

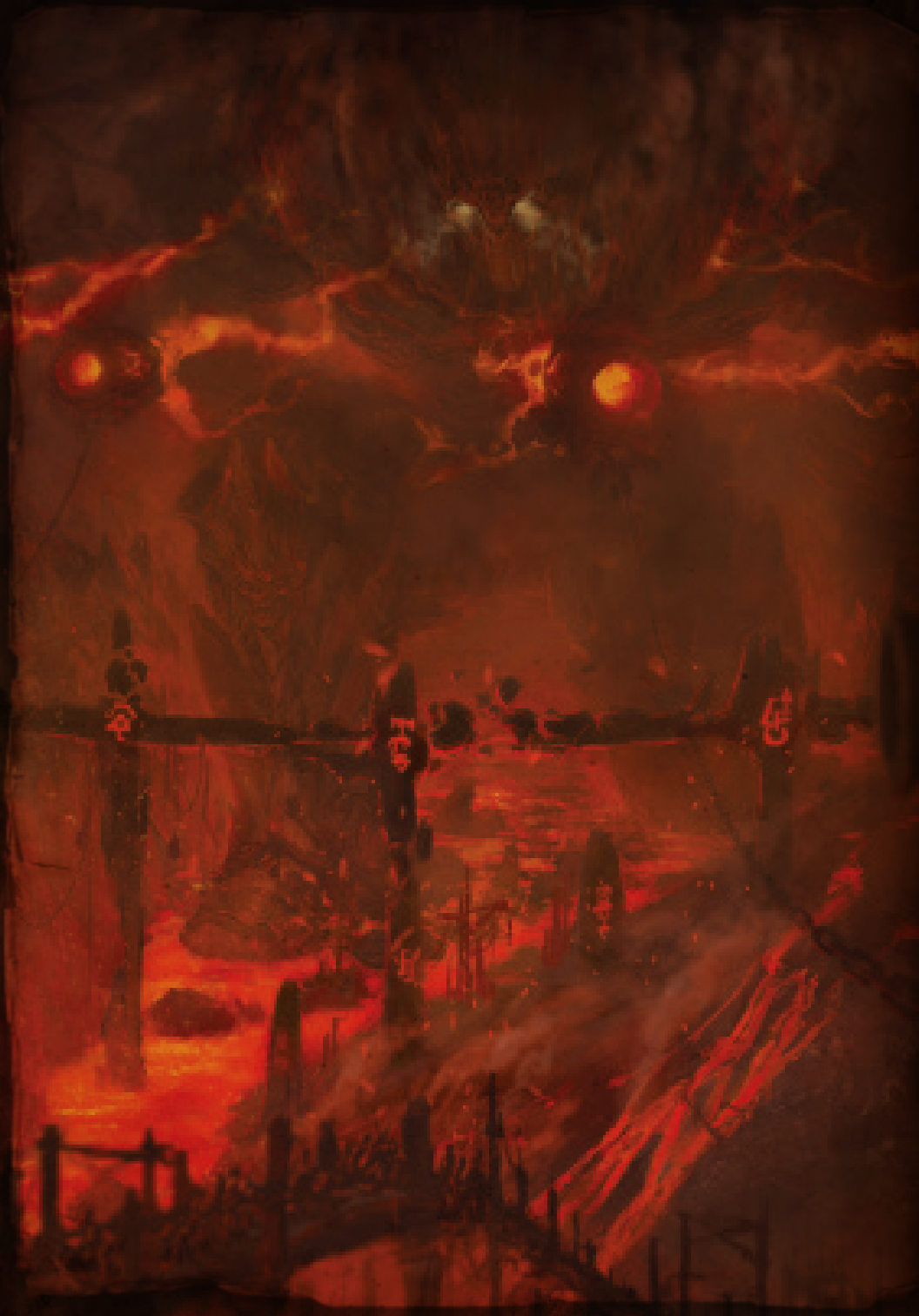
CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



DWEGHOM

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

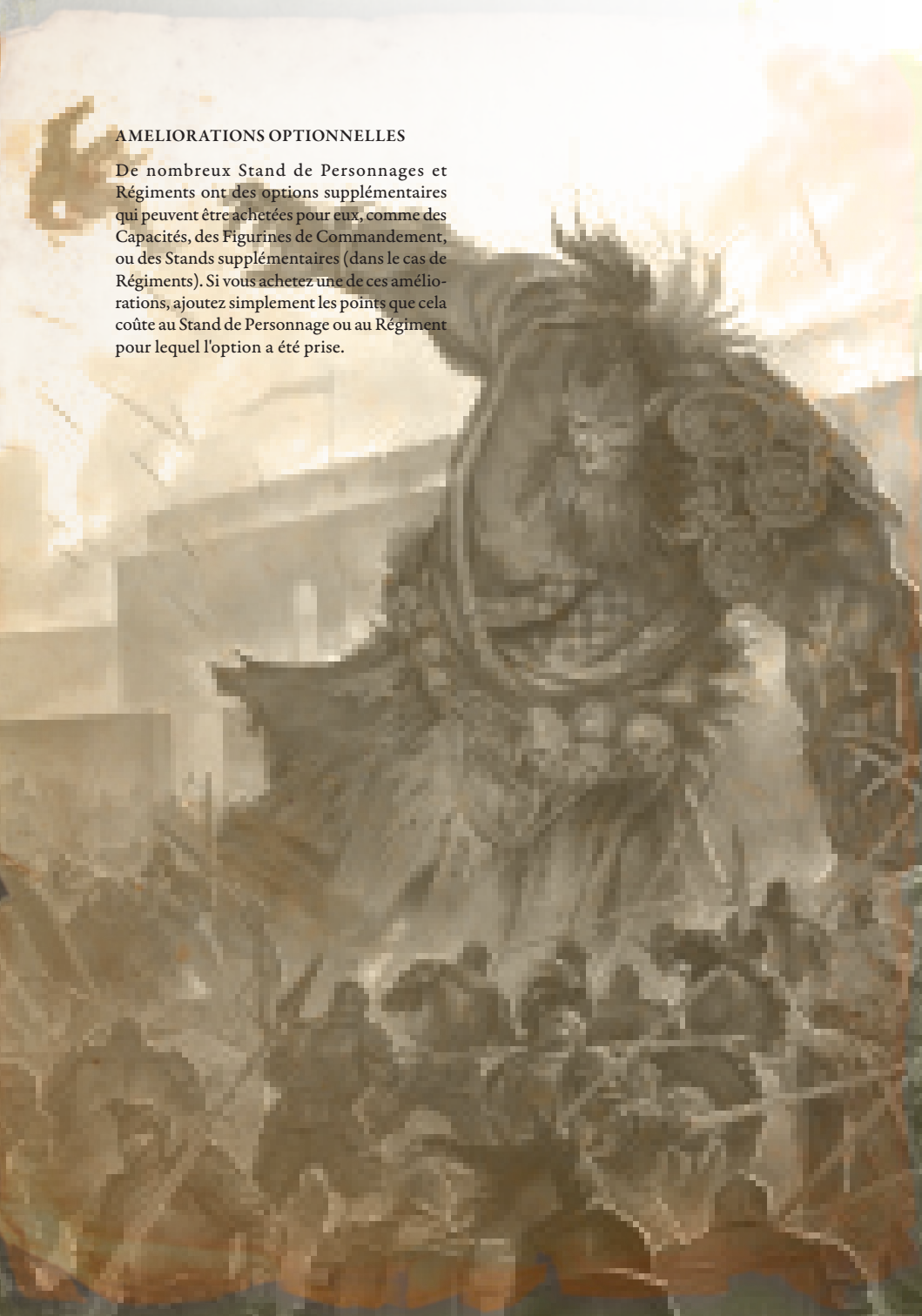
Chaque Stand de Personnage de votre Armée (y compris le Seigneur de Guerre) doit être accompagné d'un Bataillon composé de Régiments. Vous avez normalement un ensemble de Régiments parmi lesquels choisir dans la Liste d'Armée, mais vous devez inclure un Régiment du même Type que votre Stand de Personnage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

PREMIERS NÉS DE GUERRE

Tous les Régiments de votre Armée, sans prendre en compte leur Crédo, ignorent les Régiments ennemis lorsqu'ils déterminent la Ligne de Renforts.

CRÉDO DES DWEGHOM

Quand vous sélectionnez un Seigneur de Guerre Dweghom, vous devez choisir le Crédo qu'il suivra :

- Un Kerawegh doit suivre le Crédo Ardent
- Un Forge-Acier ou un Sorcier doit suivre le Crédo Tempéré
- Un Raegh peut choisir de suivre le Crédo Ardent, le Crédo Tempéré ou se dévouer à la Poursuite de l'Aghm.

LA POURSUITE DE L'AGHM:

Les Stand de Personnage de cette armée gagnent la Règle Spéciale suivante :

Chercheurs de Gloire : Les Stand de Personnage de cette Armée ne peuvent pas refuser de Duels.

Une fois par activation, après qu'un Régiment ait effectué avec succès une Action de Clash ou de Charge, si ce Régiment contient au moins 3 Figurines de Commandement (en incluant le Leader et le Porte-Bannière) mais qu'il n'a pas été rejoint par un Stand de Personnage, il peut réaliser une Action de Duel gratuite, comme s'il avait la Règle Spéciale **Personnage**. Durant cette Action de Duel, traitez le Stand entier des Figurines de Commandement comme un Stand de Personnage afin de déterminer le nombre d'Attaques et de Blessures.

- Si le Stand survit à ce Duel, ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Bravoure** pour la durée de la partie.

- Si le Stand inflige au moins 1 Blessure au Stand de Personnage ennemi, le Régiment gagne la Règle Spéciale **Intrépide**.
- Si le Stand élimine avec succès le Personnage ennemi comme perte, le Régiment gagne la Règle Spéciale **Tenace**.

Comme les Duels effectués par des Personnages, les Blessures excédentaires ne sont pas renvoyées au Régiment, cependant le Régiment doit effectuer des tests de Moral pour chaque Blessure subie au cours de ce Duel comme si elles avaient été infligées lors d'une Action de Clash. Chaque Figurine de Commandement a une Caractéristiques de Blessures identique à celle de n'importe quelle Figurine du Régiment. Les Blessures subies sont allouées aux Figurines du Stand. Si une Figurine de Commandement est retirée comme perte, ses bénéfices sont perdus.

LE CRÉDO ARDENT:

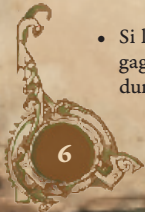
Les Régiments dans le Bataillon d'un Ardent Kerawegh augmente leur Caractéristique de Marche de +1.

De plus, tant que le Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, tous les Régiments et Stands de Personnage de votre armée gagnent l'Évènement de Tirage **Fureur (1)**.

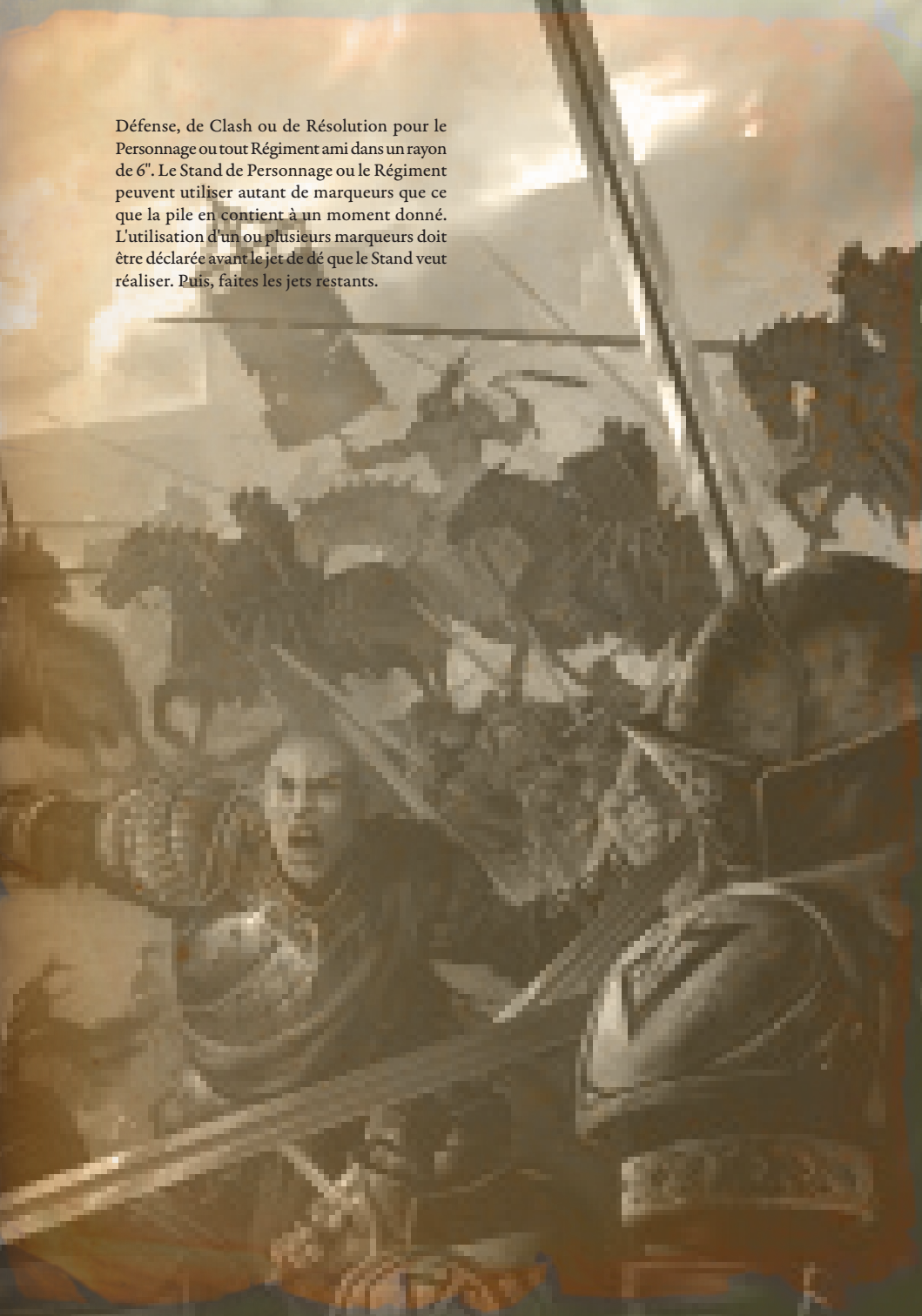
LE CRÉDO TEMPÉRÉ:

Les Tempered Sorcerers et les Tempered Steelshapers de cette armée gagnent la Règle Spéciale suivante :

Pouvoir Élémentaire : Chaque fois qu'un Stand de Personnage réussit une Action de Lancement de Sort, vous gagnez un marqueur de Puissance Élémentaire, et vous l'ajoutez à une Pile de Puissance Élémentaire. Vous pouvez dépenser un marqueur pour compter automatiquement comme succès un seul dé de



Défense, de Clash ou de Résolution pour le Personnage ou tout Régiment ami dans un rayon de 6". Le Stand de Personnage ou le Régiment peuvent utiliser autant de marqueurs que ce que la pile en contient à un moment donné. L'utilisation d'un ou plusieurs marqueurs doit être déclarée avant le jet de dé que le Stand veut réaliser. Puis, faites les jets restants.



CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

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

ARDENT KERAWEGH

Annihilation Vertueuse : Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, tous les Régiments de votre Armée reçoivent +2 Marche à leur première Action de Marche effectuée lors de chacune de leurs Activations. Cette Capacité de Suprémie est toujours considérée comme étant Active.

En outre, une fois par partie, vos Régiments ajoutent 2 à leur distance de Charge jusqu'à la fin du Round (à déclarer pendant la Phase de Suprémie).

SORCIER TEMPÉRÉ

Puissance Élémentaire : Votre Seigneur de Guerre gagne une Action additionnelle pour cette Activation. Notez que cela lui permet de réaliser deux Actions identiques par Activation, cependant il doit lancer un Sort différent s'il choisit l'Action Lancement de Sort deux fois de suite en une Activation. Cette Capacité de Suprémie est toujours considérée comme étant Active.

FORGE-ACIER TEMPÉRÉ

Métal Vivant : Une fois par bataille, durant la Phase de Suprémie, soignez immédiatement tous vos Régiments de 6 Blessures.

RAEGH DE LA FORTERESSE

La Montagne Endurante : Les Régiments de Thanés de la Forteresse gagnent la Règle Spéciale **Endurci (1)**. De plus, les Régiments Lourds de cette Armée ajoutent +1 à leurs valeurs de Jets de Renforts (un jet de 3 - devient un 4-). Cette Capacité de Suprémie est toujours considérée comme active.



PERSONNAGES

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

KERAWEGH ARDENT (ARDENT KERAWEGH)

70 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Kerawegh Ardent	Infanterie	Moyen	5	1	2	4	4	4	3	0	Personnage, Prêtre 5

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1



Options:

Reliques: Peut avoir une seule Relique au coût indiqué.

Sorts: Doit avoir au moins un des Sorts suivants

Désarroi 30 points

Résolution 15 points

Bataillon :

Base : Guerriers de la Forteresse
Arbalétriers de la Forteresse
Initiés
Gardiens

Restreint: Sentinelles de Pierre
Berserkers de la Flamme

Servants :

Tactique Disponible

Combat Disponible

Arcanique Restreint

Mâitrises: Tactical, Combat, Arcane

SORCIER TEMPÉRÉ (TEMPERED SORCERER)**70 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Sorcier Tempéré	Infanterie	Léger	5	3	2	3	4	3	2	0	Personnage, Magicien 6 Barrage 4 (20")

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :****Reliques :** Peut avoir une seule Relique au coût indiqué.**Sorts :** Doit avoir au moins l'une des Ecoles suivantes, et doit avoir au moins l'un des Sorts de cette école :**Feu***Mur de Flammes* 45 points*Boule de feu* 25 points*Etincelle* 10 points**Terre***Racines de Pierre* 45 points*Terre Brisée* 20 points*Façonner la Pierre* 10 points**Magma***Eruption* 45 points*Coulée de Lave* 40 points*Pyroclaste* 20 points**Bataillon :**

Base :

- Guerriers de la Forteresse*
- Arbalétriers de la Forteresse*
- Adeptes de la Pierre*
- Adeptes de la Flamme*

Restreint :

- Automates Infernaux*
- Drake Porte-Enfer*

Servants :*Tactique* Restreint*Combat* Non Disponible*Arcanique* Disponible**Maitrises :** *Tactique, Arcanique*

FORGE-ACIER TEMPÉRÉ (TEMPERED STEELSHAPER)**80 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Forge-Acier Tempéré	Infanterie	Moyen	5	3	2	4	4	3	4	0	Personnage, Magicien 5 Barrage 4 (20")

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options:****Reliques:** Peut avoir une seule Relique au coût indiqué.**Sorts:** Doit choisir au moins l'un des Sorts de la liste suivante :*Affûter les Lames* 35 points*Défaire les Armures* 30 points*Trempier les Plates* 20 points**Bataillon :**

Base :

- Guerriers de la Forteresse*
- Arbalétriers de la Forteresse*
- Adeptes de la Pierre*
- Adeptes de la Flamme*

Restreint : *Adeptes de l'Acier***Servants :***Tactique* *Non Disponible**Combat* *Restreint**Arcanique* *Disponible***Maîtrises:** *Combat, Arcanique*

RAEGH DE LA FORTERESSE (HOLD RAEGH)**80 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Raegh de la Forteresse	Infanterie	Lourd	5	1	4	5	4	5	4	0	Personnage, Fendre 1

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options:****Reliques:** Peut avoir une seule Relique au coût indiqué.**Bataillon :**

Base :

- Guerriers de la Forteresse*
- Arbalétriers de la Forteresse*
- Thanes de la Forteresse*

Restreint :

- Tueurs de Dragons*
- Adeptes de la Pierre*
- Adeptes de la Flamme*
- Drake Cuirassé*

Si votre armée inclut au moins un Raegh de la Forteresse, un Régiment d'Infanterie peut inclure un Apprenti Mnémancien.

Mnemancer Apprentice 25 points

Servants :

Tactique *Restreint*

Combat *Disponible*

Arcanique *Non Disponible*

Mâitrises: *Tactical, 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.

RELIQUES

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

BANNIÈRES

'Tant que nous le devons' **30 points**

Tous les Dweghom se souviennent de la mémoire d'Ordhama, Mère de son Clan. Lorsqu'elle a informé ses disciples qu'ils devaient retenir Gheorzmosh l'Ainé cloué dans les marécages d'Isbk, ils lui ont demandé combien de temps. Sa réponse est aujourd'hui un ordre qui, lorsqu'il est donné, ne peut être mal interprété.

Le Régiment du Stand de Personnage gagne l'Évènement de Tirage **Bastion +1** tant qu'au moins la moitié de ses Stands sont dans un Terrain Zonal.

Oeil du Mnémancien **25pts**

Brandir cet étendard est une promesse simple et inflexible : les Mnémanciens seront à l'affût. Qu'il s'agisse d'une promesse ou d'une menace, les actes de ceux qui portent cette bannière seront commémorés.

Le Stand de Personnage et le Régiment dans lequel il se trouve gagnent +1 Résolution et la Règle Spéciale **Sans Peur**.

ARMURES

La Couronne d'Ushkelodh **20 points**

Le règne du Berserker de la Flamme Ushkelodh en tant que roi d'Ognisros fut violent, glorieux et de courte durée. On peut dire la même chose de tous ceux qui osent encore aujourd'hui porter son casque en onyx.

Le Stand de Personnage et le Régiment dans lequel il se trouve gagne l'Évènement de Tirage **Epuisement**.

Cornes du Champion **15 points**

La valeur d'une personne comprend ses partisans. Ce simple proverbe de Dweghom n'est pas un simple dicton. Lorsqu'un Dweghom est suffisamment digne pour diriger, un grand nombre de disciples s'assure que le plus digne d'entre eux peut infliger autant de souffrance à l'ennemi qu'il ou elle le peut.

Le Stand de Personnage gagne +2 Attaques tant qu'il y a au moins 4 Stands dans son Régiment.

Améliorations d'Acier **15 points**

L'acier Dweghom est considéré comme le matériau le plus durable connu à ce jour, après l'acier

de la légendaire Sillubaster. Bien qu'une armure complète en tôle d'acier soit un trésor des Rois, les Thanes peuvent porter ou récompenser leurs hommes les plus méritants avec des améliorations spéciales en acier.

Le Stand de Personnage a +1 Défense.

Champion de l'Arène 10 points

Les Arènes de la Mémoire sont le lieu où les Dweghom règlent à l'amiable leurs différends devant les juges Mnemancer, ce qui signifie que les duels ne sont généralement pas à mort. Qu'il soit défié, défieur ou les deux, ce personnage a passé la plupart de son temps à combattre ses pairs en duel et rien ne remplace l'expérience.

Durant un Duel, le Stand de Personnage relance ses jets de Touches ratés.

Souvenir de la Pierre 10 points

Les humains confondent la Mnémancie avec la tenue de registres élaborés, mais le véritable art de la Mnémancie peut imprégner un objet avec les souvenirs de personnes et d'éléments. Rappelez à un morceau d'armure la terre d'où il provient et il ne se brisera pas plus facilement que le solide rocher qui l'a enfanté.

Le Stand de Personnage a +1 Blessures.

ARMES

Draegbhrud 40 points

Aucune lame Dweghom n'est forgée comme une Draegbhrud, une Tueuse de Dragon. Il n'y a que des lames qui ont déjà tué des dragons. Que ce soit parce qu'elles ont été baptisées dans du sang de dragon ou parce que leurs maîtres sont nourris par le poids et l'honneur de les manier, aucune armure ne peut résister à la puissance d'une telle arme.

Les Attaques de Clash du Stand de Personnage ont la Règle Spéciale **Fendre 3**.

Equilibre Parfait 30 points

Contrairement à la grande majorité des armes forgées par des automates, certains Dweghom forgent leurs propres armes ou les font fabriquer par des forgerons Dweghom. Elles ne sont ni améliorées ni spéciales d'une manière ou d'une autre, elles sont simplement exactement comme elles devraient être, un coup menant naturellement au suivant.

Le Stand de Personnage a la Règle Spéciale **Rafale**.

Arme Enflammée 25 points

Qu'il s'agisse d'une hache de Berserker de la Flamme récupérée ou d'une réplique conçue par des Sorciers, ces armes apportent le choc du feu et des flammes liquides à chaque coup.

Le Stand de Personnage a +1 Clash et la Règle Spéciale **Fendre 1**.

Greffons d'Obsidienne 15 points

Bien que peu comprennent les origines ou le savoir-faire des greffons d'obsidienne des Berzerkers de la Flamme, nombreux sont ceux qui pensent que leur endurance surnaturelle peut être en partie imputée à ces implants. Des implants similaires, ne reproduisant que partiellement les greffons des Berzerkers, ou des implants usagés réutilisés, peuvent être acquis par ceux qui ont suffisamment d'Agim.

Le Stand de Personnage relance ses jets de Défense ratés.

TALISMANS

Béni par le Feu 20 points

Le contrôle n'est pas la principale caractéristique de ceux qui sont Doués de l'élément Feu. Qu'ils soient entraînés à la sorcellerie ou non, dans le feu de la bataille, ces individus apportent les leurs, souvent sans s'en rendre compte, et leurs réflexes s'embrasent au-delà de ce qui est naturel.

Le Stand de Personnage a +1 Evasion et la Règle Spéciale **Aura de Mort 1**. Par ailleurs, Le Régiment actuel du Stand de Personnage bénéficie d'un bonus de +1 à sa Règle Spéciale **Aura de Mort** s'il la possède déjà (jusqu'à un maximum de 2).

Marque du Tueur 20 points

Alors que les Ardents en ont le devoir, beaucoup ont choisi de faire le Dheukorro, de descendre dans les entrailles du monde et d'affronter ce qui les y attend. Émergeant du Dheukorro, ce personnage est revenu avec la tête d'une monstruosité, prouvant sa capacité à combattre les monstres d'égal à égal. Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Chasseur de Monstres**.



La Flamme Scintillante

20pts

"Personne ne sait comment la langue d'une flamme va bouger". Ce simple proverbe Dweghom est inscrit sur le talisman d'obsidienne en runes mnémantiques. Imprégné de souvenirs du feu, le talisman, une fois brisé, fera s'élever les réflexes de l'utilisateur à un niveau presque surnaturel.

Une fois par partie, lors d'un Duel, le Stand de Personnage peut activer cet Artéfact. Le Stand de Personnage gagne alors +2 Evasion pour la durée du Duel.

Mémorable

15 pts

Le souvenir de cet individu est gravé dans l'esprit de ses ennemis, même ceux qui ne sont pas des Dweghoms. Ce n'est pas pour ses talents de peintre ou son éloquence poétique.

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

Souvenir du Noyau

15pts

Forgé dans le fourneau le plus profond et le plus imposant d'une Forteresse, façonné à partir des restes d'un millier de lames, ce morceau de fer entretient un lien intime avec toutes les armes qui ont été forgés après lui. Un sort dont il est la cible se répercutera sur celles-ci, mais ce pouvoir est trop grand pour durer.

Une fois par partie, le Stand de Personnage peut dépenser une Action pour utiliser cet Artéfact. Le Stand de Personnage et tout Régiment ami à 6" réduisent les effets de la Règle Spéciale **Fendre X** des Régiments ennemis au contact d'un point, jusqu'à la fin du Round.

ARCANE

Invocation du Bouleversement

45pts

(Seigneur de Guerre Kerawegh Ardent uniquement)

Il est dans la nature d'un Kerawegh, d'entendre les échos de toutes les guerres jamais disputées, d'invoquer la puissance de chaque bataille jamais menée. Mais s'il y a beaucoup de guerres et de batailles, il y a un exploit dont seuls les Dweghom peuvent se vanter : d'avoir brisé le monde.

Le Stand de Personnage gagne cette aptitude de Suprématie en plus de toute autre :

Jusqu'à la fin du Round, un jet de Touche non-modifié de 1 lors d'une Action de Clash fait par le Stand de Personnage ou un Régiment ami à 6" compte la Caractéristique de Défense ennemie comme 0.

Coeur de la Montagne

25pts

Nul en dehors du peuple Dweghom ne sait ce qu'ils appellent "le Cœur de la Montagne", bien que cette phrase soit inscrite sur presque toutes les entrées de forteresse Dweghom. Certains prétendent qu'il s'agit d'une relique des Dragons qu'ils ont vaincus, d'autres un noyau de Sillubastre dans les racines de chaque montagne. Quoi qu'il en soit, les Dweghom peuvent y canaliser leurs sorts avec une grande difficulté mais en le protégeant de tout obstacle.

Une fois par partie, le Stand de Personnage ignore l'Interférence Ennemie et ajoute 1 à la valeur d'Harmonisation des sorts que ce Stand lance à ce Round (par exemple : Harmonisation 3 devient Harmonisation 4).

Greffon du Feu

15pts

Les Greffons faits d'acier pur Dweghom et infusés avec du Feu insufflent de l'agressivité et de la force à ses sorts... même si le greffon chauffe à chaque utilisation, même au-delà des limites.

Le Stand de Personnage lance un dé supplémentaire lorsqu'il effectue une Action de Lancement de Sort. Chaque fois que le Stand de Personnage effectue une Action de Lancement de Sort, il doit réussir un test de Résolution non modifié ou subir une Blessure. Si le Stand de Personnage meurt suite à cette Blessure, le sort échoue.

Aiguillon Tempéré

15pts

*Dompter la progéniture des Dragons ou la puissance des fragments de Destruction n'est pas chose facile, même pour les Dweghom et même pour les plus puissants des Tempérés. Des aiguillons spécialement conçus, imprégnés de la puissance du Feu, assurent une obéissance enragée par une douleur sans pareil. Le Stand de Personnage peut consacrer une Action pour activer cet Objet. Si c'est le cas, un Régiment de Brute ou de Monstre à moins de 12" gagne la Règle Spéciale **Aura de Mort +1** jusqu'à la fin du Round.*

Souvenir du Souffle

10 points

*Parés de runes mnémantiques, l'armure ou les vêtements du personnage sont imprégnés de la Mémoire des souffles des créateurs abhorrés. Il n'est pas nécessaire de comprendre les runes pour les voir et ressentir l'écho de la chaleur du Feu de Dragon. Tous les autres Stands dans un Régiment rejoint par un Stand de Personnage avec cette relique gagne la Règle Spéciale **Aura de Mort (+1)***

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 compte comme un Magicien (1) pour l'Interférence Ennemie. (10pts)
2	Le Stand de 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 au regard 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

• Dweghom

- Si le Personnage sélectionne 2 Niveaux ou plus dans le domaine Tactique, il peut choisir une Relique supplémentaire. Notez que vous ne pouvez avoir deux Reliques de la même catégorie sur un même Personnage.



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 Stand de 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 Stand de Personnage peut remplacer sa Capacité de Suprématie pour une autre Capacité de Suprématie de la Liste d'Armée de sa Faction.

Stratège Réfléchi 25 points

Une fois par partie, le Stand de 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 de sa Faction comme option Restreinte

Longue Lignée 15 points

Ce Stand de Personnage peut sélectionner une Relique supplémentaire.

Maître des Bêtes (Raegh de la Forteresse uniquement) 10 points

Les Monstres amis à 12" de ce Personnage gagne +1 Résolution.

COMBAT

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.

Alimenté par le Foyer 15 points

Le Personnage gagne la Règle Spéciale **Coups Incessants**.

Tireur d'Elite 15 points

Le Stand de 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.

Oratoire Flamboyant **30 points**
(**Kerawegh Ardent uniquement**)
Tant que ce Stand de Personnage a rejoint un Régiment, ce Régiment gagne l'Évènement de Tirage **Bastion 1**.

Magus **20 points**
Le Stand de Personnage augmente la valeur d'Harmonisation de tous les sorts sans Mise à l'Échelle de 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 Stand de Personnage peut relancer un dé durant une Action de Lancement de Sort.

Mage 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.

Sorcier Porte-Enfer **10 points**
(**Sorcier Tempéré uniquement, doit avoir pris un sort de l'école du Feu**)
Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Cavalier** et doit choisir de chevaucher un Drake Porte-Enfer de son Bataillon. De plus, le Drake Porte-Enfer que le Sorcier Tempéré chevauche traite sa Règle Spéciale **Surchargé** comme un Évènement de Tirage.
En outre, ce Stand de Personnage peut tirer une Ligne de Vue en utilisant la taille du Drake Porte-Enfer plutôt que la sienne

Tirs de Lave **10 points**
(**Sorcier Tempéré ou Forge-Acier Tempéré uniquement**)
Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Tir Précis**.

Puissant Oracle **10 points**
Plutôt que d'utiliser une Action de Lancement de Sort, le Stand de Personnage vous permet de regarder les deux cartes du dessus de la Pile de Commandement de votre adversaire.



SORTS

Plusieurs Personnages peuvent obtenir des Sorts de la liste suivante :

SORCIER TEMPÉRÉ (ÉCOLE DU FEU)

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Etincelle	16"	3	Inflige 1 Touche par succès.
Boule de Feu	12"	3	Inflige 1 Touche par succès. Ces Touches ont la Règle Spéciale Pénétration d'Armure 1 .
Mur de Flammes	8"	3	Inflige 2 Touches par succès. S'il y a au moins un succès, le sort inflige aussi une Touche pour chaque rang dans le Régiment ciblé.

SORCIER TEMPÉRÉ (ÉCOLE DE LA TERRE)

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Racines de Pierre	12"	3	Le Régiment ciblé reçoit +2 Défense mais ne peut pas réaliser d'Action de Marche, de Reformation (de Combat ou non), de Retraite ou de Charge jusqu'à sa prochaine activation.
Terre Brisée	10"	3	Le Régiment ciblé ne peut pas effectuer d'Attaques d'Impact à sa prochaine Charge.
Façonner la Pierre	12"	3	Choisissez un Terrain de Garnison à portée. Vous pouvez augmenter ou diminuer sa Défense de 1.

SORCIER TEMPÉRÉ (ÉCOLE DU MAGMA)

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Eruption	12"	3	Désignez un Stand du Régiment ciblé qui se trouve à portée. Tous les Régiments (amis et ennemis) qui se trouvent à moins de 6" de ce Stand subissent une Touche pour chaque Stand à portée. Toutes les Touches infligées par l'Eruption sont soumises à la Règle Spéciale Pénétration d'Armure 1 . Mesurez les distances les plus courtes depuis les bords du Stand désigné.
Coulée de Lave	12"	4	Désignez un point du champ de bataille à portée (même sous un Stand). Tout à 3" de ce marqueur compte comme un Terrain Zonal avec la Règle Spéciale Terrain Gênant . Ce terrain reste jusqu'à la fin du Round.
Pyroclaste	12"	3	Le Régiment ciblé qui occupe actuellement un morceau d'un Terrain de Garnison, subit la Règle Spéciale Déclin 3 lors de sa prochaine activation.

FORGE-ACIER TEMPÉRÉ

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Affuter les Lames	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ciblé a +1 Clash jusqu'à la Fin du Round.
Tremper les Plates	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ciblé a la Règle Spéciale Endurci +1 jusqu'à la Fin du Round.
Défaire les Armures	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ciblé a -1 Défense jusqu'à la Fin du Round.

KERAWEGH ARDENT

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Résolution	12"	3 (Mise à l'échelle)	Retirez tout statut Brisé du Régiment ciblé, exactement comme s'il avait réalisé une Action Ralliement .
Désarroi	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ciblé devient Brisé. Ce sort n'affecte pas des Régiments étant déjà Brisés.



RÉGIMENTS

You may include Regiments as part of your Characters' Warband.

BERSERKERS DE LA FLAMME (FLAME BERSERKERS)

170 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Berserkers de la Flamme	Infanterie	Léger	5	1	3	1	1	5	3	0	Aura de Mort, Rafale

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 55 points par Stand

Porte-Bannière 25 points

Leader Gratuit



ARBALÉTRIERS DE LA FORTERESSE (HOLD BALLISTAE)

135 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Arbalétriers de la Forteresse	Infanterie	Léger	5	2	1	1	1	2	2	0	Barrage 1 (24"), Pénétration d'Armure 1, Bouclier

Evènements de Tirage : Non

Options:

Nombre de Stands : 3

Stands Supplémentaires 45 points par Stand

Figurines par Stand : 4

Porte-Bannière 15 points

Leader Gratuit

Gratuit

Chaque Régiment de Arbalétriers de la Forteresse peut aussi avoir UNE des options suivantes :

Héraut de la Pierre 25 points

Héraut du Feu 20 points

Héraut du Magma 20 points

Prêtre 10 points

ADEPTES DE LA FLAMME (FIREFORGED)**195 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Adeptes de la Flamme	Infanterie	Moyen	5	2	2	1	1	4	3	0	Barrage 1 (16"), Pénétration d'Armure 2, Bouclier, Bras Puissant

Evènements de Tirage : Non

Options:

Nombre de Stands : 3

Stands Supplémentaires 65 points per Stand

Figurines par Stand : 4

Porte-Bannière 15 points*Leader* Gratuit**Chaque Régiment de Flammeforgés peut aussi avoir UNE des options suivantes :***Cracheur de Feu* 25 points*Héraut du Feu* 20 points**GUERRIERS DE LA FORTERESSE (HOLD WARRIORS)****120 POINTS**

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

Evènements de Tirage : Non

Options:

Nombre de Stands : 3

Stands Supplémentaires 40 points par Stand

Figurines par Stand : 4

Porte-Bannière 20 points*Exemplar* 15 points*Leader* Gratuit**Chaque Régiment de Guerriers de la Forteresse peut aussi avoir UNE des options suivantes :***Héraut de la Pierre* 30 points*Héraut du Magma* 25 points*Héraut du Feu* 25 points*Prêtre* 15 points**INITIÉS (INITIATES)****135 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Initiés	Infanterie	Moyen	5	1	2	1	1	3	3	0	Dévôt, Bouclier, Soutien 1

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:*Stands Supplémentaires* 45 points par Stand*Porte-Bannière* 20 points*Prêtre* 15 points*Leader* Gratuit

GARDIENS (WARDENS)**180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Gardiens	Infanterie	Moyen	5	1	3	1	1	4	3	0	Dévôt, Fendre 1, Rafale, Sans Peur

Evènements de Tirage : Non**Options:****Nombre de Stands :** 3*Stands Supplémentaires* 60 points par Stand**Figurines par Stand :** 4*Porte-Bannière* 15 points*Leader**Gratuit***TUEURS DE DRAGONS (DRAGONSLAYERS)****240 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Tueurs de Dragons	Infanterie	Lourd	5	1	4	1	2	4	4	0	Fendre 3, Endurci 1, Chasseur de Monstres

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options:***Stands Supplémentaires* 70 points par Stand*Porte-Bannière* 25 points*Leader* Gratuit**THANES DE LA FORTERESSE (HOLD THANES)****180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Thanes de la Forteresse	Infanterie	Moyen	5	1	3	1	1	3	3	0	Fendre 1, Bouclier

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**Chaque Régiment de Thanes de la Forteresse peut aussi avoir UNE des options suivantes :***Héraut de la Pierre* 50 points*Héraut du Feu* 30 points*Héraut du Magma* 20 points*Prêtre* 10 points

ADEPTES DE LA PIERRE (STONEFORGED)

POINTS ²¹⁰

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Adeptes de la Pierre	Infanterie	Lourd	5	1	3	1	1	5	5	0	Coups Incessants

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 70 points per Stand

Porte-Bannière 25 points

Leader Gratuit

SENTINELLES DE PIERRE (STONE SENTINELS)

240 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Sentinelles de Pierre	Infanterie	Lourd	5	1	3	1	2	4	4	1	Déploiement Avancé, Bouclier, Soutien 1, Avant-Garde, Tenace, Indomptable

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 80 points per Stand

Porte-Bannière 25 points

Leader Gratuit

AUTOMATES INFERNAUX (INFERNO AUTOMATA)

180 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Automates Infernaux	Brute	Léger	8	2	3	4	4	3	3	2	Aura de Mort 2, Effrayant, Féroce, Formation Fluide

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 1

Options:

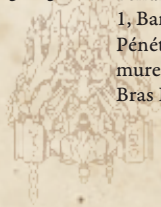
Stands Supplémentaires 60 points per Stand

ADEPTES DE L'ACIER (STEELFORGED)**210 POINTS**

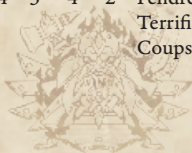
Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Adeptes de l'Acier	Brute	Moyen	6	1	2	4	4	4	5	2	Fendre 1, Effrayant

Evènements de Tirage : Flux de Puissance**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Options:***Stands Supplémentaires* 70 points par Stand*Porte-Bannière* 25 points*Leader* Gratuit**DRAKE PORTE-ENFER (HELLBRINGER DRAKE)****180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Drake Porte-Enfer	Monstre	Moyen	8	2	1	8	12	3	3	2	Fendre 1, Terrifiant 1, Barrage 10 (20"), Pénétration d'Armure 1, Surcharge, Bras Puissant

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**DRAKE CUIRASSÉ (IRONCLAD DRAKE)****210 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Drake Cuirassé	Monstre	Lourd	8	2	3	12	14	3	4	2	Fendre 2, Terrifiant 2, Coups Incessants

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1

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.

Exemplaire (Exemplar)

Tant que l'Exemplaire est vivant, les Stands du Régiment ont +1 Résolution. De plus, tout Personnage dans le Régiment a +1 Défense lorsqu'il combat dans un Duel.

Cracheur de Feu (Flamecaster)

Tant que le Cracheur de Feu est vivant, les Stands du Régiment ont la Règle Spéciale **Tir Torrentiel** si la cible est à 8".

Héraut du Feu

(Herald of Fire -Un par Armée)

Tant que le Héraut du Feu est vivant, le Régiment a l'Évènement de Tirage **Fureur 1**. De plus, tout Personnage dans le Régiment a +1 Clash lorsqu'il combat dans un Duel.

Héraut du Magma

(Herald of Magma -Un par Armée)

Tant que le Héraut du Magma est vivant, les Stands du Régiment ont la Règle Spéciale **Aura de Mort**. De plus, tout Personnage dans le Régiment a +1 Attaque lorsqu'il combat dans un Duel.

Héraut du Pierre

(Herald of Stone -Un par Armée)

Tant que le Héraut du Pierre est vivant, les Stands du Régiment ont l'Évènement de Tirage **Bastion 1**. De plus, tout Personnage dans le Régiment a +1 Défense lorsqu'il combat dans un Duel.

Apprenti Mnémancien

(Mnemocancer Apprentice -Un par Armée)

Tant que l'Apprenti Mnémancien est vivant, les Stands du Régiment ont la Règle Spéciale **Sans Peur** et +1 Résolution. De plus, tout Personnage dans ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Fendre 1** et relance ses jets de Touche ratés lorsqu'il combat dans un Duel.

Prêtre (Priest)

Tant que le Prêtre est vivant, les Stands du Régiment ont la Règle Spéciale **Sans Peur**.





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

