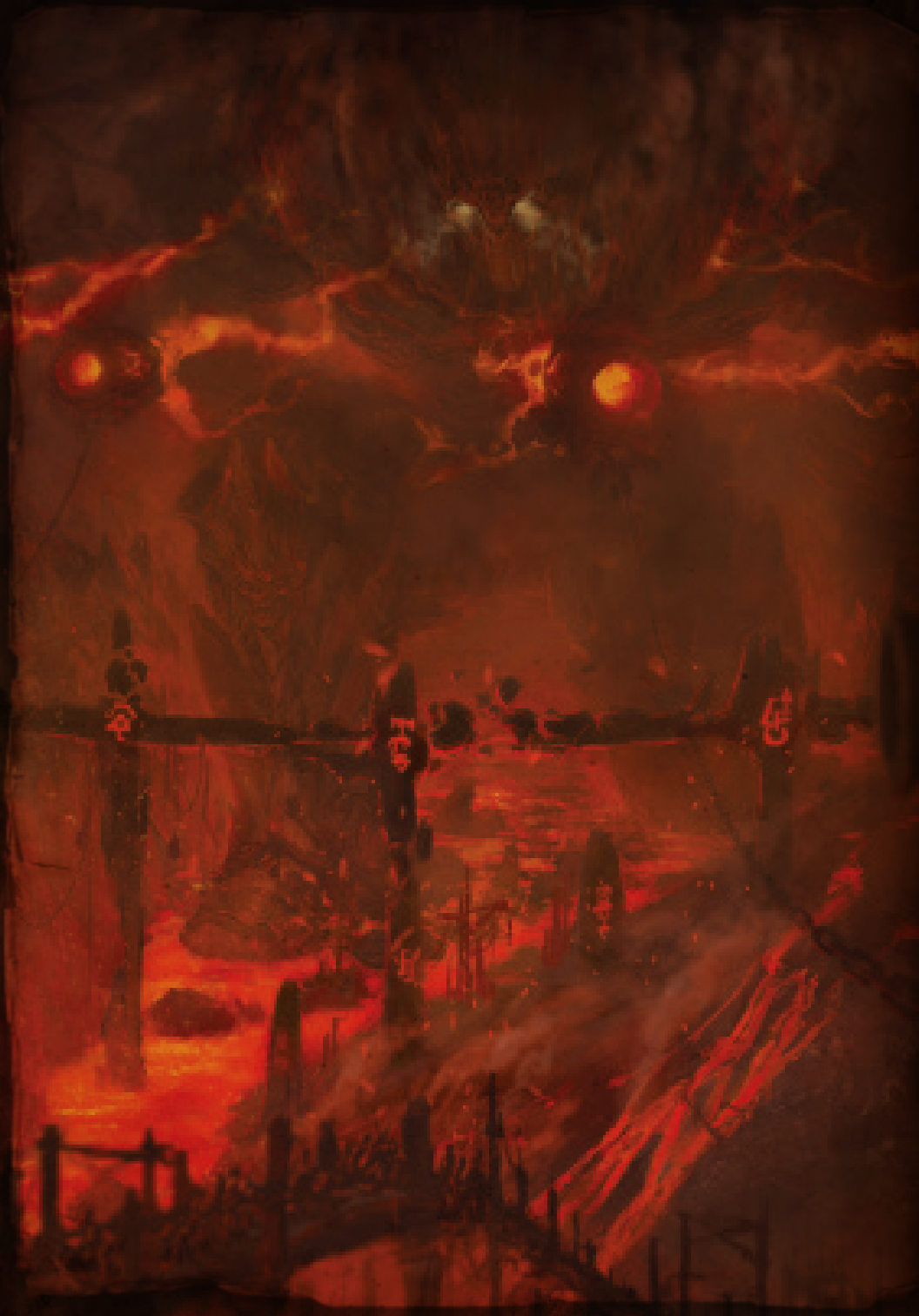


CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



OLD DOMINION 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

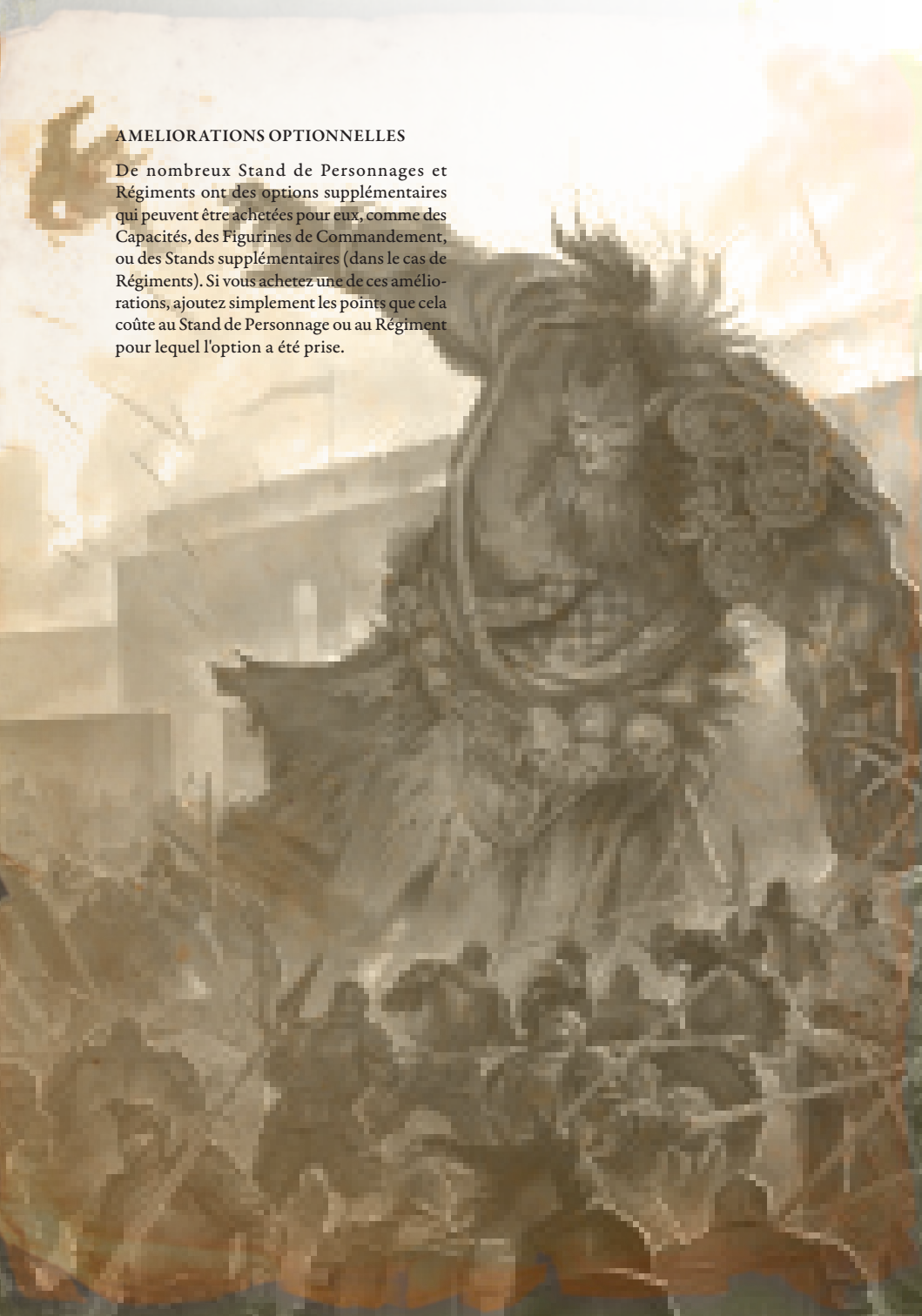
Chaque Stand de Personnage de votre Armée (y compris le Seigneur de Guerre) doit être accompagné d'un Bataillon composé de Régiments. Vous avez normalement un ensemble de Régiments parmi lesquels choisir dans la Liste d'Armée, mais vous devez inclure un Régiment du même Type que votre Stand de Personnage (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 :

RÉCEPTACLES ANIMÉS

Tous les Régiments et Stands de Personnage de l'armée avec la Règle Spéciale "Réceptacles Animés" gagnent les Règles Spéciales **Terrifiant (1)** et ne peuvent pas réaliser l'Action « Inspirer ». Toutefois, un Régiment peut recevoir les bénéfices d'une Inspiration en cas de charge réussie, ou si une Règle Spéciale leur permet de compter comme Inspiré.

De plus, les Régiments avec la Règle Spéciale **Réceptacles Animés** n'ont pas de caractéristique de Résolution, et on considère qu'ils réussissent toujours un test de Moral ou de Résolution. Un Personnage avec la Règle Spéciale « Réceptacles Animés » ne confère jamais sa caractéristique de Résolution au Régiment auquel il est rattaché.

Toutefois, les Régiments avec cette Règle Spéciale peuvent être Brisés et/ou Abattus du fait des pertes que le régiment subit.

GLOIRE D'ANTAN

La plupart des Régiments de l'Armée ont accès à une action spécifique appelée la "Gloire d'Antan".

Gloire d'Antan (Actions en Combat et Hors-Combat) : Quand un Régiment réalise une Action de « Gloire d'Antan », ce Régiment active sa capacité de « Gloire d'Antan » tel que décrit dans son profil de la Liste d'Armée. Ce Régiment gagne immédiatement les bénéfices de la Règle Spéciale et/ou de l'Événement de Tirage jusqu'au début de sa prochaine Activation.

Une Capacité de Gloire d'Antan peut conférer les bonus d'une Règle Spéciale (ex: Fendre X) ou d'un Événement de Tirage (ex: Bastion X). Dans les deux cas, on considère la Capacité comme active et le Régiment en reçoit immédiatement les bénéfices.

POUVOIR GRANDISSANT

Chaque fois qu'un Stand d'un Régiment avec la Règle Spéciale Réceptacle Animée est détruit, vous gagnez un Marqueur de Sombre Pouvoir. Les Marqueurs de Sombre Pouvoir sont récupérés à la fin de l'Action pendant laquelle un Stand est détruit, mais avant une autre Action ou Activation. Assurez-vous de faire les tests de Moral nécessaires avant de récupérer les Marqueurs de Sombre Pouvoir générés.

Au début de la Bataille, choisissez un endroit visible en dehors du Champ de Bataille où vous placerez vos Marqueurs de Sombre Pouvoir. Quand le joueur gagne un Marqueur de Sombre Pouvoir, il doit être alloué à l'une des deux Piles, la Pile de Sombre Pouvoir, ou la Pile du Panthéon Déchu.

Plus une Pile contient de Marqueurs de Sombre Pouvoir, plus son Tier de Puissance est élevé, et plus les Stands de Régiments/Personnage affectés par celle-ci deviennent puissants. Les deux Piles possèdent trois Tiers, qui sont débloqués en fonction du nombre de Marqueurs de Sombre Pouvoir que le joueur lui affecte. La Pile de Sombre Pouvoir peut atteindre le Tier IV grâce à la Capacité de Suprématie du Xilliarque ou du Strategos. On considère que les deux Piles commencent au Tier I.

Quand vous jouez une partie à 2,000pts :

- Tier I est à 0-6 Marqueurs
- Tier II est à 7 -15 Marqueurs
- Tier III est à 16-20+ Marqueurs
- Tier IV 21+ (**Pierres et Os Obstinés et Lueurs d'un Âge d'Or uniquement**)

Quand vous jouez une partie plus imposante ou plus petite, augmentez ou réduisez les paliers de 1 par tranche de 300 points.

SOMBRE POUVOIR

Tier II: Tous les Régiments de l'Armée utilisent leur Capacité de Gloire d'Antan comme un Événement de Tirage plutôt que comme une Action. Le Régiment gagne les bénéfices de son Action "Gloire d'Antan" à l'étape de la résolution de l'Événement de Tirage de l'Activation du Régiment et peut réaliser deux Actions normalement.

Si le Régiment a un autre Événement de Tirage, il devra choisir lequel activer (applicable à tous les Tiers).

Tier III: Tous les Régiments de l'Armée peuvent utiliser leur Action de "Gloire d'Antan" comme un Événement de Tirage et une Action. Cela permet à un Régiment de gagner les bénéfices de leur Capacité "Gloire d'Antan" deux fois, sachant que les bonus ne se combinent que si c'est possible. De plus, tous les Régiments de l'Armée comptent comme Inspirés lors des Actions de Clash. Si une Règle annule le fait d'être Inspiré, les effets s'annulent mutuellement.

*Exemple 1: La Capacité de "Gloire d'Antan" d'un Régiment de Garde Varègue leur confère les Règles Spéciales **Fendre (+1)** et **Briseur de Ligne (1)**. Si le Régiment active sa Capacité de "Gloire d'Antan" deux fois, les effets de **Briseur de Ligne (1)** ne se combineront pas, mais **Fendre (+1)** sera doublé. Cela signifie que le Régiment gagnera au total **Briseur de Ligne (1)** et **Fendre (+2)**.*

*Exemple 2: La Capacité "Gloire d'Antan" confère les effets de l'Événement de Tirage **Bastion (1)**. Si le Régiment active sa Capacité "Gloire d'Antan" deux fois, les effets ne se combineront pas car il s'agit de **Bastion (1)** et non **Bastion (+1)**.*

Tier IV: En plus des bénéfices du Tier III, tous les Régiments de cette Armée gagnent la Règle Spéciale **Terrifiant (+1)**. Tout Régiment ennemi engagé avec un Régiment ami avec la Règle Spéciale **Réceptacles Animés** subit 1 Blessure pour chaque jet raté de Moral de 6. Cette Blessure ne génère pas de nouveau test de Moral.

PANTHÉON DÉCHUE

Tier II: La Divinité Déchue utilise son profil de Caractéristique de Tier II. De plus, elle gagne des Règles Spéciales en plus de celles de son profil de Tier I. Quand le Tier II est atteint, améliorez le profil de Caractéristique de la Divinité Déchue au Tier II et soignez-la de 4 Blessures-

En outre, la portée de la Règle Spéciale "Puits de Puissance Noire" passe à 14". Tout Régiment Ami dont la majorité des Stands se trouve à 12" de la Divinité Déchue gagne l'Événement de Tirage **Fureur (1)**.

Tier III: La Divinité Déchue utilise son profil de Caractéristique de Tier III. De plus, elle gagne des Règles Spéciales en plus de celles de son profil de Tier I et II. Quand le Tier III est atteint, améliorez le profil de caractéristique de la Divinité Déchue au Tier III et soignez-la de 6 Blessures.

En outre, tout Régiment ami dont la majorité des Stands se trouve à 14" de la Divinité Déchue gagne l'Événement de Tirage **Fureur (3)**, et la Règle Spéciale Déterminé. Quand un Régiment ami termine son Activation dans un rayon de 14" de la Divinité Déchue, ce Régiment subit 4 Blessures..

CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

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

XHILLARQUE

Pierres et Os Obstinés : L'Armée peut atteindre le Tier IV de la Pile de Sombre Pouvoir comme décrit dans la section "Pouvoir Grandissant" des Règles. Cette Capacité est toujours considérée comme Active.

De plus, une fois par bataille, un Xhillarque peut activer sa Capacité de Suprémie pour permettre à tous les Régiments de son Bataillon d'effectuer une Action de Clash gratuite à ce Round en plus de toute autre Action. Cela signifie qu'un Régiment peut utiliser une Action de Clash deux fois à ce Round.

STRATEGOS

Lueurs d'un Âge d'Or : L'Armée peut atteindre le Tier IV de la Pile de Sombre Pouvoir comme décrit dans la section "Pouvoir Grandissant" des Règles. Quand le Tier III de la Pile de Sombre Pouvoir est atteint, tous les Régiments de l'Armée gagnent la Règle Spéciale **Manœuvre Parfaite** en plus de toute autre Règle. Cette Capacité est toujours considérée comme Active.

De plus, une fois par bataille, un Strategos peut activer sa Capacité de Suprémie. S'il le fait, tous les Régiments de l'Armée considèrent leur Tier de Pouvoir Grandissant comme un Tier Supérieur jusqu'à la fin du Round. Un Régiment ne peut pas bénéficier de la Règle Spéciale **Manœuvre Parfaite** s'il a atteint le Tier III grâce à cette Capacité de Suprémie. Il doit avoir atteint le Tiers III en comptant uniquement les jetons présents dans la pile de Sombre Pouvoir pour en bénéficier et ne peut en bénéficier qu'une fois par partie.

ARCHIMANDRITE

Érudit de l'Interdit : Chaque fois que ce Stand de Personnage s'Active, il gagne une Action gratuite de Lancement de Sort. Ce Stand de Personnage ne peut pas tenter de lancer le même sort deux fois pendant une même Activation.

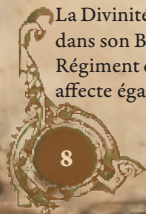
De plus, une fois par partie, un Archimandrite peut activer sa Capacité de Suprémie pour relancer n'importe quel nombre de dés lorsqu'il réalise une Action de Lancement de Sort à ce Tour.

DIVINITÉ DÉCHUE

Cerné par la Peur et des Hommes Morts : Une Divinité Déchue doit toujours être le Seigneur de Guerre. Une Divinité Déchue est considérée comme un Régiment à part entière en plus d'être un Stand de Personnage et utilise donc toutes les règles de Régiment comme si elle était un Régiment de Monstre.

Une Divinité Déchue s'Active comme si elle était un Régiment, réalise deux Actions par Activation et a accès aux mêmes Actions Hors-Combat et aux Actions en Combat qu'un Régiment. De plus, une Divinité Déchue peut aussi utiliser une Action de Duel et ne peut pas refuser un Duel lancé par un Stand de Personnage ennemi. Toutefois, une Divinité Déchue n'est pas affectée par la Pile de Sombre Pouvoir.

La Divinité Déchue ne peut pas rejoindre un autre Régiment, et n'a pas besoin d'inclure un Régiment de Monstre dans son Bataillon pour entrer sur le Champ de Bataille. Une Divinité Déchue n'a pas besoin d'inclure un autre Régiment dans son Bataillon. Si une Règle affecte les Régiments du Bataillon de la Divinité Déchue, cette Règle affecte également la Divinité Déchue.



PERSONNAGES

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

XHILIARQUE (XHILIARCH)

70 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Xhiliarque	Infanterie	Moyen	5	1	2	5	6	-	3	1	Personnage, Réceptacles Animés, Fendre (1)

Evènements de Tirage: Non

Nombre of Stands: 1

Figurines par Stand: 1



Options:

Trésors: Un Xhiliarque peut avoir deux Trésors aux points indiqués.

Bataillon:

Base: Garde Prétorienne
Legionnaires
Centaures Prodromoi

Restreint: Garde Varégue
Athanatoi

Servants:

Régalia du Dominion Restreint
Combat Disponible
Arcanique Non Disponible

Sombres Bénédiction : *Tactique, Combat*

STRATEGOS**INFANTERIE: 60 POINTS / CAVALERIE: 90 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Strategos	Infanterie	Moyen	5	1	3	4	5	-	3	1	Personnage, Réceptacles Animés, Bouclier
Strategos	Cavalerie	Moyen	8	1	3	4	6	-	3	1	Personnage, Réceptacles Animés, Bouclier, Impact Brutal (2)

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :****Trésors :** Un Strategos peut avoir deux Trésors aux points indiqués.**Bataillon :**

Base: Athanatoi
 Legionnaires
 Centaures Prodomoi

Restriente: Kataphractoï
 Garde Prétorienne

Servants :

	<i>Infanterie :</i>	<i>Cavalerie :</i>
<i>Régalia du Dominion</i>	<i>Disponible</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>

Sombres
Bénédictions : *Tactique, Combat*

HIÉRODIACRE (HIERODEACON)**80 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Hierodeacon	Infanterie	Léger	5	1	1	3	4	-	1	2	Personnage, Réceptacles Animés, Prêtre (5), Dévôt

Evènements de Tirage :

Berger des Ténèbres (Dark Shepherd): Ce Stand de Personnage peut sélectionner un Régiment ami à 12" et immédiatement détruire un de ses stands. Pour cela, infligez un nombre de blessures égal au nombre de blessures restantes au Stand le plus blessé du Régiment, en suivant les Règles d'Allocation de Blessures. Ces Blessures ne déclenchent pas de Test de Moral, et ne peuvent pas viser un Stand de Personnage dans ce Régiment. Le Stand Détruit génère normalement un Marqueur de Sombre Pouvoir. Cet Événement de Tirage ne peut être activé qu'une fois par Round. Une fois qu'un Stand de Personnage a utilisé cet Événement de Tirage lors d'un Round, aucun autre Stand de Personnage ne peut l'utiliser jusqu'à la fin de ce Round.

Nombre de Stands: 1**Figurines par Stand:** 1**Ce Stand de Personnage ne peut pas être le Seigneur de Guerre.****Options:**

Sorts: Ce Personnage connaît les deux Sorts sans coût additionnel. Chaque Sort ne peut être lancé que jusqu'à deux fois par Round par les Stand de Personnage Hiéroduiacre de cette Armée.

*Supplication Noire**Coruscation de Noireflamme***Trésors:** Peut avoir un Trésor au point indiqué.**Bataillon:***Base:**Legionnaires**Cultistes**Centaures Kerykes**Restreint:**Canéphores**Caryatides**Buccephaloi**Centaures Prodromoi**Hashashin***Servants:***Régalia du Dominion**Restreint**Combat**Non Disponible**Arcanique**Disponible***Sombres Bénédiction :** *Arcanique*

ARCHIMANDRITE**70 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Archimandrite	Infanterie	Moyen	5	1	1	2	5	-	1	2	Personnage, Réceptacles Animés, Prêtre (6), Dévôt

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :***Un Archimandrite peut avoir deux Sombres Bénédiction aux points indiqués.***Sorts :** Doit avoir au moins un des Sorts suivants*Toucher d'Hazlia* 25 points*Sombre Immolation* 20 points*Puissance Blasphématoire* 15 points*Baptême Impie* 15 points**Trésors :** Peut avoir un Trésor au point indiqué.**Bataillon :***Base:* Legionnaires

Cultistes

Kheres

Restreint: Sépulcre Profane

Moroi

Golems des Tombes

Garde Prétorienne

Servants :*Régalia du Dominion* Restreint*Combat* Non Disponible*Arcanique* Disponible**Sombres Bénédiction :** *Arcanique*

DIVINITÉ DÉCHUE (FALLEN DIVINITY)**300 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Divinité Déchue Tier I	Monstre	Léger	4	2	2	6	10	-	2	3	Personnage, Réceptacles Animés, Béni, Flanquer, Tenace, Fendre (1), Puit de Puissance Noire
			M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Divinité Déchue Tier II			6	3	3	8	12	-	3	2	Inarrêtable, Fendre (+1), Endurci (+1), Terrifiant (+2), Armes de Jet
			M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Divinité Déchue Tier III			8	4	4	12	15	-	4	1	Impact Brutal (3), Fendre (+1), Terrifiant (+1)

Règles Spéciales (Toujours Actif):

Puit de Puissance Noire : Un Marqueur de Sombre Pouvoir généré par la mort d'un Stand dans un Régiment à 10" d'une Divinité Déchue doit toujours être alloué à la pile de Sombre Pouvoir du Panthéon Déchu.

Nombre de Stands: 1

Figurines par Stand: 1

Doit toujours être votre Seigneur de Guerre si cette Figurine est dans votre Armée. Une Armée ne peut inclure qu'une seule Divinité Déchue.

Options:

Une Divinité Déchue peut avoir trois Sombres Bénédiction aux coûts en points indiqués.

Trésors: Cette Figurine ne peut pas avoir de Trésor même si une Maîtrise ou une autre Règle Spéciale le permettrait normalement.

Bataillon :

Base: *Buccephaloi*
Centaures Kerykes

Restreint: *Canéphores*
Caryatides

Sombres Bénédiction : *Tactique, Combat*

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.

TRÉSORS DE L'ANCIEN DOMINION

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

BANNIÈRES

Labaron Sanctifié

40 points

La nature théocratique de l'Ancien Dominion rendait la division moderne entre l'État et l'Église insensé, car appartenir au clergé était souvent une nécessité afin de s'élever dans les rangs de l'administration. Bien que ce que cela ne soit pas aussi prononcé que dans l'armée, il existe malgré tous des exemples de commandants qui étaient également des prêtres ordonnés.

Le Stand de Personnage peut sélectionner une de ses options de Régiment Restreint et le sélectionner comme un choix de Base à la place.

Bannière Caelestine

30 pts

On dit de ces bannières tissées d'or et d'argent qu'elles sont un cadeau divin d'Hazlia à la maison de son Caelesor, un signe de son droit divin à la conquête et à la domination. Il doit y avoir une part de vérité dans ce mythe, car les soldats qui combattent sous ces bannières le font avec une force et une vitesse surnaturelle.

Le Stand de Personnage et le Régiment dans lequel il se trouve comptent toujours comme Inspiré.

Sémion de la Légion

30 pts

On confiait à chaque Légion un Sémion réalisé sur commande après sa première victoire. Façonné à l'image de bêtes mythiques ou d'animaux, ces étendards représentent le cœur et l'âme de chaque Légion. Un seul fut perdu dans la bataille qui précéda la Chute, le restant flottant désormais à la tête des Légions, mêlant la discipline des Anciennes Légions à la magie d'aujourd'hui.

Le Stand de Personnage et le Régiment dans lequel il se trouve gagnent la Règle Spéciale **Intouchable**.

Vexilla des Egarés

30 points

Les subdivisions de chaque Légion se voyaient remettre de plus petits étendards, nommés des vexilla. Un nombre incalculable d'entre eux furent réalisés et perdus durant les siècles de conflit entre l'ascension et la chute de l'Ancien Dominion. Des soldats dévoués, loyaux à leur étendards, peuvent être trouvés dans la terre de n'importe quelle région du monde, prêt à répondre à l'appel de leur maître une fois encore.

Le Stand de Personnage, et le Régiment avec lequel ils arriveront des Renforts à ce Round, gagne la Règle Spéciale **Flanquer**.

Legio I 'Primigenia' 25 points

Cette bannière flottait au fronton de la plus grande basilique d'Hazlia de tout Capitas après avoir vu des siècles de combat glorieux à la tête de la Première Légion. Durant la conflagration de la Chute, son importance et son emplacement l'emplirent d'une immense quantité de Sombre Pouvoir, qui s'en écoule désormais.

Le Stand de Personnage et le Régiment dans lequel il se trouve gagnent la Règle Spéciale **Aura de Mort (+2)**.

ARMURES

Armure Aventine 35 points

Plus résistante et plus légère, mais bien plus chère à produire, cette armure fut distribuée à toutes les Légions juste avant la Grande Croisade Nordique. Si la demande fut au départ très importante à cause des Strategoi et des Xhiliarques qui cherchaient à équiper leurs troupes de cette armure supérieure, le modèle tomba rapidement dans l'oubli alors que la Chute sema le chaos dans les lignes d'approvisionnement et les processus de réquisition de l'Ancien Dominion.

Le Stand de Personnage et le Régiment dans lequel il se trouve gagnent la Règle Spéciale **Endurci (1)** contre les attaques venant de son Arc Frontal.

Cuirasse de l'Ombre d'Hazlia 30 points

Le Stand de Personnage et tous les Régiments Ami à 10° gagnent la Règle Spéciale "Dissimulé".

Armure du Saint Incarné 20 points

Porté à l'origine par Saint Prosper de Chalkion quand il déposa le Caelesor Apostat, cette armure conserve les bénédictions qu'Hazlia lui-même lui conféra il y a des siècles de cela, confiant une portion de sa force à son porteur.

Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Béni**.

Oplon Impérial 15 points

Façonné sur-mesure pour son porteur, ces cuirasses étaient le cadeau traditionnel d'un Caelesor à ses plus grands généraux avant un Triomphe. Par extension, ces armures très recherchées sont un signe de maîtrise stratégique que nul

ne saurait réfuter.

Le Stand de Personnage compte comme un Stand de plus de la même Classe au regard de la Capture et de la Contestation d'un Objectif.

ARMES

Anastegma, Tison des Impies 30 points (Xhiliarque et Strategos uniquement)

Corrompue et souillée par la Chute, Anastegma était autrefois utilisée pour abattre rituellement des démons primordiaux et des divinités qui osaient défier l'autorité d'Hazlia. Quand sa sombre puissance est utilisée sur la chair mortelle, ses effets sont trop horribles pour être contemplés. Chaque fois qu'un Régiment Ennemi ou un Stand de Personnage rate un Jet de Défense contre un Stand de Personnage avec ce Trésor, chaque Blessure compte pour deux au regard du Test de Moral.

Skofnung 25 points

Hrolf Kraki, commandant de la Garde Varègue durant le règne du Caelesor Manuel II, utilisa cette lame pour défendre son Caelesor durant la bataille d'Oragen. On dit que la mort de chaque Varègue abreuvait la lame de sa férocité et de sa sauvagerie, ce qui donna à Hrolf la force d'enfoncer les lignes ennemies à lui seul alors que toute son unité avait péri.

Le Stand de Personnage et le Régiment dans lequel il se trouve gagne la Règle Spéciale **Briseur de Ligne (1)**. De plus, le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Fendre (+1)**.

Calamitas, Lame du Caelesor 20 points

Longtemps considéré comme la plus grande lame jamais forgée dans l'Ancien Dominion, Calamitas fut forgée pour le Guerrier-Caelesor Severian pour l'aider dans ses conquêtes des Tribus Keltonni de l'Est. Des siècles plus tard, ses successeurs indignes l'utilisèrent pour défaire des ennemis blessés et des animaux dans des combats de gladiateur, entâchant à jamais l'histoire de cette lame glorieuse.

Le Stand de Personnage gagne + 1 Attaque et la Règle Spéciale **Fendre (+1)**.

Eleutherea, la Miséricordieuse 10 points

Decimus Meridius, le gladiateur qui devint Caelesor, utilisa cette lame pour accorder la liberté à un grand nombre de ses camarades esclaves en rompant symboliquement leurs chaînes. Cela ne l'empêcha pas de s'entraîner quotidiennement, imprégnant l'humble lame de sa maîtrise légendaire.

Le Stand de Personnage gagne +1 Clash.

De plus, quand le Stand de Personnage combat lors d'une Action de Duel, il gagne les Règles Spéciales **Parade**, **Contre-Attaque**, et **Fendre (+1)**.

d'aujourd'hui font allusion à leur rôle de berger ... Toutefois, ces crosses sont aujourd'hui utilisés à des fins bien plus sombres ...

Un Stand de Personnage Hiérodiacre avec ce Trésor augmente la Portée de son Événement de Tirage "Berger des Ténèbres" à 18".

ARCANIQUE

Soma Blasphématoire 40 pts

La Chute est à la fois une description littérale et figurée des événements qui ont eu lieu, et le Soma est la preuve physique de ceux-ci : l'essence d'Hazlia cristallisé : la chair du Non-Dieu.

Quand un Stand de Personnage est équipé de ce Trésor et est sur le Champ de Bataille, au début de chaque Round mais avant le début de la Phase de Suprématie, ajoutez un Marqueur de Sombre Pouvoir à la Pile de Sombre Pouvoir de votre choix.

Sacrement Impie 30 pts

Le Stand de Personnage peut sélectionner un Régiment ami de son Bataillon comme la cible de son Sort, même si le Régiment serait normalement en dehors de la Portée du Sort (outre les Sorts avec une Portée de "Soi").

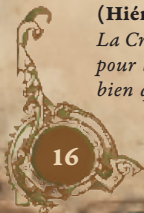
Si un Régiment ami est la Cible d'un Sort en-dehors de sa Portée nominale, le Lanceur subit alors 1 Blessure. Cette Blessure ne cause pas de Test de Morale.

Mitre Consacré 25 points

Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Prêtre (+X)** où X est le Tier de Pouvoir Grandissant de la Pile de Sombre Pouvoir.

La Crosse Faucheuse 10 pts (Hiérodiacre uniquement)

La Crosse a toujours été un symbole important pour l'église de l'Ancien Dominion, tant et si bien que même les églises Théistes et Déistes



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	Régalia du Dominion	Combat	Arcanique
1	Le Régiment auquel le Stand de Personnage est actuellement rattaché peut relancer un Jet de Touche Raté par Tier de Régalia du Dominion durant une Action de Clash. (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	Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, tous les Stands de Personnage amis dans l'Armée du Stand de Personnage gagne l'Événement de Tirage Régénération (1) . (15pts)	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	Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, vous pouvez ajouter +1 à vos Jets de Renfort (eg Un jet de 3 ou moins devient un jet de 4 ou moins. Un jet de 6 est toujours un échec). (40pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 Clash et la Règle Spéciale Fendre (1) . (25pts)	Le Stand de Personnage ajoute 1 succès lors d'une Action de Lancement de Sorts. (30pts)

SOMBRES BÉNÉDICTIONS

Les Stands de Personnages 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 Stands de 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 Sombres Bénédiction sont des capacités d'amélioration optionnelles pour vos Stands de Personnages, 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 Sombre Bénédiction selon les listes de personnages 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 Sombre Bénédiction, 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 Sombres Bénédiction, et chaque Stand de Personnage peut sélectionner une Sombre Bénédiction dans une catégorie autorisée dans son entrée dans la liste d'armée correspondante.

TACTIQUE

Kentarque

40 points

Quand la Pile de Sombre Pouvoir atteint le Tier II, le Stand de Personnage et tous les Régiments à 8" gagnent la Règle Spéciale **Déterminé**.

Aura de Malice

40 points

Le Stand de Personnage et tous les Régiments amis avec 6 Stands ou moins à 8" gagnent la Règle Spéciale **Effroi**.

Devoir Éternel

35 points

Les Régiments appartenant au Bataillon du Stand de Personnage ont un modificateur de +1 à leurs jets de Renfort (par exemple, un jet de 3 ou moins devient un jet de 4 ou moins). Un jet de 6 est toujours un échec. Cet effet n'est pas cumulatif avec le Tier 3 de la Régalia du Dominion.

Discipline Éternelle

35 points

Le Stand de Personnage et le Régiment dans lequel il se trouve gagnent la Règle Spéciale **Intouchable**.

Champion Ordonné

30 points

(Le Personnage doit avoir un niveau de Tier II de Régalia du Dominion)

Le Stand de Personnage peut Sélectionner deux Régiments de Base et seulement un Régiment Restreint, mais il peut sélectionner n'importe quel Régiment de la Liste d'Armée de sa Faction comme Régiment Restreint.

Longue Lignée

15 points

Le Stand de Personnage peut sélectionner un Trésor Supplémentaire.

Porphyrogenitus

15 points

Le Régiment dans lequel se trouve le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Garde du Corps**.



COMBAT

Gladiateur 25 points (Xhiliarque/Strategos uniquement)

Le Stand de Personnage gagne les Règles Spéciales **Rafale**, **Parade**, et **Lames Mortelles**.

Faiblesse Exposée 20 points

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

Implacable 15 points

Le Stand du Personnage peut dépenser une Action pour le Régiment qu'il a rejoint pour lui faire gagner la Règle Spéciale **Briseur de Ligne (+1)** jusqu'à la fin de la prochaine Activation du Régiment.

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.

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

Maîtrise Impie 40 points

Chaque fois que ce Stand de Personnage réalise une Action de Lancement de Sort, et que le Sort est lancé avec 4+ Succès, alors le Stand de Personnage peut réaliser une Action de Lancement de Sort gratuite pendant cette Activation. Le Stand de Personnage ne peut pas lancer deux fois le même Sort durant une même Activation. Cet effet ne peut s'activer qu'une fois par Activation, quel que soit le nombre d'Actions de Lancement de Sort que le Stand de Personnage peut réaliser.

Servant Caeleste 35 points

Ce Stand de Personnage compte comme ayant les effets de Servants de Régalia du Dominion inférieur d'un Tier à son Niveau de Servants Arcaniques. Ces Servants n'ont pas besoin d'être représentés sur la Figurine.

Schemophore 35 points

Ce Stand de Personnage peut utiliser l'Événement de Tirage **Berger des Ténèbres** du Hiérodiacre.

Viaticum 20 points (Hiérodiacre uniquement)

Quand le Hiérodiacre détruit un Régiment à cause de son Événement de Tirage Berger des Ténèbres, vous gagnez un Marqueur de Sombre Pouvoir Supplémentaire. Un Régiment compte comme détruit par l'Événement de Tirage Berger des Ténèbres si tous ses Stands sont retirés du jeu ou si le Régiment est Abattu à cause des Blessures infligées.

Dévoué à Hazlia 15 points

Ce Stand de Personnage peut relancer tous ses 6 lors d'un Jet de Lancement de Sort.

SORTS

Plusieurs Personnages peuvent obtenir des Sorts de la liste suivante :

HIÉRODIACRE

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Supplication Noire	Soi	2	Placez un Marqueur de Sombre Pouvoir dans la Pile de Sombre Pouvoir ou dans la Pile du Panthéon Déchu.
Coruscation de Noireflamme	12"	3	Infligez une Touche par Succès. De plus, infligez X touches additionnelles, où X est le Tier de Puissance Grandissante de la Pile de Sombre Pouvoir.

ARCHIMANDRITE

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Baptême Impie	14"	3	Le Régiment ennemi visé subit une Touche par Succès. Ces Touches ont la Règle Spéciale Pénétration d'Armure (1) .
Puissance Blasphématoire	12"	3	Le Régiment Ami Ciblé compte son Tier de Puissance Grandissante comme supérieur d'un Niveau. Ce sort ne permet pas à un Régiment d'obtenir les bénéfices du Tier IV à moins qu'un Strategos ou un Xhilliarque ne soit le Seigneur de Guerre de cette Armée. Si le Régiment ciblé est déjà sous les effets du plus haut Tier de Puissance Grandissante, ce Régiment gagne les Règles Spéciales Rafale et Déclin (2) .
Toucher d'Hazlia	12"	3	Le Régiment Ciblé regagne 1+X Blessures, où X est le Tier de la Pile de Sombre Pouvoir.
Sombre Immolation	8"	3	Le Régiment Ciblé gagne la Règle Spéciale Aura de Mort (+X) , où X est le Tier de la Pile de Sombre Pouvoir. Tout Régiment affecté par ce Sort voit sa Règle Spéciale Aura de Mort limité à Aura de Mort(5) au maximum. Cet effet dure jusqu'à la fin du Round.

KHERES

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Folie	12"	3	Infligez 2 Touches par Succès. Le Régiment Ciblé fait ses jets de Défense en utilisant sa Caractéristique de Résolution non-modifiée la plus basse au lieu de leur Caractéristique de Défense. Les Blessures causées par ce Sort ne causent pas de test de Moral.

Si la Pile de Sombre Pouvoir atteint le **Tier II**, alors les Blessures causés par ce Sort inflige 1 Blessure supplémentaire pour chaque Jet de Résolution non-modifié de 6. Cet effet est cumulatif quand la Pile de Sombre Pouvoir atteint le **Tier III**.

Si la Pile de Sombre Pouvoir atteint le **Tier III**, alors ce Sort cause également des Tests de Moral.



Siphon de Volonté	12"	3 (Mise à l'échelle)	Si le Lanceur obtient 1-3 Succès réduisez la Caractéristique de Défense du Régiment Ennemi Ciblé de 1 jusqu'à la fin du Round. Si le Lanceur obtient 4 Succès ou plus, alors le Régiment Ciblé subit également 1 Touche supplémentaire à cause des effets d'Aura de Mort jusqu'à la fin du Round, en plus de réduire sa Défense.
-------------------	-----	-------------------------	---

MOROI

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Translocation	Soi	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment réalise immédiatement une Action de Marche de 6", en ignorant tous les Régiments, Stand de Personnages ou Terrain sur son chemin. Le Régiment doit être placé dans une position réglementaire à la fin de ce mouvement, de tel sorte à ce qu'il ne se superpose pas avec les Stands d'un autre Régiment. Cet effet peut être utilisé même si le Régiment est Engagé en Combat. Quand il réalise ce mouvement, le Régiment peut se déplacer latéralement ou en arrière sans diviser son mouvement par deux.
Immolation	Soi	3 (Mise à l'échelle)	Ce Régiment gagne Aura de Mort + (X) jusqu'au début de sa prochaine Activation, où X est le nombre de Succès divisé par deux, arrondi au supérieur. Tout Régiment affecté par ce Sort voit sa Règle Spéciale Aura de Mort limité à Aura de Mort(5) au maximum.

RÉGIMENTS

Vous pouvez inclure des Régiments selon vos Bataillons de Personnages.

CULTISTES (CULTISTS)

105PTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Cultistes	Infanterie	Léger	5	2	1	1	1	2	1	1	Obstiné, Fin Sanglante, Barrage 1 (12"), Bras Puissant

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Anathème Liquide (Règle Spéciale): Quand un Régiment Ennemi est touché par une Action de Volée de ce Régiment, ajoutez 2 au total de touches causées par la Règle Spéciale Aura de Mort jusqu'à la fin de la Prochaine Activation du Régiment Ennemi.

Options:

Stands Supplémentaires 30 points par Stand

Apostat (Apostate) 15 points

Leader Gratuit

HASHASHIN

200 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Hashashin	Infanterie	Moyen	5	1	2	2	1	3	1	2	Fendre 1, Rafale, Avant-Garde

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 60 points par Stand

Maître Hashashin 20 points

(Master Hashashin)

Apostat (Apostate) 15 points

Leader Gratuit

LÉGIONNAIRES

120 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Légionnaires	Infanterie	Moyen	5	1	2	1	1	-	1	1	Réceptacles Animés, Bouclier, Soutien (1)



Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Gloire d'Antan (Capacité) : Phalange & Soutien (+1)

Options:

<i>Stands Supplémentaires</i>	40 points par Stand	<i>Centurion</i>	20 points
<i>Acolyte</i>	25 points	<i>Porte Icône (Icon Bearer)</i>	15 points
<i>Cénotaphe Ténébreux (Dark)</i>	25 points	<i>Optio</i>	15 points
<i>Cenotaph - Un par Armée</i>		<i>Porte-Bannière</i>	10 points
<i>Reliquaire Profane (Profane Reliquary)</i>	25 points	<i>Leader</i>	Gratuit

GARDE PRÉTORIENNE (PRAETORIAN GUARD)

165 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Garde Prétorienne	Infanterie	Moyen	5	1	2	1	1	-	2	1	Réceptacles Animés, Bouclier



Evènements de Tirage : Bastion (1)

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Gloire d'Antan (Capacité) : Phalange

Options:

<i>Stands Supplémentaires</i>	55 points par Stand	<i>Centurion</i>	20 points
<i>Cénotaphe Ténébreux (Dark)</i>	25 points	<i>Icon Bearer</i>	15 points
<i>Cenotaph - Un par Armée</i>		<i>Porte-Bannière</i>	10 points
<i>Profane Reliquary</i>	25 points	<i>Leader</i>	Gratuit

GARDE VARÈGUE (VARANGIAN GUARD)

200 POINTS

Name	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Garde Varègue	Infanterie	Lourd	5	1	3	1	1	-	3	1	Réceptacles Animés, Tenace, Fendre (2)

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Gloire d'Antan (Capacité) : Briseur de Ligne (1) & Fendre (+1)

Options:

<i>Stands Supplémentaires</i>	60 points par Stand	<i>Princes</i>	20 points
<i>Cénotaphe Ténébreux (Dark)</i>	25 points	<i>Porte-Bannière</i>	15 points
<i>Cenotaph - Un par Armée</i>		<i>Leader</i>	Gratuit

ATHANATOI

170 POINTS

Name	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Athanatoi	Infanterie	Moyen	5	1	2	2	1	-	2	1	Réceptacles Animés, Rafale, Gardes du Corps

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Gloire d'Antan (Capacité) : Contre-Attaque

Options:

<i>Stands Supplémentaires</i>	50 points par Stand	<i>Princes</i>	30 points
<i>Dark Cenotaph (Un par Armée)</i>	25 points	<i>Porte-Bannière</i>	15 points
		<i>Leader</i>	Gratuit

KATAPHRAKTOI

220 POINTS

Name	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Kataphraktoi	Cavalerie	Moyen	7	1	2	5	4	-	3	1	Réceptacles Animés, Impact Brutal (2), Bouclier

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 1

Gloire d'Antan (Capacité) : Choc & Charge Imparable

Options:

<i>Stands Supplémentaires</i>	70 points par Stand	<i>Porte-Bannière</i>	20 points
<i>Hetairos</i>	30 points	<i>Compagnon (Companion)</i>	15 points
		<i>Leader</i>	Gratuit

GOLEMS DES TOMBES (BONE GOLEMS)**210 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Golems des Tombes	Brute	Lourd	6	1	2	4	6	-	3	0	Réceptacles Animés, Fendre (2), Coups Incessants, Endurci (1), Aura de Mort (2), Inarrêtable

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Gloire d'Antan (Capacité) :** Aura de Mort (+1)**Options:***Stands Supplémentaires* 70 points par Stand**KHERES****150 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Kheres	Infanterie	Léger	6	2	1	1	1	-	1	2	Réceptacles Animés, Prêtre (1) par Stand (maximum à Prêtre (12)), Dévôt, Dissimulé, Barrage 1 (16", Tir Assuré), Bras Puissant

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Gloire d'Antan (Capacité) :** Prêtre (+1) par Stand

- *Ce Régiment ne peut pas être rejoint par un Stand de Personnage, cependant il compte comme un Régiment de Base au niveau des restrictions de Bataillon du Personnage.*
- *Ce Régiment peut effectuer une Action de Lancement de Sort durant son Activation comme s'il avait la Règle Spéciale "Personnage".*

Options:*Stands Supplémentaires* 50 points par Stand**Sorts:** Doit avoir au moins un des Sorts suivants*Folie* 15 points*Siphon de Voilonté* 15 points

MOROI**165 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Moroi	Infanterie	Léger	6	1	2	2	1	-	1	2	Réceptacles Animés, Formation Fluide, Aura de Mort (2)

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Gloire d'Antan (Capacité) : Fendre (1) & Magicien (+1) par Stand

- *Ce Régiment ne peut pas être rejoint par un Stand de Personnage, cependant il compte comme un Régiment de Base au niveau des restrictions de Bataillon du Personnage.*
- *Ce Régiment peut effectuer une Action de Lancement de Sort durant son Activation comme s'il avait la Règle Spéciale "Personnage".*

Options:

Stands Supplémentaires 65 points par Stand

Sorts: Doit avoir au moins un des Sorts suivants

Translocation 15 points

Immolation 15 points

CENTAURES KERYKES (CENTAUR KERYKES)**200 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Centaur Kerykes	Cavalerie	Moyen	8	2	2	4	4	-	3	1	Réceptacles Animés, Barrage 3 (16"), Pénétration d'Ar- mure 1, Tir Mortel), Bras Puissant

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 1

Gloire d'Antan (Capacité) : Tir Assuré**Options:**

Stands Supplémentaires 60 points par Stand

Leader Gratuit

CENTAURES PRODRAMOI (CENTAUR PRODRAMOI)**170 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Centaures Prodrómoi	Cavalerie	Léger	8	1	2	4	4	-	2	1	Réceptacles Animés, Fendre(1), Bouclier, Armes de Jet

Evènements de Tirage : Non

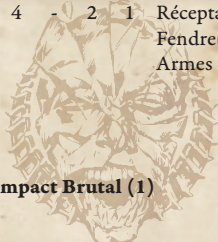
Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 1

Gloire d'Antan (Capacité) : Charge Imparable and Impact Brutal (1)

Options:

Stands Supplémentaires 60 points par Stand
 Leader Gratuit

**BUCCEPHALOI****220 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Bucephaloi	Brute	Lourd	6	1	3	4	5	-	3	1	Réceptacles Animés, Fendre(1), Impact Brutal(1), Inarrêtable

Evènements de Tirage : Non

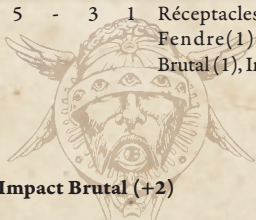
Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 1

Gloire d'Antan (Capacité) : Charge Imparable & Impact Brutal (+2)

Options:

Stands Supplémentaires 80 points par Stand Gardien des Clefs 25 points
 Gardien des Morts 35 points (Key Warden)
 (Keeper of the Dead) Leader Gratuit

**CARYATIDES (CARYATIDES)****200 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Caryatides	Brute	Moyen	6	2	2	4	4	-	3	1	Réceptacles Animés, Barrage 3 (30"), Pénétration d'Armure 2, Tir Mortel)

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 1

Gloire d'Antan (Capacité) : Barrage (+1)

Options:

Stands Supplémentaires 60 points par Stand Leader Gratuit
 Erinyes 15 points

CANÉPHORES (CANEPHORS)**230 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Canéphores	Brute	Lourd	6	1	3	4	4	-	3	2	Réceptacles Animés, Rafale, Fendre (1), Endurci (1), Béni, Intouchable

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Gloire d'Antan (Capacité) :** Coups Parfaits**Options :***Stands Supplémentaires* 75 points par Stand*Leader* Gratuit**SÉPULCRE PROFANE (PROFANE SEPULCHER)****220 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Sépulcre Profane	Monstre	Moyen	4	1	2	8	14	-	2	3	Réceptacles Animés, Terre Profane, Dévôt

Evènements de Tirage : Exhortation de Foi Éternelle**Exhortation de Foi Éternelle :** Tous les Régiments Amis à X" gagne la Règle Spéciale "Dévotion Fanatique", où X dépend du Tier de la Pile de Sombre Pouvoir.

Dark Power Tier I: 8"

Dark Power Tier II: 10"

Dark Power Tier III: 12"

Terre Profane : Tous les autres Régiments et Stands de Personnage dans le même Bataillon que le Sépulcre Profane traitent leur niveau de Tier de Pile de Sombre Pouvoir comme supérieur d'un Tier..**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Peut seulement en inclure une par Armée**

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.

FIGURINES DE COMMANDEMENT

Acolyte

Tout Lanceur de Sort ami peut cibler ce Régiment avec ses Sorts sans prendre en compte la Portée. Les Sorts avec une Portée de "Soi" ne sont pas concernés.

Apostat (Apostate)

Le Régiment gagne la Règle Spéciale "Flanquer".

Centurion

Le Régiment gagnent la Règle Spéciale **Manoeuvre Parfaite**.

Compagnon (Companion)

Le Régiment gagne l'Évènement de Tirage **Fureur (+1)**.

Cénotaphe Ténébreux (Dark Cenotaph - Un par Armée)

Ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Effroi** tant que celui-ci comporte 6 Stands ou moins.

Erinyes

Le Régiment gagnent la Règle Spéciale **Formation Fluide**.

Hetairos

Le Régiment gagne la Règle Spéciale **Débordement**.

Porte Icône (Icon Bearer)

Cette Figurine est toujours la dernière Figurine retirée comme perte dans ce Régiment. Lorsque cette Figurine est retirée comme perte, ajoutez 1 Marqueur additionnel à l'une des deux piles de Pouvoir Grandissant.

Gardien des Morts (Keeper of the Dead)

Le Régiment gagne la Règle Spéciale **Endurci (+1)**.

Gardien des Clefs (Key Warden)

Le Régiment gagne l'Évènement de Tirage **Fureur (+2)** s'il a effectué une Action de Charge réussie durant son Activation.

Maître Hashashin (Master Hashashin)

Le Régiment gagne la Règle Spéciale **Lames Mortelles**.

Optio

Le Régiment gagne la Règle Spéciale **Avant-Garde**.

Princeps

Ce Régiment peut effectuer l'Action "Inspirer" malgré qu'il ait la Règle Spéciale **Réceptacles Animés**.

Reliquaire Profane (Profane Reliquary)

Le Régiment gagne la Règle Spéciale **Aura de Mort (+1)**.



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

