n'importe quel Régiment de la liste d'armée comme option Restreinte.

Couleurs de la Maisonnée 20 points

Le Personnage ajoute les Bannières à ses catégories disponibles d'Héritages en ignorant les restrictions des Servants.

Entourage Chevaleresque 15 points (Noble uniquement)

Un Noble avec cette Maîtrise peut inclure des Régiments d'Écuyers Montés dans son Bataillon comme choix de Base. Cependant, il ne peut inclure que deux Régiments d'Écuyers Montés dans son Bataillon

Longue Lignée 15 points

Le Stand de Personnage peut sélectionner un Héritage supplémentaire.

Entrainé à la Trigonométrie 15 points

Le Personnage et le Régiment qu'il a rejoint gagnent la Règle Spéciale **Tir en Cloche**.

COMBAT

Brisez-les ! **30 points**
(**Commandant des Croyants ou Noble uniquement**)

Le Personnage et tout Régiment qu'il rejoint gagnent la Règle Spéciale **Charge Glorieuse**.

Faiblesse Exposée **20 points**

Au début d'une Action de Duel où le Personnage est impliqué, choisissez une Règle Spéciale de Personnage ennemi. Celle-ci n'a plus d'effet jusqu'à la fin du Duel.

Tireur d'Elite **15 points**

Le Personnage gagne **Barrage +2**. S'il n'a pas la Règle Spéciale **Barrage**, il gagne **Barrage 2 (24")**.

Guerrier Vétéran **15 points**

(Requiert le niveau 3 dans le Niveau Combat) Le Personnage gagne la capacité du 1er Niveau d'Amélioration Tactique, mais ce bonus s'applique sans avoir besoin de Figurine.

Coups déstabilisants **10 points**

Tout Personnage ennemi en Duel avec ce Personnage souffre d'un malus de -1 en Clash pour la durée du Duel.

Excès de violence **10 points**

(Requiert le niveau 2 dans le Niveau Combat) Chaque fois que ce Stand de Personnage inflige des blessures à un Stand de Personnage ennemi lors d'un Duel, le Régiment ennemi qui l'accompagne doit réaliser un nombre de tests de Moral égal au nombre de blessures subies par le Stand de Personnage.

ARCANIQUE

Versé dans l'Occulte **35 points**

Choisissez un Sort d'une École Différente de celle notée sur l'entrée de Liste d'Armée du Stand de Personnage. Ce Stand de Personnage connaît ce Sort en plus de tout autre Sort qu'il a acheté.

Magus **20 points**

Le Stand de Personnage augmente la valeur d'Harmonisation de tous les sorts sans Mise à l'Échelle de 1.

Culte Mortuaire **10 points**
(**Prêtre Théiste uniquement**)

Le Personnage et tout Régiment **Dévo**t qu'il a rejoint gagnent la Règle Spéciale **Aura de Mort 1**.

Canalisation Prudente **15 points**

(Requiert le niveau 2 dans le Niveau d'Amélioration Arcanique)

Une fois par partie, le Stand de Personnage peut relancer tous les dés pour lancer un seul sort.

Concentré **15 points**

Le Personnage peut relancer 1 dé pendant toute action de Lancement de Sorts.

Magé Vénéérable **15 points**

(Requiert le Niveau d'Amélioration Arcanique 3)

Le Personnage gagne la capacité du 1er Niveau d'Amélioration Tactique, mais ce bonus s'applique sans avoir besoin de Figurine.

Protections Mystiques **10 points**

Le Personnage et le Régiment qu'il a rejoint gagnent la Règle Spéciale **Résister au Déclin 1** et relancent les jets de Défense causés par la Règle Spéciale **Aura de Mort**.

SORTS

MAGE DU CHAPITRE

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Eveiller le Courage Soi		3 (Mise à l'échelle)	Toutes les Stands du Régiment du Lanceur ont +1 Résolution jusqu'à la fin de la prochaine activation du Lanceur.
Traits Enflammés 16"		3	Inflige 1 Touche par succès. Les Touches ont la règle spéciale Pénétration d'Armure 2 .
Entraves Boueuses 16"		3 (Mise à l'échelle)	Si l'unité cible souhaite déclarer une Charge ou une Action de Marche, elle ne peut le faire que durant sa Première Action et ne peut pas faire une seconde Action de Marche ce Round-ci.
Pieux de Pierre Soi		3 (Mise à l'échelle)	Jusqu'à la prochaine activation du Lanceur, si le Régiment du Lanceur est déclaré comme cible d'une Action de Charge, le Régiment ennemi gagne la Règle Spéciale Déclin 2 jusqu'à la fin de son activation.
Larmes de Ninuah			Pour chaque succès, le Régiment du Lanceur guérit deux blessures.
Appeler le Brouillard		3 (Mise à l'échelle)	Jusqu'à la prochaine activation du Lanceur, tous les Stands du Régiment du Lanceur comptent comme bénéficiant de l'Occultation lorsqu'ils sont ciblés par une action de Volée. Si le Régiment en bénéficie déjà, il gagne également +1 Défense contre cette Action de Volée.
Cherche-Vents		3 (Mise à l'échelle)	Lorsque le Régiment du Lanceur effectue une Action de Volée ce Round-ci, ses tirs ne sont pas Occultés par la portée.
Guide		3 (Mise à l'échelle)	Jusqu'à la prochaine activation du Lanceur, le Régiment du Lanceur peut relancer tous les jets de '6' lorsqu'il fait un jet pour Toucher avec une action de Volée.

PRÊTRE THÉISTE

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Bénédictio Céleste	Soi	3	Toutes les Stands du Régiment du Lanceur bénéficient de la Règle Spéciale Béni jusqu'à la fin du Round.
Faveur du Saint	Soi	3 (Mise à l'échelle)	Tous les Stands du Régiment du Lanceur ont +1 Défense ou +1 Evasion jusqu'à la fin du Round.
Feu Sacré	12"	3 (Mise à l'échelle)	Inflige 2 Touches par succès.
Ferveur	12"	3	Retirez tout statut « Brisé » de la cible, exactement comme si elle avait utilisé une Action de Ralliement.
Sanction Divine	Soi	3 (Mise à l'échelle)	Le Lanceur gagne les règles spéciales Fendre 1 et Lames Mortelles jusqu'à la fin du Round, et peut immédiatement effectuer une Action de Duel.

RÉGIMENTS

Vous pouvez inclure des Régiments selon vos Bataillons de Personnages.

RANGERS IMPÉRIAUX (IMPERIAL RANGER CORPS)

120 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Rangers Impériaux	Infanterie	Léger	6	3	1	1	1	2	1	0	Formation Fluide Avant-Garde Barrage 1 (20")

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 40 points par Stand

Porte-Bannière 10 points

Leader Gratuit

ARCHERS À ARC LONG (LONGBOWMEN)

150 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Archers à Arc Long	Infanterie	Léger	6	2	1	1	1	2	1	0	Fendre 1 Barrage 1 (30") Pénétration d'Armure 1, Tir en Cloche

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 50 points par Stand

Porte-Bannière 15 points

Leader Gratuit

ARBALÉTRIERS MERCENAIRES (MERCENARY CROSSBOWMEN)

105 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Arbalétriers Mercenaires	Infanterie	Léger	5	2	1	1	1	2	1	0	Barrage 1 (20"), Pénétration d'Armure 1

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 35 points par Stand
Porte-Bannière 10 points
Leader Gratuit

MILICIENS (MILITIA)

90 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Miliciens	Infanterie	Léger	5	1	1	1	1	2	1	0	Bouclier, Soutien 1

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 30 points par Stand
Porte-Bannière 10 points
Leader Gratuit

Chaque Régiment de Miliciens peut aussi avoir UNE des options suivantes :

Serviteur 15 points
Néophyte 10 points
Errant de l'Ordre du Bouclier 10 points

ARCHERS MILICIENS (MILITIA BOWMEN)

75 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Archers Miliciens	Infanterie	Léger	5	1	1	1	1	2	1	0	Barrage 1 (24")

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 25 points par Stand
Porte-Bannière 5 points
Leader Gratuit

Chaque Régiment de Archers Miliciens peut aussi avoir UNE des options suivantes :

Néophyte 10 points
Serviteur 15 points
Errant de l'Ordre du Bouclier 10 points

CHASSEURS DE PRIME (HUNTER CADRE)

165 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Chasseurs de Prime	Infanterie	Léger	6	2	3	1	1	3	1	2	Sans Peur, Fendre 1 Chasseur de Monstres Barrage 1 (20") Pénétration d' Armure 1

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 55 points par Stand

Porte-Bannière 10 points

Leader Gratuit

Mage Nullificateur 15 points

ECUYERS MONTÉS (MOUNTED SQUIRES)

135 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Ecuyers Montés	Cavalerie	Léger	10	1	2	4	4	2	2	0	Bouclier

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 1

Options:

Stands Supplémentaires 45 points par Stand

Porte-Bannière 15 points

Leader Gratuit

Comte Palatin 10 points

ECUYERS DE LA COUR (COURT SQUIRES)**135 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Ecuyers de la Cour	Infanterie	Moyen	5	1	2	1	1	3	3	0	Bouclier, Tenace

Evènements de Tirage :	Non
Nombre de Stands :	3
Figurines par Stand :	4

Options:

<i>Stands Supplémentaires</i>	<i>40 points par Stand</i>
<i>Porte-Bannière</i>	<i>20 points</i>
<i>Leader</i>	<i>Gratuit</i>
<i>Comte Palatin</i>	<i>15 points</i>

**GARDE DE LA MAISONNÉE (HOUSEHOLD GUARD)****150 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Garde de la Maisonnée	Infanterie	Moyen	5	1	2	1	1	3	3	0	Fendre 1, Soutien 1

Evènements de Tirage :	Non
Nombre de Stands :	3
Figurines par Stand :	4

Options:

<i>Stands Supplémentaires</i>	<i>50 points par Stand</i>
<i>Porte-Bannière</i>	<i>20 points</i>
<i>Leader</i>	<i>Gratuit</i>
<i>Maître d'Armes</i>	<i>30 points</i>



HOMMES D'ARMES (MEN-AT-ARMS)**105 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Hommes d'Armes	Infanterie	Moyen	5	1	2	1	1	2	2	0	Bouclier

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 35 points par Stand

Porte-Bannière 10 points

Leader Gratuit

Chaque Régiment de Hommes d'Armes peut aussi avoir UNE des options suivantes :

Vétéran Endurci 20 points

Nééphyte 15 points

**ORDRE DE SAINT LAZARUS
(ORDER OF SAINT LAZARUS)****165 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Ordre de Saint Lazarus	Infanterie	Moyen	5	1	2	2	1	5	3	0	Fendre 1, Effrayant

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 55 points par Stand

Porte-Bannière 20 points

Leader Gratuit

SICARII**150 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Sicarii	Infanterie	Moyen	5	1	2	1	1	4	0	2	Dévôt, Sans Peur, Fendre 1, Fin Sanglante

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 50 points par Stand

Porte-Bannière 20 points

Leader Gratuit

CHEVALIERS DE LA MAISONNÉE (HOUSEHOLD KNIGHTS)**150 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Chevaliers de la Maisonnée	Cavalerie	Moyen	8	1	2	4	4	3	3	0	Impact Brutal 2, Bouclier

Evènement de Tirage :

Non

Nombre de Stands :

3

Figurines par Stand :

1

**Options:***Stands Supplémentaires* 50 points par Stand*Porte-Bannière* 15 points*Leader* Gratuit*Champion de Tournoi* 30 points**ORDRE DU TEMPLE SCÉLLÉ
(ORDER OF THE SEALED TEMPLE)****180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Ordre du Temple Scéllé	Cavalerie	Moyen	8	1	3	4	4	4	3	0	Impact Brutal 2, Bouclier, Formation Fluide

Evènements de Tirage :

Non

Nombre de Stands :

3

Figurines par Stand :

4

**Options:***Stands Supplémentaires* 65 points par Stand*Porte-Bannière* 25 points*Leader* Gratuit

LÉGION DORÉE (GILDED LEGION)**150 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Légion Dorée	Infanterie	Lourd	5	1	3	1	1	4	3	0	Fendre 1, Soutien 1 Discipline de Fer

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options:***Stands Supplémentaires* 50 points par Stand*Porte-Bannière* 20 points*Leader* Gratuit*Sergent Instructeur* 20 points*Vétéran Endurci* 20 points**ORDRE DE L'ÉPÉE
(ORDER OF THE SWORD)****180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Ordre de l'Épée	Infanterie	Moyen	5	1	4	1	1	4	3	2	Fendre 1, Contre-Attaque

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options:***Stands Supplémentaires* 60 points par Stand*Porte-Bannière* 20 points*Leader* Gratuit**LÉGION D'ACIER (STEEL LEGION)****150 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Légion d'Acier	Infanterie	Lourd	5	1	3	1	1	3	3	0	Fendre 2

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options:***Stands Supplémentaires* 50 points par Stand*Porte-Bannière* 25 points*Leader* Gratuit*Sergent Instructeur* 20 points

ORDRE DE L'AUBE CENDRÉE
(ORDER OF THE ASHEN DAWN)

210 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Ordre de l'Aube Cendrée	Cavalerie	Lourd	8	1	4	4	6	5	3	0	Béni, Fendre 1, Sans Peur, Bouclier

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands ; 3

Figurines par Stand : 1

Options:

Stands Supplémentaires 70 points par Stand

Porte-Bannière 25 points

Leader Gratuit



ORDRE DE LA TOUR ECARLATE
(ORDER OF THE CRIMSON TOWER)

180 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Ordre de la Tour Ecarlate	Cavalerie	Lourd	8	1	3	4	4	4	3	0	Impact Brutal 2, Bouclier, Charge Imparable

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands ; 3

Figurines par Stand : 1

Options:

Stands Supplémentaires 60 points par Stand

Porte-Bannière 25 points

Leader Gratuit



FIGURINES DE COMMANDEMENT

Certains régiments ont la possibilité de prendre des Figurines de Commandement. Chaque Régiment ne peut prendre chaque Figurine de Commandement qu'une seule fois. Si la Figurine de Commandement est retirée en tant que perte, tous les avantages liés sont perdus. Une Figurine de Commandement est achetée en plus de la figurine qu'elle remplace. Dans le cas d'un Stand de Brute ou de Cavalerie, vous devez payer pour le Stand et la Figurine de Commandement.

Maître d'Armes (Armsmaster)

Tant que le Noble et le Maître d'Armes sont toujours vivants dans le même Régiment, la Caractéristique de Clash du Régiment est augmentée de +1.

Comte Palatin (Count Palatine)

Tant que le Comte Palatin est vivant, l'Action de Clash du Régiment est toujours considérée comme étant Inspirée.

Sergent Instructeur (Drillmaster)

Tant que le Sergent Instructeur est vivant, le Régiment gagne l'Évènement de Tirage **Fureur 1**.

Errant de l'Ordre du Bouclier (Errant of the Order of the Shield)

Tant que l'Errant of the Order of the Shield est vivant, l'Action de Clash du Régiment est toujours considérée comme étant Inspiré. De plus, tout Stand de Personnage dans le Régiment a +1 Attaque lorsqu'il combat dans un Duel.

Néophyte

Tant que le Néophyte est vivant, le Régiment a la Règle Spéciale **Dévo**t.

Mage Nullifivateur (Null Mage)

Lorsqu'un Lanceur de Sort ennemi tente de lancer un Sort à 8" de ce Stand, tout dé de Lancement de Sort raté inflige 1 Blessure au Lanceur.

Ces Blessures ne peuvent pas être annulées ou sauvées par aucun moyen, mais elles n'engendrent pas de tests de Moral.

Serviteur


Tant que le Serviteur est vivant, le Régiment a +1 Marche et +1 Résolution.

Vétéran Endurci (Seasoned Veteran)

Tant que le Vétéran Endurci est vivant, le Régiment a la Règle Spéciale **Bastion 1**.

Champion de Tournoi (Tourney Champion)

Tant que le Champion de Tournoi est vivant, le Régiment ajoute +2 à ses Distances de Charge.



NOUVEAUX ÉVÈNEMENTS DE TIRAGE ET RÈGLES SPÉCIALES

ÉVÈNEMENTS DE TIRAGE

Volée Meurtrière : Si le Régiment du Stand de Personnage effectue une Action de Visée, jusqu'à la fin du Round, les Blessures infligées par l'Action de Volée du Régiment inflige des Tests de Moral si la Cible est à 12" ou moins.





We are always evolving and expanding our Ruleset, follow this QR code and stay up to date.

