

BEYOND THE STARS
Tome des Homo Nexus
1^{ère} Edition



Avant toute chose, merci pour l'intérêt porté à ce nouveau jeu de figurine, intitulé Beyond the Stars (BtS).

Un constat partagé par beaucoup de « wargamers » habitués du milieu associatif est que bon nombre de jeux et de gammes, bien que partageant des similarités, marchent en vase clos. Bien que partageant des mêmes lieux et une même passion, nombreux sont les joueurs ne peuvent aujourd'hui pas jouer ensemble, si ce n'est sur des systèmes à petite échelle.

C'est dans cette perspective que s'inscrit Beyond the Stars. Ce nouveau système de jeu a pour volonté de faciliter le mélange des gammes et des univers, allant de la Fantasy jusqu'aux univers de SF en passant par les gammes historiques. Si ce système s'appuie sur certains gros points communs, ce système a été l'occasion d'apporter des ajustements et de la nouveauté, créant un jeu aux mécaniques propres mais accessibles.

Un grand merci à celles et ceux qui ont déjà eu l'occasion de parcourir et d'alimenter les réflexions autour de ce jeu.

Une pensée particulière à Baptiste Brard pour les tout premiers retours, mais aussi à Jean-François Marec et Cyril Lecocq pour les précieuses contributions (aussi bien à la lecture qu'aux tests). Enfin, un merci plus général aux associations « Armor and Hammer » de Saint-Brieuc et « La Tables des Stratèges » de Compiègne.

A bientôt sur les tables de jeu !

Rédaction : Alexandre « Budalex » Barbe

Pour toute question complémentaire sur Beyond the Stars (ou pour partager vos expériences sur ce jeu !), nous invitons à rejoindre la page Facebook :

<https://www.facebook.com/groups/1286341889224547/?ref=share>

Ou à envoyer un message à l'adresse mail suivante : beyondthestarswargame@hotmail.com

Date de mise à jour : 05/05/2026

Les dispositions du code de la propriété intellectuelle « protègent les droits des auteurs sur toutes les œuvres de l'esprit quel qu'en soit le genre, la forme d'expression, le mérite ou la destination » (CPI, art. L. 112-1).

« Toute édition d'écrits, de composition musicale, de dessin, de peinture ou de toute autre production, imprimée ou gravée en entier ou en partie, au mépris des lois et règlements relatifs à la propriété des auteurs, est une contrefaçon et toute contrefaçon est un délit. La contrefaçon en France d'ouvrages publiés en France ou à l'étranger est punie de trois ans d'emprisonnement et de 300000 euros d'amende. Seront punis des mêmes peines le débit, l'exportation et l'importation des ouvrages contrefaisants. Lorsque les délits prévus par le présent article ont été commis en bande organisée, les peines sont portées à cinq ans d'emprisonnement et à 500 000 euros d'amende ». (Article L.335-2)

L'Humanité est une bête curieuse, poussant toujours plus loin sa quête de savoir. Au fil des millénaires, elle a su quitter durablement sa Terre natale, pour parcourir les recoins les plus obscurs de la Voie Lactée. Son Empire s'est étalé aux quatre coins de l'univers connu et au-delà, côtoyant de nouvelles formes de vie et rayonnant par sa prospérité et sa maîtrise des sciences, même les plus occultes.

Mais l'Humanité est également une bête vorace, à l'appétit insatiable. Le temps du déclin arriva, et le cœur de l'Empire s'embrasa. Finalement ce furent des centaines, des milliers de planètes colonisées qui perdirent le contact avec le reste de l'Empire et qui furent abandonnées à leur sort.

L'Humanité sut faire alors preuve de toute sa ruse et de son ingéniosité. Là où des pans entiers de l'Empire se firent oublier et restèrent dans l'ombre, d'autres colonies continuèrent d'évoluer, chacune s'adaptant aux ressources qui étaient encore à sa portée.

Aujourd'hui, à l'heure de nouveaux bouleversements au sein des multiples sociétés et de l'émergence de menaces extérieures, il ne tient qu'à vous de décider de l'avenir de l'Humanité...

Quand les ténèbres viendront, seules les flammes de la guerre illumineront la nuit...

Table des matières

| | |
|--|-----------|
| A vos ordres ! | 6 |
| Comment interpréter ce Tome et utiliser vos figurines | 6 |
| Les Alliances | 7 |
| Les Territoires Nibelungenois | 8 |
| Arsenal des Territoires Nibelungenois | 9 |
| Bestiaire des Nibelungenois | 13 |
| Champions des Nibelungenois..... | 16 |
| Guerriers des Nibelungenois | 25 |
| Armes de siège des Nibelungenois | 33 |
| Monstres et Véhicules des Nibelungenois | 48 |
| Récapitulatif des coûts en points – Les Territoires Nibelungenois..... | 55 |
| Les Tribus Pantagruelites | 57 |
| Arsenal des Tribus Pantagruelites | 58 |
| Bestiaire des Tribus Pantagruelites | 61 |
| Champions des Tribus Pantagruelites | 62 |
| Guerriers des Tribus Pantagruelites | 66 |
| Monstres et Véhicules des Tribus Pantagruelites | 70 |
| Récapitulatif des coûts en points – Tribus Pantagruelites..... | 71 |
| Les Archanges ArkNova | 72 |
| Arsenal des Archanges ArkNova | 73 |
| Bestiaire des Archanges ArkNova | 77 |
| Champions des Archanges ArkNova | 79 |
| Guerriers des Archanges ArkNova | 84 |
| Armes de siège des Archanges ArkNova..... | 89 |
| Monstres et Véhicules des Archanges ArkNova | 91 |
| Récapitulatif des coûts en points – Archanges ArkNova..... | 95 |
| Les Directoires Cybernetica | 97 |
| Arsenal des Directoires Cybernetica | 98 |
| Bestiaire des Directoires Cybernetica | 101 |
| Champions des Directoires Cybernetica..... | 103 |
| Guerriers des Directoires Cybernetica | 107 |
| Armes de siège des Directoires Cybernetica | 116 |
| Monstres et Véhicules des Directoires Cybernetica | 117 |
| Récapitulatif des coûts en points – Directoires Cybernetica..... | 121 |

| | |
|--|------------|
| Armurerie générale – Homo Nexus | 123 |
| Equipements de mêlée | 123 |
| Equipements de tir..... | 127 |
| Equipements de soutien | 141 |
| Récapitulatif des Règles Spéciales / Améliorations..... | 144 |



A vos ordres !

Beyond the Stars (BtS) a pour but de recréer des escarmouches entre armées aux stades d'évolution différents, permettant de mélanger aussi bien des gammes de figurines de fantasy et de science-fiction que d'autres retraçant différentes périodes historiques de l'humanité. Ce Tome de Civilisation compile l'ensemble des profils permettant de jouer vos figurines issues des Fragments de l'Humanité et de les faire s'affronter sur le champ de bataille.

Ce Tome doit vous permettre de rassembler une formation de combattants et de combattantes menée par de valeureux(es) chef(fes). Il recense l'ensemble des troupes qui constitue les quatre Civilisations suivantes :

- Les Fragments de l'Humanité
- Les Homo Nexus
- Les Mondes Perdus
- Les Exogènes

Ces Civilisations sont divisées en différentes Factions, chaque Faction représentant un type de société particulier, avec un bonus de Faction, des profils d'unité et un arsenal qui lui sont propre.

Le Tome des Civilisations accompagne un Livre de règles, présentant les différentes mécaniques de jeu qui permettent d'animer vos figurines dans l'univers de Beyond the Stars. La lecture de ce livre est à prioriser, afin de bien comprendre les éléments présentés dans ce Tome.

Comment interpréter ce Tome et utiliser vos figurines

L'intention de ce Tome est de présenter des profils d'unité auxquelles peuvent s'identifier vos figurines. Les profils et les Equipements ont pour but de laisser assez de marge pour intégrer un maximum de figurine.

Pour savoir si votre figurine peut coller au profil en question, observez dans un premier temps les mots-clefs associés au profil. Pour rappel, **Les mots-clefs mentionneront toujours l'espèce/race de la figurine (Humain, Bête, ...), ou encore la catégorie (Guerrier, Champion, Monstre, Véhicule, ...).** Vous trouverez également d'autres mots-clefs pertinents pour trouver les correspondances (**Infanterie, Cavalerie, Moto, Marcheur, ...**). Toute figurine qui correspond à ces mots-clefs peut légitimement être joué selon le profil retenu.

Par ailleurs, du fait de la grande variété des gammes de figurines existantes, les profils intégrés dans Beyond the Stars cherche à généraliser certains archétypes, tout en laissant la capacité aux joueurs d'adapter à l'équipement de la figurine utilisée. Il est important de bien s'accorder avec son adversaire sur le matériel utilisée par la figurine, en accord avec les options possibles pour le profil utilisé. En copiant les camarades anglo-saxons, la règle par défaut est appelée « What You See Is What You Got » (ou WYSIWYG) : les armes et équipements utilisés par la figurine doivent être visible sur celle-ci. Mais libre aux joueurs de s'accorder différemment, le principal étant de ne pas créer de confusion.

Il en va de même pour la distinction entre les chefs et les troupes. Les **Champions** doivent pouvoir être identifiables sur le champ de bataille.

Les Alliances

Les histoires se déroulant dans l'univers de Beyond the Stars sont nombreuses, et un nombre incommensurable de destins sont bouleversés par des guerres agitant parfois des systèmes stellaires entiers.

Pour symboliser ces évènements hors du commun, il est parfois possible de former une Alliance au sein d'une même armée. On parle dans ce cas d'un « contingent principal » pour votre Faction principale, et d'un « contingent allié » pour la Faction avec laquelle vous souhaitez vous allier. Cependant, **vous ne pouvez intégrer qu'un seul contingent allié au sein de votre armée.**

Cependant, ces alliances ne sont pas chose fréquente, et symbolise un moment charnière dans l'Histoire, que ce soit à l'échelle local ou galactique. De ce fait, **toute Alliance entraîne à la perte du Bonus de Faction pour le contingent allié. Seul le Bonus de Faction du contingent principal est appliqué.**

Dans ce cas de figure, certains pans de l'Humanité, dans leur quête éternelle de savoir ou dans leur volonté de renouer avec l'Empire d'antan, peuvent être amenés à renouer avec des planètes colonisées mais à l'avancée technologique inférieure.

Pour symboliser cet état de fait, **si votre contingent principal provient d'une Faction appartenant à la Civilisation des Fragments de l'Humanité, vous pouvez inclure des Unités de Combat issues d'une autre Faction des Fragments de l'Humanité à hauteur de 33% du format joué.**

Par ailleurs, certaines planètes, ou des continents spécifiques, voient des populations humaines évoluer différemment. Ces populations sont intégrées aux sociétés « humaines » de manière variable, selon le contexte et les échanges déjà existants.

Pour symboliser cet état de fait, **si votre contingent principal provient d'une Faction appartenant à la Civilisation des Fragments de l'Humanité, vous pouvez inclure des Unités de Combat issues d'une Faction des Homo Nexus à hauteur de 25% du format joué.** De la même manière, **si votre contingent principal provient d'une Faction appartenant à la Civilisation des Homo Nexus, vous pouvez inclure des Unités de Combat issues d'une Faction de la Civilisation des Homo Nexus ou des Fragments de l'Humanité à hauteur de 25% du format joué.**

Enfin, dans les systèmes solaires très isolés, certaines sociétés ont tellement évolué qu'il est aujourd'hui difficile sont encore humaines ou non.

Pour symboliser cet état de fait, **si votre contingent principal provient d'une Faction appartenant à la Civilisation des Mondes Perdus, vous pouvez inclure des Unités de Combat issues d'une autre Faction des Mondes Perdus à hauteur de 25% du format joué.**

Concernant les Exogènes, leur appartenance à telle ou telle société ou espèce est issu d'un travail plus ou moins méticuleux des chercheurs humains.

Pour symboliser cet état de fait, **si votre contingent principal provient d'une Faction appartenant à la Civilisation des Exogènes, il ne peut pas effectuer d'Alliances.**

Bon jeu !

Les Territoires Nibelungenois

(Homo Nexus)

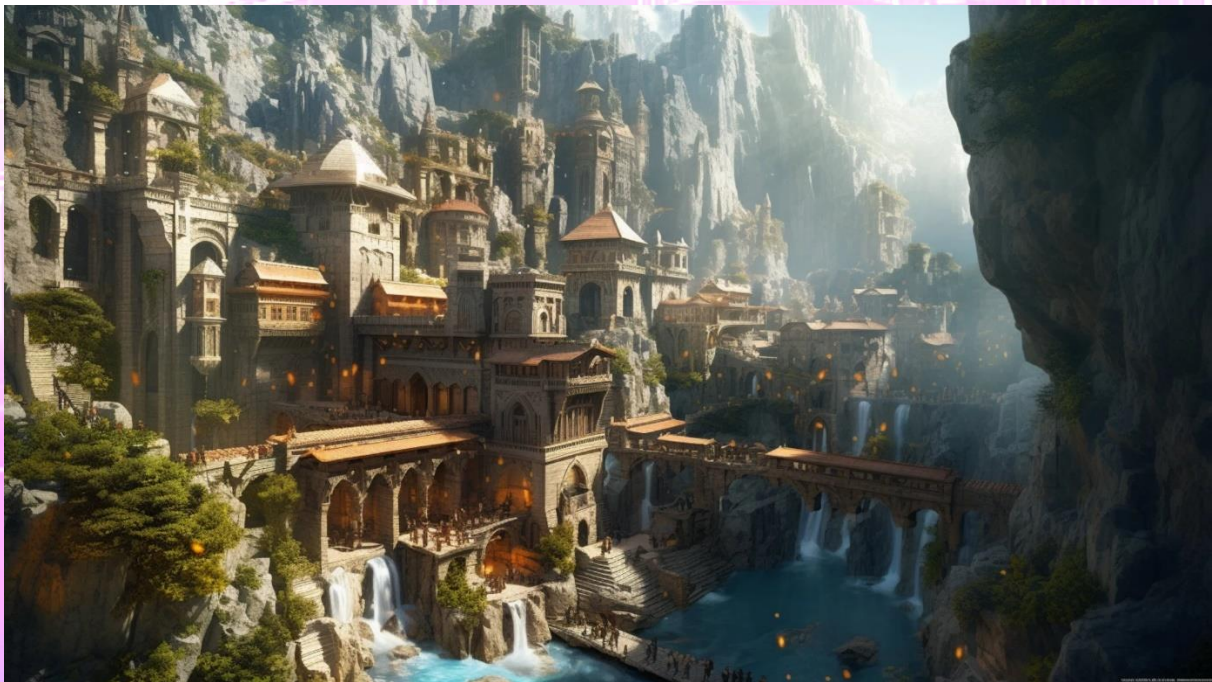
Les antiques registres impériaux mentionnent par le terme de « Nibelungenois » les populations de diverses colonies disséminées à travers les confins de l'espace et caractérisées par la richesse de minerais ou d'énergies fossiles. Ces populations, installées de gré ou de force dans ces secteurs de la galaxie, ont comme trait commun d'avoir au fil des générations développé un nanisme généralisé du fait d'un accès plus rare à l'oxygène. Cependant, et d'autant plus depuis la chute de l'Empire Terrien, l'exploitation de ces ressources naturelles ont assuré la prospérité et la sécurité à la plupart des colonies Nibelungenoises, avec des échanges fréquents à travers l'univers connu.

Les « Nains » forment la part la plus importante des sociétés Nibelungenoises. Habités à un mode de vie spartiate dans les gigantesques mines impériales maintenues en activité, ils ont développé une fine maîtrise de l'exploitation mais aussi des arts autour des minerais, dont la ferronnerie. Les Nains sont réputés pour leur discipline de fer.

Les « Halfelins », parfois qualifiés de « Demi-Hommes » par mépris, semblent plus avenants que leurs concitoyens Nains. Mais cette bonhomie affichée fait d'eux de redoutables marchands, pour ceux qui ne sont pas engagés dans les métiers agricoles particulièrement précieux aux yeux des Nibelungenois.

Les « Vildvargs », enfin, sont un cas particulier. Généralement marginalisés, y compris par les autres Nibelungenois, les chasseurs-cueilleurs Vildvargs sont parfois appelés par les chefs de guerre Nains ou Halfelins pour leur qualité de pisteur.

Bonus de Faction : Tout **Mage** ennemi à moins de 30 cm d'une figurine **Nibelungenois** subit un malus de -1 sur ses Jets de Lancement de Sorts. De plus, toute figurine alliée **Nain** obtient un bonus de +1 sur ses Jets de Dissipation de Sorts.



Arsenal des Territoires Nibelungenois

Equipements de mêlée : Les figurines de cette Faction peuvent choisir parmi ces *Equipements de mêlée* de l'Armurerie générale des Homo Nexus :

- *Arme de base* : [1/5]
- *Appendices aiguisés [Bête uniquement]* : [1/5]
- *Bouclier* : [1/5]
- *Pavois [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**]* : [1/5]
- *Arme à deux mains* : [2/10]
- *Lame empoisonnée* : [2/10]
- *Lame enflammée* : [2/10]
- *Lance [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**]* : [2/10]
- *Lance de Cavalerie [Cavalerie et Moto uniquement]* : [2/10]
- *Trident de chasse [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**]* : [2/10]
- *Arme bâtarde* : [3/15]
- *Fléau* : [3/15]
- *Grand Bouclier Nain [Indisponible pour **Halfelin** et **Vildvarg**]* : [3/15]
- *Hallebarde [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**]* : [3/15]
- *Lame empoisonnée à deux mains* : [3/15]
- *Lame enflammée à deux mains* : [3/15]
- *Lame laser* : [3/15]
- *Lame mécanique* : [3/15]
- *Arme de force* : [4/20]
- *Gantelet/Pince de force* : [4/20]
- *Grand Fléau* : [4/20]
- *Lame laser à deux mains* : [5/25]
- *Lame mécanique à deux mains* : [5/25]
- *Arme de force à deux mains* : [6/30]

Equipements de tir : Les figurines de cette Faction peuvent choisir parmi ces *Equipements de tir* de l'Armurerie générale des Homo Nexus :

- Arc nain : [1/2]
- Arme de jet : [1/2]
- Arc Long nain [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [2/4]
- Fronde : [2/4]
- Pistolet antique : [2/4]
- Sarbacane [Indisponible pour **Nain** et **Halfelin**] : [2/4]
- Arbalète naine [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [3/6]
- Arquebuse [Indisponible pour **Vildvarg**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [3/6]
- Javelot [Indisponible pour **Nain** et **Halfelin**] : [3/6]
- Tromblon [Indisponible pour **Vildvarg**] : [3/6]
- Arquebuse à répétition [Indisponible pour **Vildvarg**] : [4/8]
- Pistolet antique à répétition [Indisponible pour **Vildvarg**] : [4/8]
- Pistolet [Indisponible pour **Vildvarg**] : [4/8]
- Fusil à canon scié [Indisponible pour **Vildvarg**] : [4/8]
- Fusil à pompe nain [Indisponible pour **Vildvarg**] : [4/8]
- Fusil à verrou nain [Indisponible pour **Vildvarg**] : [4/8]
- Carabine [Indisponible pour **Vildvarg**] : [5/10]
- Grenade artisanale [Indisponible pour **Vildvarg**] : [5/10]
- Pistolet lourd [Indisponible pour **Vildvarg**] : [5/10]
- Pistolet automatique [Indisponible pour **Vildvarg**] : [5/10]
- Lance-flammes léger [Indisponible pour **Vildvarg**] : [5/10]
- Lance-flammes [Indisponible pour **Vildvarg**] : [5/10]
- Lance-grenades [Indisponible pour **Vildvarg**] : [6/12]
- Mitraillette [Indisponible pour **Vildvarg**] : [6/12]
- Pistolet laser [Indisponible pour **Vildvarg**] : [6/12]
- Fusil antichar nain [Indisponible pour **Vildvarg**] : [7/14]
- Carabine laser [Indisponible pour **Vildvarg**] : [7/14]
- Fusil à pompe lourd [Indisponible pour **Vildvarg**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [7/14]
- Pistolet plasma [Indisponible pour **Vildvarg**] : [7/14]
- Pistolet type ArkNova [Indisponible pour **Vildvarg**] : [7/14]
- Bazooka [Indisponible pour **Vildvarg**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Fusil plasma nain [Indisponible pour **Vildvarg**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Gatling portative [Indisponible pour **Vildvarg** et **Halfelin**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Grenade : [8/16]
- Lance-flammes lourd nain [Indisponible pour **Vildvarg**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Pistolet à radiations [Indisponible pour **Vildvarg**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Fusil à radiations [Indisponible pour **Vildvarg**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [9/18]
- Fusil court ArkNova-Zwerg [Indisponible pour **Vildvarg**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [9/18]

- *Mitrailleuse lourde naine* [Indisponible pour **Vildvarg**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [9/18]
- *Mitrailleuse ArkNova-Zwerg* [Indisponible pour **Vildvarg**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- *Mitrailleuse lourde laser naine* [Indisponible pour **Vildvarg**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] [Équipement à deux mains] : [10/20]
- *Sulfateuse* [Indisponible pour **Vildvarg**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [11/22]
- *Baliste portative* [**Véhicule** uniquement] : [5/X]
- *Canon à boulets légers* [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [5/X]
- *Canon antichar léger* [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [5/X]
- *Mortier* [**Véhicule** uniquement] : [5/X]
- *Canon à boulets lourds* [**Véhicule** uniquement] : [10/X]
- *Obusier* [**Véhicule** uniquement] : [10/X]
- *Autocanon* [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [15/X]
- *Canon antichar lourd* [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [15/X]
- *Canon plasma* [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [15/X]
- *Canon de campagne* [**Véhicule** uniquement] : [15/X]
- *Fusil à radiations lourd* [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [15/X]
- *Canon laser* [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [20/X]
- *Gatling laser* [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [25/X]
- *Lance-missiles multiples* [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [25/X]
- *Système de missiles de croisière* [**Véhicule** uniquement] : [50/X]

Equipements de soutien : Les figurines de cette Faction peuvent choisir parmi ces *Equipements de soutien* de l'Armurerie générale des Homo Nexus :

- *Cape de camouflage* : [5/10]
- *Champ de force* [Indisponible pour *Vildvarg*] : [5/10]
- *Fumigène* [Indisponible pour *Vildvarg*] : [5/10]
- *Mine* [Indisponible pour *Vildvarg*] : [5/10]
- *Petit Instrument de Guerre* : [5/10]
- *Charge de démolition* [Indisponible pour *Vildvarg*] : [10/20]
- *Lunette* [Indisponible pour *Vildvarg*] : [10/20]
- *Radio* [Indisponible pour *Vildvarg*] : [10/20]
- *Trousse de soin* : [10/20]
- *Balise de téléportation* [Indisponible pour *Vildvarg*] : [15/30]
- *Grand Instrument de guerre* : [15/30]
- *Jetpack* [Indisponible pour *Vildvarg*] : [15/30]
- *Longue-vue/Jumelles* : [15/30]
- *Bannière* : [25/50]

Bestiaire des Nibelungenois

Monture trapue

[5/10] pts

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 20 cm | - | - | - | - | - | +1 | - |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être caparaçonnée.

Inventaire : Désarmé.

Améliorations : Cette Monture peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Rapide = + [1/5] pts
- Vol = + [10/50] pts

Règles spéciales : Monture fragile

Monture fragile = Une figurine de **Cavalerie** avec une monture ayant cette règle spéciale ne gagne pas d'Attaque Supplémentaire et ne projette pas au sol lorsqu'elle charge.

Porteurs de Boucliers [*Indisponible pour **Halfelin** et **Vildvarg***]

[5/10] pts

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|----|----|----|
| 10 cm | - | - | - | - | +1 | +2 | - |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être caparaçonnée* (voir règle spéciale Porteurs de Boucliers).

Inventaire : Désarmé.

Améliorations : /

Règles spéciales : Porteurs de Boucliers

Porteurs de Boucliers = Une figurine sur cette « monture » garde son mot-clef **Infanterie** (et ne récupère donc pas celui de **Cavalerie**). Le « caparaçon » est ici entendu dans le sens où les porteurs de boucliers possèdent une armure.

Monture de guerre naine**[10/20] pts**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|----|---|----|----|
| 20 cm | - | - | - | +1 | - | +2 | - |

Taille de socle : Niveau 4 (de 60 à 90 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être caparaçonnée.

Inventaire : Désarmé. Peut avoir accès à l'équipement *Appendices aiguisés*. Si tel est le cas, la figurine gagne un bonus de +2 à sa valeur d'Attaque lorsqu'elle charge au lieu de +1.

Améliorations : Cette Monture peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Terrifiante = + [1/5] pts
- Vol = + [10/50] pts

Règles spéciales : /

Monture Majestueuse**[15/30] pts**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | B |
|-------|----|----|----|---|---|----|---|
| 30 cm | +1 | - | +1 | - | - | +3 | - |

Taille de socle : Niveau 5 (de 90 à 120 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être caparaçonnée.

Inventaire : Désarmé. Peut avoir accès à l'équipement *Appendices aiguisés*. Si tel est le cas, la figurine gagne un bonus de +2 à sa valeur d'Attaque lorsqu'elle charge au lieu de +1.

Améliorations : Cette Monture peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Rapide = + [1/5] pts
- Terrifiante = + [1/5] pts
- Vol = + [10/50] pts

Règles spéciales : Charge monstrueuse, Très Massif

Moto**[15/30] pts**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|----|---|----|----|
| 30 cm | - | - | - | +2 | - | +1 | - |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).

Armure par défaut : Moto.

Inventaire : Désarmé.

Améliorations : Cette Monture peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Rapide = + [1/5] pts
- Tout-terrain = + [2/10] pts
- Antigravité = + [3/15] pts

Règles spéciales : /

Champions des Nibelungois

Roi Nibelungois

75 pts

Mots-clefs : *Nibelungois, Nain, Champion, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 7 | 4+ | 5 | 5 | 3 | 3 | 6 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Rang : Champion Charismatique.

Ordres : Cette figurine doit choisir 2 Ordres dans la liste des *Ordres*.

Actions d'Eclat : Cette figurine doit choisir 2 Actions d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette lourd.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungois*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 Monture dans le *Bestiaire des Nibelungois* (sauf si elle est équipée d'un exosquelette léger ou d'un exosquelette lourd).

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rancune (Elfe) = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Règles spéciales : /

Seigneur Nain**50 pts****Mots-clefs :** *Nibelungenois, Nain, Champion, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 5 | 4+ | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Champion Classique.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 2 Ordres dans la liste des *Ordres*.**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 2 Actions d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette lourd.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 Monture dans le *Bestiaire des Nibelungenois* (sauf si elle est équipée d'un exosquelette léger ou d'un exosquelette lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rancune (Elfe) = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Règles spéciales : /

Maître des Runes**50 pts****Mots-clefs :** *Nibelungenois, Nain, Champion, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 4 | 4+ | 4 | 4 | 2 | 3 | 5 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Champion Emergent.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 1 Ordre dans la liste des *Ordres*.**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 1 Action d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette lourd.**Inventaire :** Artefact de Négation. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Artefact de Négation = Tout **Mage** ennemi qui effectue un Jet de Lancement de Sort à moins de 30 cm d'une figurine équipée d'un Artefact de Négation aura un malus de -1 sur son résultat final.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 Monture dans le *Bestiaire des Nibelungenois* (sauf si elle est équipée d'un exosquelette léger ou d'un exosquelette lourd).

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Courageux = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Rancune (Elfe) = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Règles spéciales : Lecteur de Runes

Lecteur de Runes = Tout figurine alliée **Nain** situé à moins de 30 cm d'une figurine avec cette règle spéciale obtient un bonus de +1 à sa Valeur de Défense.

Aventurier Nain**45 pts****Mots-clefs :** *Nibelungenois, Nain, Champion, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 5 | 4+ | 5 | 5 | 2 | 2 | 5 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Jeune Prodige.**Ordres :** Cette figurine ne peut pas choisir d'Ordres.**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 1 Action d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette lourd.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 Monture dans le *Bestiaire des Nibelungenois* (sauf si elle est équipée d'un exosquelette léger ou d'un exosquelette lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Rancune (Elfe) = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Règles spéciales : /

Chef Vildvarg**40 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Vildvarg, Champion, Infanterie, Irrégulier, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 4 | 4+ | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Champion Classique.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 1 Ordres dans la liste des *Ordres*.**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 2 Actions d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Règles spéciales : Forestier, Pied léger, Commandant VildvargCommandant Vildvarg = Ce **Champion** ne peut intégrer que des **Vildvargs** dans son Unité de Combat.

Chaman Vildvarg

40 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Vildvarg, Champion, Infanterie, Irrégulier, Mage, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 3 | 4+ | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Rang : Jeune Prodige.

Sorts : Cette figurine doit choisir 2 Sorts dans le Tableau de la Lumière OU des Ténèbres. Il ne peut pas mélanger des Sorts issus des différents tableaux.

Ordres : Cette figurine ne peut pas choisir d'Ordres.

Actions d'Eclat : Cette figurine ne peut pas choisir d'Actions d'Eclat.

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Courageux = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts

Règles spéciales : Forestier, Pied léger, Commandant Vildvarg

Commandant Vildvarg = voir profil du Chef Vildvarg

Sénéchal Halfelin

30 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Halfelin, Champion, Infanterie, Irrégulier, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 3 | 3+ | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Rang : Champion Classique.

Ordres : Cette figurine doit choisir 2 Ordres dans la liste des *Ordres*.

Actions d'Eclat : Cette figurine doit choisir 1 Action d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 Monture dans le *Bestiaire des Nibelungenois*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Adepte de la chasse à courre = +10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Règles spéciales : Commandant Halfelin, Forte résistance à la magie

Commandant Halfelin = Ce **Champion** ne peut intégrer que des **Halfelins** ou des **Bêtes** dans son Unité de Combat.

Forte résistance à la magie = Lorsque ce **Champion** tente de Dissiper un sort, il jette deux D6 et garde le meilleur résultat.

Envouteur Halfelin**30 pts****Mots-clefs :** *Nibelungenois, Halfelin, Champion, Infanterie, Irrégulier, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 2 | 3+ | 3 | 2 | 1 | 2 | 4 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Jeune Prodige.**Ordres :** Cette figurine ne peut pas choisir d'Ordres.**Actions d'Eclat :** Cette figurine ne peut pas choisir d'Actions d'Eclat.**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 Monture dans le *Bestiaire des Nibelungenois*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts

Règles spéciales : Commandant Halfelin, Forte résistance à la magie, EnvoutementCommandant Halfelin = voir profil du Sénéchal HalfelinForte résistance à la magie = voir profil du Sénéchal HalfelinEnvoutement = Une fois par tour, à n'importe quel moment de son Mouvement, Cette figurine peut désigner une figurine ennemie situé à moins de 45 cm d'elle. La figurine ennemie doit effectuer un test de Moral. Si elle réussit son test, rien ne se passe. Si elle échoue à ce test, sa Capacité de Combat passe à une valeur de 1 jusqu'à la Phase de Fin du tour.

Aventurier Halfelin**15 pts****Mots-clefs :** *Nibelungenois, Halfelin, Champion, Infanterie, Irrégulier, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 3 | 3+ | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Jeune Prodige.**Ordres :** Cette figurine ne peut pas choisir d'Ordres.**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 1 Action d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 Monture dans le *Bestiaire des Nibelungenois*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Adepte de la chasse à courre = +10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Gros Gibier = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Règles spéciales : Commandant Halfelin, Forte résistance à la magieCommandant Halfelin = voir profil du Sénéchal HalfelinForte résistance à la magie = voir profil du Sénéchal Halfelin

Guerriers des Nibelungenois

Milicien Halfelin

3 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Halfelin, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 2 | 3+ | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 Monture dans le *Bestiaire des Nibelungenois*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

Règles spéciales : Résistance à la magie

Résistance à la magie = Cette figurine peut tenter de Dissiper un Sort, comme s'il était un **Champion**.

Animal apprivoisé

4 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 20 cm | 3 | - | 3 | 3 | 1 | 1 | 2 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure.

Inventaire : Appendices aiguisés.

Améliorations : /

Règles spéciales : /

Guerrier Vildvarg**5 pts****Mots-clefs :** *Nibelungenois, Vildvarg, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 3 | 4+ | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

Règles spéciales : Forestier, Pied léger

Guerrier Nain

6 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Nain, Guerrier, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 4 | 4+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette lourd.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 Monture dans le *Bestiaire des Nibelungenois* (sauf si elle est équipée d'un exosquelette léger ou d'un exosquelette lourd).

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Adepte de la chasse à courre = +2 pts
- Cavalier Expert = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Rancune (Elfe) = +2 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts

Règles spéciales : /

Berserk Nain**9 pts****Mots-clefs :** *Nibelungenois, Nain, Guerrier, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 4 | 5+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 6 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de mêlée* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Maîtrise (Equipement de mêlée au choix) = +2 pts
- Rancune (Elfe) = +2 pts
- Trompe-la-Mort = +5 pts
- Coup Puissant = +5 pts

Règles spéciales : Gros Gibier, Enragé

Garde Nain

9 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Nain, Guerrier, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 5 | 4+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette lourd.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 Monture dans le *Bestiaire des Nibelungenois* (sauf si elle est équipée d'un exosquelette léger ou d'un exosquelette lourd).

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Adepte de la chasse à courre = +2 pts
- Cavalier Expert = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Rancune (Elfe) = +2 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts

Règles spéciales : Garde du Corps

Brancardier Halfelin**15 pts****Mots-clefs :** *Nibelungenois, Halfelin, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 2 | 3+ | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure.**Inventaire :** 3 Trousses de soin. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Attaque de Flanc = +5 pts

Règles spéciales : Résistance à la magie, MédecinRésistance à la magie = Voir profil du Milicien Halfelin**Soigneur Vildvarg****20 pts****Mots-clefs :** *Nibelungenois, Vildvarg, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 3 | 4+ | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure.**Inventaire :** 3 Trousses de soin. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Attaque de Flanc = +5 pts

Règles spéciales : Forestier, Pied léger, Médecin

Forgeron Nain**20 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Nain, Guerrier, Infanterie, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 4 | 3+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette lourd.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Rancune (Elfe) = +2 pts
- Pistolero = +5 pts

Règles spéciales : Réparateur**Médecin Nain****25 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Nain, Guerrier, Infanterie, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 4 | 4+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette lourd.**Inventaire :** 3 Trousses de soin. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Rancune (Elfe) = +2 pts

Règles spéciales : Médecin

Side-car Nain**35 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Nain, Guerrier, Moto, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 25 cm | 4 | 4+ | 4 | 5 | 2 | 3 | 4 |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure (bonus de la Moto déjà inclus). Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.**Inventaire :** Désarmé, Moto. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.La figurine peut prendre jusqu'à un des *Equipements de tir* suivants :

- Autocanon
- Canon plasma
- Fusil à radiations lourd
- Canon laser
- Gatling laser

La figurine ne peut pas prendre un *Equipement de mêlée à deux mains*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Rancune (Elfe) = +2 pts
- Antigravité = +10 pts

Règles spéciales : Adeptes de la chasse à courre

Armes de siège des Nibelungenois

Lance-lames

30 pts

Mots-clefs : Nibelungenois, Arme de siège, Commun

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|--------------------------------|
| 60 cm | 3 | - | 6 | 3 | Lourde X (voir règle spéciale) |

Servants : 2 Guerriers Nains (Désarmé, sans armure). Chaque Guerrier Nain peut être gratuitement remplacé par un Milicien Halfelin (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde. Chaque **Servant Halfelin** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains et/ou des Miliciens Halfelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenoise*.

Améliorations : /

Règles spéciales : Pluie de projectiles

Pluie de projectiles = Durant la Phase de Tir, au moment où cette arme de siège est utilisée, jetez deux D6. Cette arme peut tirer autant de fois que le résultat du meilleur des deux dés.

Canon lance-flammes Nibelungenois

50 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Arme de siège, Commun*

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------|
| 45 cm | 4 | - | 6 | 2 | Lourde 1 |

Servants : 2 Guerriers Nains (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Améliorations : /

Règles spéciales : Canon à flammes

Canon à flammes = Lorsque cette **Arme de Siège** tire, elle réussit automatiquement ses Jets de Trajectoire. Si des figurines (alliées ou ennemies) sont dans la trajectoire, alors elles subiront également une touche (de manière comparable à si elles avaient été elles-mêmes la cible du tir). De plus, les jets pour Toucher effectués avec ce type d'arme ignore le malus de la règle spéciale Nuée. Enfin, concernant les jets de Pénétration de Blindage effectué avec une telle arme, un 6 naturel sera toujours considéré comme une réussite. Si la cible du tir et/ou une figurine sur la trajectoire se trouvaient dans un décor pouvant être incendié, jetez un D6. Sur un 4+, le décor est incendié.

Catapulte Nibelungoise

50 pts

Mots-clefs : *Nibelungois, Arme de siège, Commun*

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------------|
| 120 cm | 3 | - | 6 | 3 | Artillerie légère |

Servants : 2 Guerriers Nains (Désarmé, sans armure). Chaque Guerrier Nain peut être gratuitement remplacé par un Milicien Halfelin (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde. Chaque **Servant Halfelin** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains et/ou des Miliciens Halfelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungois*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Tirs enflammés = +10 pts

Règles spéciales : /

Gatling Nibelungenoise

50 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Arme de siège, Commun*

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------|
| 90 cm | 5 | +1 | 5 | 2 | Lourde 3 |

Servants : 1 Guerrier Nain (Désarmé, sans armure). Chaque Guerrier Nain peut être gratuitement remplacé par un Milicien Halfelin (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde. Chaque **Servant Halfelin** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains et/ou des Miliciens Halfelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Améliorations : /

Règles spéciales : *Arme de siège légère*

Baliste légère Nibelungenoise

60 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Arme de siège, Commun*

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------|
| 90 cm | 6 | - | 6 | 3 | Lourde 1 |

Servants : 1 Guerrier Nain (Désarmé, sans armure). Chaque Guerrier Nain peut être gratuitement remplacé par un Milicien Halfelin (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde. Chaque **Servant Halfelin** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains et/ou des Miliciens Halfelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Baliste à Répétition = + 10 pts

Baliste à Répétition : Durant la Phase de Tir, cette arme peut tirer 1D6 fois au lieu d'une seule.

- Tirs enflammés = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts

Cette figurine ne peut pas cumuler les règles spéciales Tirs enflammés et Tirs empoisonnés.

Règles spéciales : *Arme de siège légère*

Equipe de mitrailleuse lourde Nibelungenoise**70 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Arme de siège, Commun**

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------|
| 90 cm | 6 | +1 | 5 | 2 | Lourde 3 |

Servants : 1 Guerrier Nain (Désarmé, sans armure). Chaque Guerrier Nain peut être gratuitement remplacé par un Milicien Halfelin (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde. Chaque **Servant Halfelin** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains et/ou des Miliciens Halfelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Améliorations : /

Règles spéciales : Arme de siège légère

Equipe de mortier léger Nibelungenoise**70 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Arme de siège, Commun**

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------------|
| 90 cm | 4 | +1 | 5 | 2 | Artillerie légère |

Servants : 1 Guerrier Nain (Désarmé, sans armure). Chaque Guerrier Nain peut être gratuitement remplacé par un Milicien Halfelin (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde. Chaque **Servant Halfelin** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains et/ou des Miliciens Halfelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Améliorations : /

Règles spéciales : Arme de siège légère

Baliste lourde Nibelungenoise**75 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Arme de siège, Commun**

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------|
| 120 cm | 6 | +1 | 6 | 3 | Lourde 1 |

Servants : 2 Guerriers Nains (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Tirs enflammés = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts

Cette figurine ne peut pas cumuler les règles spéciales Tirs enflammés et Tirs empoisonnés.

Règles spéciales : /

Equipe de mortier lourd Nibelungenois**75 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Arme de siège, Commun**

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------------|
| 90 cm | 5 | +1 | 5 | 2 | Artillerie légère |

Servants : 1 Guerrier Nain (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Améliorations : /

Règles spéciales : Arme de siège légère

Canon antique Nibelungenois léger

75 pts

Mots-clefs : Nibelungenois, Arme de siège, Commun

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------|
| 90 cm | 6 | +1 | 6 | 4 | Lourde 1 |

Servants : 2 Guerriers Nains (Désarmé, sans armure). Chaque Guerrier Nain peut être gratuitement remplacé par un Milicien Halfelin (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde. Chaque **Servant Halfelin** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains et/ou des Miliciens Halfelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Cette figurine peut être équipée d'une Plaque de Protection pour +10 pts. Le Canon à boulet lourd et tous les **Servants** obtiennent un bonus de +1 à leur valeur de Défense.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Boulets fusants = +5 pts
- Canon à Répétition = +10 pts

Boulets fusants = Si une figurine avec cette règle spéciale obtient un 6 naturel sur son jet pour Toucher au tir, utilisez un gabarit de petite taille comme pour les Tirs d'Obusiers Légers, avec la figurine ciblée au départ au centre de ce gabarit. Le gabarit ne peut pas dévier. Les autres figurines couvertes au moins partiellement par le gabarit subissent une touche de Force égale à la moitié de la Force de l'arme.

Canon à Répétition : Durant la Phase de Tir, cette arme peut tirer 1D6 fois au lieu d'une seule.

Cette figurine ne peut pas cumuler les règles spéciales Boulets fusants et Canon à Répétition.

Règles spéciales : /

Canon antique Nibelungenois lourd

80 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Arme de siège, Commun*

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------|
| 90 cm | 7 | +1 | 6 | 2 | Lourde 1 |

Servants : 2 Guerriers Nains (Désarmé, sans armure). Chaque Guerrier Nain peut être gratuitement remplacé par un Milicien Halfelin (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde. Chaque **Servant Halfelin** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains et/ou des Miliciens Halfelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Cette figurine peut être équipée d'une Plaque de Protection pour +10 pts. Le Canon à boulet lourd et tous les **Servants** obtiennent un bonus de +1 à leur valeur de Défense.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Boulets fusants = +5 pts

Boulets fusants = voir profil du Canon antique Nibelungenois léger

Règles spéciales : /

Equipe d'autocanon Nibelungenois

85 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Arme de siège, Commun*

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------|
| 90 cm | 7 | +1 | 5 | 3 | Lourde 2 |

Servants : 2 Guerriers Nains (Désarmé, sans armure). Chaque Guerrier Nain peut être gratuitement remplacé par un Milicien Halfelin (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde. Chaque **Servant Halfelin** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains et/ou des Miliciens Halfelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Cette figurine peut être équipée d'une Plaque de Protection pour +10 pts. Le Canon à boulet lourd et tous les **Servants** obtiennent un bonus de +1 à leur valeur de Défense.

Améliorations : /

Règles spéciales : /

Canon antichar léger Nibelungenois

90 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Arme de siège, Commun*

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------|
| 120 cm | 6 | +2 | 5 | 3 | Lourde 1 |

Servants : 2 Guerriers Nains (Désarmé, sans armure). Chaque Guerrier Nain peut être gratuitement remplacé par un Milicien Halfelin (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde. Chaque **Servant Halfelin** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains et/ou des Miliciens Halfelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Cette figurine peut être équipée d'une Plaque de Protection pour +10 pts. Le Canon à boulet lourd et tous les **Servants** obtiennent un bonus de +1 à leur valeur de Défense.

Améliorations : /

Règles spéciales : Coup Puissant

Canon antichar lourd Nibelungenois

95 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Arme de siège, Commun*

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------|
| 120 cm | 7 | +2 | 5 | 3 | Lourde 1 |

Servants : 2 Guerriers Nains (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Cette figurine peut être équipée d'une Plaque de Protection pour +10 pts. Le Canon à boulet lourd et tous les **Servants** obtiennent un bonus de +1 à leur valeur de Défense.

Améliorations : /

Règles spéciales : Coup Puissant

Obusier Nibelungenois

95 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Arme de siège, Commun*

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------------|
| 120 cm | 5 | +2 | 6 | 2 | Artillerie légère |

Servants : 2 Guerriers Nains (Désarmé, sans armure). Chaque Guerrier Nain peut être gratuitement remplacé par un Milicien Halfelin (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde. Chaque **Servant Halfelin** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains et/ou des Miliciens Halfelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Arme expérimentale = +10 pts

Arme Expérimentale = Une figurine avec cette règle spéciale suit les règles de tir d'obusier lourd. En revanche, pour le jet de Dispersion, elle jette trois D6, et garde les deux plus gros résultats.

Règles spéciales : /

Canon de campagne Nibelungenois

100 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Arme de siège, Commun*

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------------|
| 120 cm | 5 | +2 | 5 | 2 | Artillerie légère |

Servants : 2 Guerriers Nains (Désarmé, sans armure). Chaque Guerrier Nain peut être gratuitement remplacé par un Milicien Halfelin (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde. Chaque **Servant Halfelin** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains et/ou des Miliciens Halfelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Cette figurine peut être équipée d'une Plaque de Protection pour +10 pts. Le Canon à boulet lourd et tous les **Servants** obtiennent un bonus de +1 à leur valeur de Défense.

Améliorations : /

Règles spéciales : /

Equipe de canon laser Nibelungenois**100 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Arme de siège, Commun**

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------|
| 120 cm | 8 | +2 | 5 | 2 | Lourde 1 |

Servants : 2 Guerriers Nains (Désarmé, sans armure). Chaque Guerrier Nain peut être gratuitement remplacé par un Milicien Halfelin (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde. Chaque **Servant Halfelin** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains et/ou des Miliciens Halfelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Cette figurine peut être équipée d'une Plaque de Protection pour +10 pts. Le Canon à boulet lourd et tous les **Servants** obtiennent un bonus de +1 à leur valeur de Défense.

Améliorations : /

Règles spéciales : Coup Puissant

Equipe de lance-missiles multiples Nibelungenois**110 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Arme de siège, Commun**

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------------|
| 120 cm | 3 | +1 | 5 | 2 | Artillerie lourde |

Servants : 2 Guerriers Nains (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant Nain** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers Nains sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ceux-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.

Améliorations : /

Règles spéciales : /

Chariot Nain

40 pts

Mots-clefs : Nibelungois, Nain, Véhicule, Commun

| Mvt | CT | Blindage Avant | Blindage de Flanc | Blindage Arrière |
|-------|----|----------------|-------------------|------------------|
| 15 cm | 4+ | 10 | 10 | 10 |

Equipage : 1 Equipage.

Blindage par défaut : pas de blindage. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage léger. Le blindage de flanc peut être amélioré jusqu'au blindage léger. Le blindage arrière peut être amélioré jusqu'au blindage léger.

Inventaire : La figurine peut avoir des *Equipements de tir* en *Equipement central*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage**. La figurine ne peut sélectionner que des *Equipements de tir* où il n'est pas indiqué **Véhicule** uniquement.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Défense sommaire = +10 pts
- Stable = +10 pts
- Chariot bestial = +15 pts
- Grand attelage = +15 pts

Règles spéciales : Plateforme de tir.

(NOTE : toute figurine **Equipage** avec une arme de corps-à-corps peut permettre de symboliser la règle spéciale Défense sommaire).

Marcheur de reconnaissance Nain**50 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Nain, Marcheur, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 20 cm | 4 | 4+ | 5 | 6 | 1 | 5 | 4 |

Armure par défaut : Marcheur de reconnaissance (ne peut pas être modifié).**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir* et des *Equipements de mêlée* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Rancune (Elfe) = +10 pts
- Téléportation = +10 pts

Règles spéciales : /

Véhicule d'assaut Nain**50 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Nain, Véhicule, Transport, Commun**

| Mvt | CT | Blindage Avant | Blindage de Flanc | Blindage Arrière |
|-------|----|----------------|-------------------|------------------|
| 25 cm | 4+ | 11 | 10 | 10 |

Equipage : 1 Equipage.**Capacité de transport : 13 figurines.**

Blindage par défaut : Blindage léger frontal, pas de blindage de flanc, pas de blindage arrière. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage standard. Le blindage de flanc peut être amélioré jusqu'au blindage renforcé.

Inventaire : La figurine peut également avoir des *Equipements de tir* en *Equipement frontal, latéral, arrière et/ou central*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage** pour chaque *Equipement de tir* ajouté. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des *Equipements de tir* suivants :

- Canon antichar léger
- Autocanon
- Canon antichar lourd
- Canon plasma
- Mortier
- Canon laser
- Système de missiles de croisières

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Amphibie = + 10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chenillé = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Antigravité = +15 pts
- Protections actives = +15pts

Règles spéciales : /

Véhicule d'appui-feu Nain

55 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Nain, Véhicule, Commun*

| Mvt | CT | Blindage Avant | Blindage de Flanc | Blindage Arrière |
|-------|----|----------------|-------------------|------------------|
| 25 cm | 4+ | 11 | 11 | 10 |

Equipage : 1 *Equipage*.

Blindage par défaut : Blindage léger frontal, blindage léger de flanc, pas de blindage arrière. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage standard. Le blindage de flanc peut être amélioré jusqu'au blindage renforcé.

Inventaire : La figurine peut également avoir des *Equipements de tir* en *Equipement frontal, latéral et/ou arrière*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage** pour chaque *Equipement de tir* ajouté. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des *Equipements de tir* suivants :

- *Canon antichar léger*
- *Autocanon*
- *Canon antichar lourd*
- *Canon plasma*
- *Mortier*
- *Canon laser*
- *Système de missiles de croisières*

La figurine peut également avoir des *Equipements de tir* en *Equipement central*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage** pour chaque *Equipement de tir* ajouté. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des *Equipements de tir* suivants :

- *Canon antichar lourd*
- *Canon plasma*
- *Mortier*
- *Canon laser*
- *Système de missiles de croisières*

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Amphibie = + 10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chenillé = +10 pts
- Antigravité = +15 pts
- Protections actives = +15pts

Règles spéciales : /

Transport de combat Halfelin**55 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Halfelin, Véhicule, Transport, Commun**

| Mvt | CT | Blindage Avant | Blindage de Flanc | Blindage Arrière |
|-------|----|----------------|-------------------|------------------|
| 25 cm | 3+ | 11 | 10 | 10 |

Equipage : 1 Equipage.**Capacité de transport :** 13 figurines.

Blindage par défaut : Blindage léger frontal, pas de blindage de flanc, pas de blindage arrière. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage standard. Le blindage de flanc peut être amélioré jusqu'au blindage standard.

Inventaire : La figurine peut également avoir des *Equipements de tir* en *Equipement frontal, latéral, arrière et/ou central*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage** pour chaque *Equipement de tir* ajouté. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des *Equipements de tir* suivants :

- Canon antichar léger
- Autocanon
- Canon antichar lourd
- Canon plasma
- Mortier
- Canon laser
- Système de missiles de croisières

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Amphibie = + 10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chenillé = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Antigravité = +15 pts
- Protections actives = +15pts

Règles spéciales : /

Tank Halfelin

55 pts

Mots-clefs : *Nibelungenois, Halfelin, Véhicule, Commun*

| Mvt | CT | Blindage Avant | Blindage de Flanc | Blindage Arrière |
|-------|----|----------------|-------------------|------------------|
| 25 cm | 3+ | 11 | 11 | 10 |

Equipage : 1 *Equipage*.

Blindage par défaut : Blindage léger frontal, blindage léger de flanc, pas de blindage arrière. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage renforcé. Le blindage de flanc peut être amélioré jusqu'au blindage standard.

Inventaire : La figurine peut également avoir des *Equipements de tir* en *Equipement frontal, latéral et/ou arrière*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage** pour chaque *Equipement de tir* ajouté. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des *Equipements de tir* suivants :

- *Canon antichar léger*
- *Autocanon*
- *Canon antichar lourd*
- *Canon plasma*
- *Mortier*
- *Canon laser*
- *Système de missiles de croisières*

La figurine peut également avoir des *Equipements de tir* en *Equipement central*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage** pour chaque *Equipement de tir* ajouté. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des *Equipements de tir* suivants :

- *Canon antichar lourd*
- *Canon plasma*
- *Mortier*
- *Canon laser*
- *Système de missiles de croisières*

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Amphibie = + 10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chenillé = +10 pts
- Antigravité = +15 pts
- Protections actives = +15pts

Règles spéciales : /

Marcheur de combat Nain**75 pts****Mots-clefs : Nibelungenois, Nain, Marcheur, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 4 | 4+ | 5 | 7 | 2 | 7 | 4 |

Armure par défaut : Marcheur de combat (ne peut pas être modifié).**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir* et des *Equipements de mêlée* dans l'*Arsenal des Nibelungenois*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Courageux = +5 pts
- Rancune (Elfe) = +10 pts

Règles spéciales : /

Récapitulatif des coûts en points – Les Territoires Nibelungenois

| Nom de la monture | Coûts en points (pts) |
|--------------------------------|-----------------------|
| Monture trapue | [5/10] |
| Porteurs de Boucliers | [5/10] |
| Monture de guerre naine | [10/20] |
| Monture Majestueuse | [15/30] |
| Moto | [15/30] |

| Nom de l'Équipement de mêlée | Coûts en points (pts) | Nom de l'Équipement de mêlée | Coûts en points (pts) |
|---|-----------------------|--------------------------------------|-----------------------|
| Arme de base / Appendices aiguisés | [1/5] | Hallebarde | [3/15] |
| Bouclier | [1/5] | Lame empoisonnée à deux mains | [3/15] |
| Pavois | [1/5] | Lame enflammée à deux mains | [3/15] |
| Arme à deux mains | [2/10] | Lame laser | [3/15] |
| Lame empoisonnée | [2/10] | Lame mécanique | [3/15] |
| Lame enflammée | [2/10] | Arme de force | [4/20] |
| Lance | [2/10] | Gantelet/Pince de force | [4/20] |
| Lance de cavalerie | [2/10] | Grand Fléau | [4/20] |
| Trident de chasse | [2/10] | Lame laser à deux mains | [5/25] |
| Arme bâtarde | [3/15] | Lame mécanique à deux mains | [5/25] |
| Fléau | [3/15] | Lame de force à deux mains | [6/30] |
| Grand Bouclier Nain | [3/15] | | |

| Nom de l'Équipement de tir | Coûts en points (pts) | Nom de l'Équipement de tir | Coûts en points (pts) |
|--------------------------------------|-----------------------|--|-----------------------|
| Arc nain | [1/2] | Pistolet type ArkNova | [7/14] |
| Arme de jet | [1/2] | Bazooka | [8/16] |
| Arc long nain | [2/4] | Fusil plasma nain | [8/16] |
| Fronde | [2/4] | Gatling portative | [8/16] |
| Pistolet antique | [2/4] | Grenade | [8/16] |
| Sarbacane | [2/4] | Lance-flammes lourd nain | [8/16] |
| Arbalète naine | [3/6] | Pistolet à radiations | [8/16] |
| Arquebuse | [3/6] | Fusil à radiations | [9/18] |
| Javelot | [3/6] | Fusil court ArkNova-Zwerg | [9/18] |
| Tromblon | [3/6] | Mitrailleuse lourde naine | [9/18] |
| Arquebuse à répétition | [4/8] | Mitrailleuse ArkNova-Zwerg | [10/20] |
| Pistolet antique à répétition | [4/8] | Mitrailleuse lourde laser naine | [10/20] |
| Pistolet | [4/8] | Sulfateuse | [11/22] |
| Fusil à canon scié | [4/8] | Baliste portative | [5/X] |
| Fusil à pompe | [4/8] | Canon à boulets légers | [5/X] |
| Fusil à verrou nain | [4/8] | Mortier | [5/X] |
| Carabine | [5/10] | Canon à boulets lourds | [10/X] |
| Grenade artisanale | [5/10] | Canon antichar léger | [10/X] |
| Pistolet lourd | [5/10] | Obusier | [10/X] |
| Pistolet automatique | [5/10] | Autocanon | [15/X] |
| Lance-flammes léger | [5/10] | Canon antichar lourd | [15/X] |
| Lance-flammes | [5/10] | Canon plasma | [15/X] |
| Lance-grenades | [6/12] | Fusil à radiations lourd | [15/X] |
| Mitraillette | [6/12] | Canon de campagne | [20/X] |
| Pistolet laser | [6/12] | Canon laser | [20/X] |
| Fusil antichar nain | [7/14] | Gatling laser | [25/X] |
| Carabine laser | [7/14] | Lance-missiles multiples | [25/X] |
| Fusil à pompe lourd | [7/14] | Système de missiles de croisières | [50/X] |
| Pistolet plasma | [7/14] | | |

| <u>Nom de l'Équipement de soutien</u> | <u>Coûts en points (pts)</u> | <u>Nom de l'Équipement de soutien</u> | <u>Coûts en points (pts)</u> |
|---------------------------------------|------------------------------|---------------------------------------|------------------------------|
| <u>Cape de camouflage</u> | [5/10] | <u>Radio</u> | [10/20] |
| <u>Champ de force</u> | [5/10] | <u>Trousse de soin</u> | [10/20] |
| <u>Fumigène</u> | [5/10] | <u>Balise de téléportation</u> | [15/30] |
| <u>Mine</u> | [5/10] | <u>Grand Instrument de Guerre</u> | [15/30] |
| <u>Petit Instrument de Guerre</u> | [5/10] | <u>Jetpack</u> | [15/30] |
| <u>Charge de démolition</u> | [10/20] | <u>Longue-vue/Jumelles</u> | [15/30] |
| <u>Lunette</u> | [10/20] | <u>Bannière</u> | [25/50] |

| <u>Nom du profil</u> | <u>Coûts de base en points (pts)</u> |
|---|--------------------------------------|
| <u>Roi Nibelungenois</u> | 75 |
| <u>Seigneur Nain</u> | 50 |
| <u>Maître des Runes</u> | 50 |
| <u>Aventurier Nain</u> | 45 |
| <u>Chef Vildvarg</u> | 40 |
| <u>Chaman Vilbarg</u> | 40 |
| <u>Sénéchal Halfelin</u> | 30 |
| <u>Envouteur Halfelin</u> | 30 |
| <u>Aventurier Halfelin</u> | 15 |
| <u>Milicien Halfelin</u> | 3 |
| <u>Animal apprivoisé</u> | 4 |
| <u>Guerrier Vildvarg</u> | 5 |
| <u>Guerrier Nain</u> | 6 |
| <u>Berserk Nain</u> | 9 |
| <u>Garde Nain</u> | 9 |
| <u>Brancardier Halfelin</u> | 15 |
| <u>Soigneur Vildvarg</u> | 20 |
| <u>Forgeron Nain</u> | 20 |
| <u>Médecin Nain</u> | 25 |
| <u>Side-car Nain</u> | 35 |
| <u>Lance-lames</u> | 30 |
| <u>Canon lance-flammes Nibelungenois</u> | 50 |
| <u>Catapulte Nibelungenoise</u> | 50 |
| <u>Gatling Nibelungenoise</u> | 50 |
| <u>Baliste légère Nibelungenoise</u> | 60 |
| <u>Équipe de mitrailleuse lourde Nibelungenoise</u> | 70 |
| <u>Équipe de mortier léger Nibelungenois</u> | 70 |
| <u>Baliste lourde Nibelungenoise</u> | 75 |
| <u>Équipe de mortier lourd Nibelungenois</u> | 75 |
| <u>Canon antique Nibelungenois léger</u> | 75 |
| <u>Canon antique Nibelungenois lourd</u> | 80 |
| <u>Équipe d'autocanon Nibelungenois</u> | 85 |
| <u>Canon antichar léger Nibelungenois</u> | 90 |
| <u>Canon antichar lourd Nibelungenois</u> | 95 |
| <u>Obusier Nibelungenois</u> | 95 |
| <u>Canon de campagne Nibelungenois</u> | 100 |
| <u>Équipe de canon laser Nibelungenois</u> | 100 |
| <u>Équipe de lance-missiles multiples Nibelungenois</u> | 110 |
| <u>Chariot Nain</u> | 40 |
| <u>Véhicule d'assaut Nain</u> | 50 |
| <u>Véhicule d'appui-feu Nain</u> | 55 |
| <u>Transport de combat Halfelin</u> | 55 |
| <u>Tank Halfelin</u> | 55 |
| <u>Marcheur de reconnaissance Nibelungenois</u> | 50 |
| <u>Marcheur de combat Nibelungenois</u> | 75 |

Les Tribus Pantagruelites

(Homo Nexus)

A l'exact opposé des populations Nibelungenoises, les Pantagruelites se caractérisent par une massive corpulence couplée à une force incomparable. La plupart sont les descendants de colons impériaux sur des planètes particulièrement fertiles et chargées en oxygène, propices au développement exponentielle de leurs organismes. D'autres cas avérés de populations pantagruelites ont été recensés sur des planètes plus froides, où leur grande taille a pu faciliter leur survie.

L'un des traits les plus communs parmi les Pantagruelites s'avère être leur appétit insatiable, aussi bien de nourriture mais aussi de terres lorsqu'elles n'appartiennent pas à un clan frère. En effet, les Pantagruelites sont le plus souvent regroupés en tribus semi-nomades particulièrement libres et solidaires, pouvant parcourir de grandes distances et notamment à l'occasion de grandes réunions tribales ponctuées de banquets gigantesques.

Par le terme « Pantagruelites », se distinguent deux espèces : Les « Ogres », qui forment le cœur des tribus pantagruelites, et les « Géants », plus rares mais aussi grands que des immeubles impériaux et que les légendes racontent capables de soulever des montagnes.

Les liens avec le reste de la galaxie peuvent être très variables selon les Pantagruelites. Si certaines planètes restent en autarcie, des clans Pantagruelites peuvent aller assouvir leur désir de conquête en tant que pirates de l'espace. D'autres, enfin, ont l'occasion d'être recrutés en tant que mercenaires afin de mettre à profit leur force surhumaine.

Bonus de Faction : Si l'armée tombe à moins de 66% de ses effectifs, alors toute figurine **Tribus Pantagruelites** peut relancer ses jets naturels de 1 pour blesser lors de la Phase de Duel.



Arsenal des Tribus Pantagruelites

Equipements de mêlée : Les figurines de cette Faction peuvent choisir parmi ces *Equipements de mêlée* de l'Armurerie générale des Homo Nexus :

- *Arme de base* : [1/5]
- *Appendices aiguisés [Bête uniquement]* : [1/5]
- *Bouclier* : [1/5]
- *Pavois [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**]* : [1/5]
- *Arme à deux mains* : [2/10]
- *Lame empoisonnée* : [2/10]
- *Lame enflammée* : [2/10]
- *Lance [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**]* : [2/10]
- *Lance de Cavalerie [Cavalerie uniquement]* : [2/10]
- *Fléau* : [3/15]
- *Hallebarde [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**]* : [3/15]
- *Lame empoisonnée à deux mains* : [3/15]
- *Lame enflammée à deux mains* : [3/15]
- *Arme de force* : [4/20]
- *Grand Fléau* : [4/20]

Equipements de tir : Les figurines de cette Faction peuvent choisir parmi ces *Equipements de tir* de l'Armurerie générale des Homo Nexus :

- Arme de jet : [1/2]
- Arquebuse [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [2/4]
- Fronde : [2/4]
- Pistolet antique : [2/4]
- Javelot : [3/6]
- Mousquet : [3/6]
- Tromblon : [3/6]
- Pistolet antique à répétition : [4/8]
- Grenade artisanale : [5/10]
- Pistolet lourd : [5/10]
- Pistolet automatique : [5/10]
- Lance-flammes léger : [5/10]
- Lance-flammes : [5/10]
- Fusil d'assaut : [6/12]
- Lance-grenades : [6/12]
- Pistolet laser : [6/12]
- Fusil à pompe lourd : [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [7/14]
- Gatling portative [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Grenade : [8/16]
- Lance-flammes lourd [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Mitrailleuse lourde [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [9/18]
- Baliste portative [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Canon à boulets légers [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Canon antichar léger [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Obusier Pantagruelite [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [11/22]
- Sulfateuse [Indisponible pour **Vildvarg**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [11/22]
- Autocanon [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [12/24]
- Canon lourd Pantagruelite [Caravanier Ogre uniquement] : [20/X]

Equipements de soutien : Les figurines de cette Faction peuvent choisir parmi ces *Equipements de soutien* de l'Armurerie générale des Homo Nexus :

- *Petit Instrument de Guerre* : [5/10]
- *Bâton de Pouvoir* : [10/20]
- *Lunette* : [10/20]
- *Radio* : [10/20]
- *Trousse de soin* : [10/20]
- *Grand Instrument de guerre* : [15/30]
- *Longue-vue/Jumelles* : [15/30]
- *Bannière* : [25/50]

Bestiaire des Tribus Pantagruelites

Monture Commune Pantagruelite

[10/20] pts

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|----|----|----|
| 30 cm | - | - | - | - | +1 | +2 | - |

Taille de socle : Niveau 5 (de 90 à 120 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être caparaçonnée.

Inventaire : Désarmé. Peut avoir accès à l'équipement *Appendices aiguisés*. Si tel est le cas, la figurine gagne un bonus de +2 à sa valeur d'Attaque lorsqu'elle charge au lieu de +1.

Améliorations : Cette Monture peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Terrifiante = + [1/5] pts

Règles spéciales : /

Monture Imposante Pantagruelite

[15/30] pts

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|----|----|----|
| 30 cm | +1 | - | - | - | +1 | +3 | - |

Taille de socle : Niveau 6 (de 120 à 180 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être caparaçonnée.

Inventaire : Désarmé. Peut avoir accès à l'équipement *Appendices aiguisés*. Si tel est le cas, la figurine gagne un bonus de +2 à sa valeur d'Attaque lorsqu'elle charge au lieu de +1.

Améliorations : Cette Monture peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Terrifiante = + [1/5] pts

Règles spéciales : Charge monstrueuse

Champions des Tribus Pantagruelites

Chef Géant

170 pts

Mots-clefs : Tribus Pantagruelites, Géant, Champion, Marcheur, Commun

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 6 | 5+ | 8 | 6 | 3 | 10 | 3 |

Rang : Champion Emergent.

Ordres : Cette figurine doit choisir 1 Ordre dans la liste des *Ordres*.

Actions d'Eclat : Cette figurine doit choisir 1 Action d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Tribus Pantagruelites*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Gigantesque = +50 pts

Règles spéciales : Coup Puissant, Gros Gibier, Impactant, Marcheur organique

Roi Ogre**110 pts****Mots-clefs :** *Tribus Pantagruelites, Ogre, Champion, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 6 | 4+ | 6 | 5 | 3 | 6 | 5 |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).**Rang :** Champion Charismatique.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 2 Ordres dans la liste des *Ordres*.**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 2 Actions d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Tribus Pantagruelites*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Tribus Pantagruelites*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Courageux = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Règles spéciales : Costaud, Très massif

Seigneur Ogre**70 pts****Mots-clefs :** *Tribus Pantagruelites, Ogre, Champion, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 4+ | 6 | 5 | 2 | 6 | 4 |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).**Rang :** Champion Charismatique.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 1 Ordre dans la liste des *Ordres*.**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 2 Actions d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Tribus Pantagruelites*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Tribus Pantagruelites*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Courageux = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Pistolero = +15 pts

Règles spéciales : Costaud, Très massif

Mage Ogre

65 pts

Mots-clefs : *Tribus Pantagruelites, Ogre, Champion, Infanterie, Mage, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 4 | 4+ | 6 | 4 | 2 | 6 | 4 |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).

Rang : Champion Emergent.

Sorts : Cette figurine doit choisir 2 Sorts dans le Tableau de la Lumière OU des Ténèbres. Elle peut mélanger des Sorts issus des différents tableaux.

Ordres : Cette figurine doit choisir 1 Ordre dans la liste des *Ordres*.

Actions d'Eclat : Cette figurine doit choisir 2 Actions d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Tribus Pantagruelites*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Tribus Pantagruelites*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Courageux = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Maitre de la Magie = +15 pts

Règles spéciales : Costaud, Très massif

Guerriers des Tribus Pantagruelites

Animal domestique Pantagruelite

7 pts

Mots-clefs : Tribus Pantagruelites, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 20 cm | 4 | - | 4 | 4 | 1 | 1 | 3 |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure.

Inventaire : Appendices aiguisés.

Améliorations : /

Règles spéciales : /

Guerrier Ogre

15 pts

Mots-clefs : Tribus Pantagruelites, Ogre, Guerrier, Infanterie, Commun

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 4 | 5+ | 6 | 4 | 1 | 5 | 3 |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Tribus Pantagruelites*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Tribus Pantagruelites*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Coup Puissant = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts

Règles spéciales : Costaud, Très massif

Mercenaire Ogre

20 pts

Mots-clefs : *Tribus Pantagruelites, Ogre, Guerrier, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 4+ | 6 | 4 | 1 | 5 | 4 |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Tribus Pantagruelites*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Tribus Pantagruelites*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Cavalier Expert = +2 pts
- Garde du Corps = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Troupe de ligne = +2 pts
- Coup Puissant = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Pistolero = +5 pts

Règles spéciales : Costaud, Très massif

Chirurgien Ogre

40 pts

Mots-clefs : *Tribus Pantagruelites, Ogre, Guerrier, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 4 | 5+ | 6 | 4 | 1 | 5 | 4 |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : 3 Trousses de soin. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Tribus Pantagruelites*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Tribus Pantagruelites*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Coup Puissant = +5 pts

Règles spéciales : Costaud, Médecin, Très massif

Caravanier Ogre

60 pts

Mots-clefs : *Tribus Pantagruelites, Ogre, Guerrier, Cavalerie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 25 cm | 5 | 5+ | 6 | 4 | 2 | 7 | 3 |

Taille de socle : Niveau 4 (de 60 à 90 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure (bonus de la Monture Imposante Pantagruelite déjà inclus). Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Désarmé, Monture Imposante Pantagruelite. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Tribus Pantagruelites*.

Cette figurine **doit** choisir l'une des deux options gratuites suivantes :

- Ajouter un Ogre supplémentaire. Dans ce cas, la figurine obtient un bonus de +1 à sa Valeur d'Attaque et un bonus de +2 à sa Valeur de Points de Vie. De plus, ce second « cavalier » peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Tribus Pantagruelites* (elle partage alors son Inventaire avec le reste de la figurine).
- Equiper un *Canon lourd Pantagruelite*.

La figurine ne peut pas prendre un *Equipement de mêlée à deux mains*.

Améliorations : /

Règles spéciales : Adeptes de la chasse à courre, Costaud, Très massif

Monstres et Véhicules des Tribus Pantagruelites

Géant

130 pts

Mots-clefs : Tribus Pantagruelites, Géant, Marcheur, Commun

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 6+ | 8 | 5 | 2 | 8 | 3 |

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Tribus Pantagruelites*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Gigantesque = +25 pts

Règles spéciales : Coup Puissant, Impactant, Marcheur organique

Récapitulatif des coûts en points – Tribus Pantagruelites

| Nom de la monture | Coûts en points (pts) |
|--|-----------------------|
| Monture Commune Pantagruelite | [10/20] |
| Monture Imposante Pantagruelite | [15/30] |

| Nom de l'Équipement de mêlée | Coûts en points (pts) | Nom de l'Équipement de mêlée | Coûts en points (pts) |
|---|-----------------------|--------------------------------------|-----------------------|
| Arme de base / Appendices aiguisés | [1/5] | Lance de cavalerie | [2/10] |
| Bouclier | [1/5] | Fléau | [3/15] |
| Pavois | [1/5] | Hallebarde | [3/15] |
| Arme à deux mains | [2/10] | Lame empoisonnée à deux mains | [3/15] |
| Lame empoisonnée | [2/10] | Lame enflammée à deux mains | [3/15] |
| Lame enflammée | [2/10] | Arme de force | [4/20] |
| Lance | [2/10] | Grand Fléau | [4/20] |

| Nom de l'Équipement de tir | Coûts en points (pts) | Nom de l'Équipement de tir | Coûts en points (pts) |
|--------------------------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| Arme de jet | [1/2] | Fusil d'assaut | [6/12] |
| Arquebuse | [2/4] | Lance-grenades | [6/12] |
| Pistolet antique | [2/4] | Pistolet laser | [6/12] |
| Javelot | [3/6] | Fusil à pompe lourd | [7/14] |
| Mousquet | [3/6] | Gatling portative | [8/16] |
| Tromblon | [3/6] | Grenade | [8/16] |
| Mousquet à répétition | [4/8] | Lance-flammes lourd | [8/16] |
| Pistolet antique à répétition | [4/8] | Mitrailleuse lourde | [9/18] |
| Grenade artisanale | [5/10] | Baliste portative | [10/20] |
| Pistolet lourd | [5/10] | Canon à boulets légers | [10/20] |
| Pistolet automatique | [5/10] | Canon antichar léger | [11/22] |
| Lance-flammes léger | [5/10] | Obusier Pantagruelite | [11/22] |
| Lance-flammes | [5/10] | Sulfateuse | [11/22] |
| Fusil à pompe | [5/10] | Autocanon | [12/24] |
| Grenade artisanale | [5/10] | Canon lourd Pantagruelite | [20/X] |

| Nom de l'Équipement de soutien | Coûts en points (pts) | Nom de l'Équipement de soutien | Coûts en points (pts) |
|-----------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|-----------------------|
| Petit Instrument de Guerre | [5/10] | Trousse de soin | [10/20] |
| Bâton de Pouvoir | [10/20] | Grand Instrument de Guerre | [15/30] |
| Lunette | [10/20] | Longue-vue/Jumelles | [15/30] |
| Radio | [10/20] | Bannière | [25/50] |

| Nom du profil | Coûts de base en points (pts) |
|--|-------------------------------|
| Chef Géant | 170 |
| Roi Ogre | 110 |
| Seigneur Ogre | 70 |
| Mage Ogre | 65 |
| Animal domestique Pantagruelite | 7 |
| Guerrier Ogre | 15 |
| Mercenaire Ogre | 20 |
| Chirurgien Ogre | 40 |
| Caravanier Ogre | 60 |
| Géant | 130 |

Les Archanges ArkNova

(Homo Nexus)

Les Archanges ArkNova sont l'un des vestiges les plus fascinants de l'Ancien Empire Terrien. Ces immenses guerriers constituaient le fer de lance des armées terriennes, capables de mettre fin à la moindre menace qui pesaient sur le gigantesque territoire de l'Humanité, en combinant leurs compétences surhumaines à la technologie ArkNova. Mais cela date d'un âge révolu. Les Archanges eux-mêmes en sont venus à participer à la guerre civile, constituant le point d'orgue de la disparition de l'Empire.

Hormis ces récits qui survivent de génération en génération, peu de choses sont connues sur les Archanges, y compris sur leur nature exacte. Tantôt des êtres ayant fait l'objet de manipulations génétiques avancées, tantôt des armures animées par une force supérieure, les spéculations vont bon train aux quatre coins de l'univers connu. Les Archanges seraient divisés en Osts, dans des mondes reculés ou voguant à travers l'espace pour jouer leur rôle d'antan de gardiens de l'Humanité. Si les actions de ces héros d'antan peuvent être mentionnées dans les archives les mieux conservées, des légendes orales parlent d'Archanges d'un nouveau genre, apparu aux derniers instants de l'Empire Terrien pour sauver ce qui pouvait l'être.

Leurs apparitions sont rares, mais toujours aussi sublimes que terrifiantes. Certains fous mentionnent même l'existence de « Séraphins », comparables à des demi-dieux et capables d'anéantir des armées à eux seuls. Beaucoup espèrent que cette rumeur est fondée, face aux menaces qui pèsent sur l'Humanité...

Bonus de Faction : Durant un tour où il a chargé, tout **Champion Homo Superior** compte comme bénéficiant de la règle spéciale Coup Puissant.



Arsenal des Archanges ArkNova

Equipements de mêlée : Les figurines de cette Faction peuvent choisir parmi ces *Equipements de mêlée* de l'Armurerie générale des Homo Nexus :

- *Arme de base* : [1/5]
- *Appendices aiguisés [Bête uniquement]* : [1/5]
- *Bouclier* : [1/5]
- *Pavois [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**]* : [1/5]
- *Lame empoisonnée* : [2/10]
- *Lame enflammée* : [2/10]
- *Lance [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**]* : [2/10]
- *Fléau* : [3/15]
- *Lame empoisonnée à deux mains* : [3/15]
- *Lame enflammée à deux mains* : [3/15]
- *Lame laser* : [3/15]
- *Lame mécanique* : [3/15]
- *Longue Lance de Cavalerie [Cavalerie et Moto uniquement]* : [3/15]
- *Arme de force* : [4/20]
- *Gantelet/Pince de force* : [4/20]
- *Grand Fléau* : [4/20]
- *Lame laser à deux mains* : [5/25]
- *Lame mécanique à deux mains* : [5/25]
- *Arme de force à deux mains* : [6/30]
- *Griffe de force* : [6/30]
- *Hallebarde de force [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**]* : [6/30]

Equipements de tir : Les figurines de cette Faction peuvent choisir parmi ces *Equipements de tir* de l'Armurerie générale des Homo Nexus :

- Arme de jet : [1/2]
- Javelot : [3/6]
- Arc supérieur ArkNova [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [4/8]
- Arbalète ArkNova : [5/10]
- Arbalète lourde ArkNova [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [5/10]
- Lance-flammes léger : [5/10]
- Lance-flammes : [5/10]
- Arbalète légère ArkNova : [6/12]
- Fusil d'assaut : [6/12]
- Lance-grenades : [6/12]
- Pistolet laser : [6/12]
- Carabine laser : [7/14]
- Fusil à pompe lourd [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [7/14]
- Pistolet plasma : [7/14]
- Pistolet type ArkNova : [7/14]
- Bazooka [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Fusil laser : [8/16]
- Fusil plasma : [8/16]
- Grenade : [8/16]
- Lance-flammes lourd [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Pistolet à radiations : [8/16]
- Pistolet type ArkNova automatique : [8/16]
- Fusil à radiations : [9/18]
- Fusil type ArkNova : [9/18]
- Mitraillette type ArkNova : [9/18]
- Mitrailleuse lourde [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [9/18]
- Autocanon [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Canon plasma [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Fusil à radiations lourd [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Lance-missiles multiples portatif [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Mitrailleuse lourde laser [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Mitrailleuse type ArkNova [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Sulfateuse [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Canon laser [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [15/30]
- Gatling laser [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [20/40]
- Canon antichar léger [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [5/X]
- Mortier [**Véhicule** uniquement] : [5/X]
- Canon antichar lourd [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [10/X]
- Obusier [**Véhicule** uniquement] : [10/X]
- Canon de campagne [**Véhicule** uniquement] : [15/X]
- Canon d'assaut ArkNova court [**Véhicule** uniquement] : [20/X]

- Lance-missiles multiples [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [25/X]
- Canon d'assaut ArkNova long [**Véhicule** uniquement] : [30/X]
- Système d'artillerie ArkNova [**Véhicule** uniquement] : [40/X]
- Système de missiles de croisière [**Véhicule** uniquement] : [50/X]

Equipements de soutien : Les figurines de cette Faction peuvent choisir parmi ces *Equipements de soutien* de l'Armurerie générale des Homo Nexus :

- *Cape de camouflage* : [5/10]
- *Champ de force* : [5/10]
- *Fumigène* : [5/10]
- *Mine* : [5/10]
- *Petit Instrument de Guerre* : [5/10]
- *Bâton de Pouvoir* : [10/20]
- *Charge de démolition* : [10/20]
- *Lunette* : [10/20]
- *Radio* : [10/20]
- *Trousse de soin* : [10/20]
- *Balise de téléportation* : [15/30]
- *Grand Instrument de guerre* : [15/30]
- *Jetpack* : [15/30]
- *Longue-vue/Jumelles* : [15/30]
- *Bannière* : [25/50]

Bestiaire des Archanges ArkNova

Monture améliorée ArkNova

[10/20] pts

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|----|----|----|
| 30 cm | - | - | - | - | +1 | +2 | - |

Taille de socle : Niveau 5 (de 90 à 120 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être caparaçonnée.

Inventaire : Désarmé. Peut avoir accès à l'équipement *Appendices aiguisés*. Si tel est le cas, la figurine gagne un bonus de +2 à sa valeur d'Attaque lorsqu'elle charge au lieu de +1.

Améliorations : La Monture Exotique peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Rapide = + [1/5] pts
- Terrifiante = + [1/5] pts
- Vol = + [10/50] pts

Règles spéciales : /

Monture Supérieure ArkNova

[15/30] pts

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|----|---|---|----|----|
| 30 cm | +1 | - | +1 | - | - | +3 | - |

Taille de socle : Niveau 6 (de 120 à 180 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être caparaçonnée.

Inventaire : Désarmé. Peut avoir accès à l'équipement *Appendices aiguisés*. Si tel est le cas, la figurine gagne un bonus de +2 à sa valeur d'Attaque lorsqu'elle charge au lieu de +1.

Améliorations : La Monture Majestueuse peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Rapide = + [1/5] pts
- Terrifiante = + [1/5] pts
- Vol = + [10/50] pts

Règles spéciales : Très Massif

Moto ArkNova**[15/30] pts**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|----|---|----|----|
| 30 cm | - | - | - | +2 | - | +1 | - |

Taille de socle : Niveau 4 (de 60 à 90 mm).

Armure par défaut : Moto.

Inventaire : Désarmé.

Améliorations : La Monture Exotique peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Rapide = + [1/5] pts
- Tout-terrain = + [2/10] pts
- Antigravité = + [3/15] pts

Règles spéciales : /

Séraphin ArkNova

250 pts

Mots-clefs : Archange ArkNova, Homo Superior, Champion, Marcheur, Unique

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 7 | 2+ | 6 | 8 | 4 | 10 | 7 |

Rang : Champion Extraordinaire.

Ordres : Cette figurine doit choisir 4 Ordres dans la liste des *Ordres*.

Actions d'Eclat : Cette figurine doit choisir 4 Actions d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.

Armure par défaut : Armure de Séraphin (bonus déjà inclus).

Armure de Séraphin = Une figurine avec cette armure ne peut pas être projetée au sol.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Archanges ArkNova*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Pied Léger = +5 pts
- Adepte de la chasse à courre = +10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Pistolero = +15 pts

Règles spéciales : Coup Puissant, Courageux, Costaud, Gros Gibier, Implacable, Maître duelliste, Maître Tacticien, Trompe-la-Mort, Tireur Expert

Capitaine ArkNova**100 pts****Mots-clefs : Archange ArkNova, Homo Superior, Champion, Infanterie, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 6 | 3+ | 5 | 7 | 3 | 4 | 6 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Champion Charismatique.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 2 Ordres dans la liste des *Ordres*.**Actions d'Éclat :** Cette figurine doit choisir 2 Actions d'Éclat dans la liste des *Actions d'Éclat*.**Armure par défaut :** Armure lourde (bonus déjà inclus). Peut être améliorée jusqu'à l'Exosquelette lourd.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Archanges ArkNova*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Archanges ArkNova* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Pied Léger = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Maîtrise (Équipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Solitaire = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Archange de seconde génération = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Archange de seconde génération = Une figurine avec cette règle spéciale obtient un bonus de +1 à sa valeur de Points de Vie, et est considérée comme étant de base au Niveau de socle supérieur.

Gardien du Savoir ArkNova**70 pts****Mots-clefs :** *Archange ArkNova, Homo Superior, Champion, Infanterie, Mage, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 3+ | 5 | 7 | 2 | 4 | 5 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Champion Classique.**Sorts :** Cette figurine doit choisir 2 Sorts dans le Tableau de la Lumière OU des Ténèbres. Elle peut mélanger des Sorts issus des différents tableaux.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 1 Ordre dans la liste des *Ordres*.**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 1 Action d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.**Armure par défaut :** Armure lourde (bonus déjà inclus). Peut être améliorée jusqu'à l'Exosquelette lourd.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Archanges ArkNova*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Archanges ArkNova* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Pied Léger = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Solitaire = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Archange de seconde génération = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Archange de seconde génération = voir profil du Capitaine ArkNova**Règles spéciales :** Costaud, Courageux, Massif

Prophète ArkNova

70 pts

Mots-clés : *Archange ArkNova, Homo Superior, Champion, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 3+ | 5 | 7 | 2 | 4 | 6 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Rang : Champion Classique.

Ordres : Cette figurine doit choisir 1 Ordre dans la liste des *Ordres*.

Actions d'Eclat : Cette figurine doit choisir 1 Action d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.

Armure par défaut : Armure lourde (bonus déjà inclus). Peut être améliorée jusqu'à l'Exosquelette lourd.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Archanges ArkNova*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Archanges ArkNova* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette lourd).

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Pied Léger = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Solitaire = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Archange de seconde génération = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Archange de seconde génération = voir profil du Capitaine ArkNova

Règles spéciales : Costaud, Courageux, Massif, Aumônier

Aumônier = tout **Guerrier** allié situé à moins de 15 cm de cette figurine compte comme ayant la règle spéciale Sans Peur.

Sergent ArkNova**65 pts****Mots-clefs : Archange ArkNova, Homo Superior, Champion, Infanterie, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 6 | 3+ | 5 | 7 | 2 | 3 | 6 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Rang : Champion Emergent.

Ordres : Cette figurine doit choisir 1 Ordre dans la liste des *Ordres*.

Actions d'Eclat : Cette figurine doit choisir 1 Action d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.

Armure par défaut : Armure lourde (bonus déjà inclus). Peut être améliorée jusqu'à l'Exosquelette lourd.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Archanges ArkNova*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Archanges ArkNova* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette lourd).

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Pied Léger = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Solitaire = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Archange de seconde génération = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Archange de seconde génération = voir profil du Capitaine ArkNova

Règles spéciales : Costaud, Courageux, Massif

Animal amélioré ArkNova

7 pts

Mots-clefs : Archange ArkNova, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 20 cm | 4 | - | 4 | 4 | 1 | 1 | 3 |

Taille de socle : Niveau 2 (de 30 à 40 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Appendices aiguisés.

Améliorations : /

Règles spéciales : /

Archange ArkNova

20 pts

Mots-clefs : Archange ArkNova, Homo Superior, Guerrier, Infanterie, Commun

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 3+ | 5 | 7 | 1 | 2 | 4 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Armure par défaut : Armure lourde (bonus déjà inclus). Peut être améliorée jusqu'à l'Exosquelette lourd.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Archanges Arknova*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Cités-Planètes* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette lourd).

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Adepte de la chasse à courre = +2 pts
- Cavalier Expert = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Pied Léger = +2 pts
- Solitaire = +2 pts
- Archange de seconde génération = +5 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Téléportation = +5 pts
- Pistolero = +5 pts

Archange de seconde génération = voir profil du Capitaine ArkNova

Règles spéciales : Costaud, Courageux, Massif

Archange vétéran ArkNova**27 pts****Mots-clefs :** *Archange ArkNova, Homo Superior, Guerrier, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 3+ | 5 | 7 | 2 | 2 | 5 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Armure lourde (bonus déjà inclus). Peut être améliorée jusqu'à l'Exosquelette lourd.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Archanges ArkNova*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Archanges ArkNova* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Pied Léger = +2 pts
- Adepte de la chasse à courre = +2 pts
- Cavalier Expert = +2 pts
- Garde du Corps = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Solitaire = +2 pts
- Archange de seconde génération = +5 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Coup Puissant = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

Archange de seconde génération = voir profil du Capitaine ArkNova**Règles spéciales :** Costaud, Courageux, Massif

Armurier ArkNova**45 pts****Mots-clefs : Archange ArkNova, Homo Superior, Guerrier, Infanterie, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 3+ | 5 | 7 | 1 | 2 | 5 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Armure lourde (bonus déjà inclus). Peut être améliorée jusqu'à l'Exosquelette lourd.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Archanges Arknova*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Archanges ArkNova* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Archange de seconde génération = +5 pts
- Pistolero = +5 pts

Archange de seconde génération = voir profil du Capitaine ArkNova**Règles spéciales :** Réparateur**Généticien ArkNova****50 pts****Mots-clefs : Archange ArkNova, Homo Superior, Guerrier, Infanterie, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 3+ | 5 | 7 | 1 | 2 | 5 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Armure lourde (bonus déjà inclus). Peut être améliorée jusqu'à l'Exosquelette lourd.**Inventaire :** 3 Trousses de soin. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Archanges Arknova*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Archanges ArkNova* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Archange de seconde génération = +5 pts

Archange de seconde génération = voir profil du Capitaine ArkNova**Règles spéciales :** Médecin

Unité légère motorisée ArkNova**70 pts****Mots-clefs : Archange ArkNova, Homo Superior, Guerrier, Moto, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 25 cm | 5 | 3+ | 5 | 8 | 2 | 5 | 4 |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).**Armure par défaut :** Armure lourde (bonus déjà inclus). Peut être améliorée jusqu'à l'Exosquelette léger.**Inventaire :** Désarmé, Moto. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Archanges ArkNova*.La figurine peut prendre jusqu'à un des *Equipements de tir* suivants :

- *Mitrailleuse lourde*
- *Canon laser*
- *Canon plasma*
- *Mitrailleuse lourde laser*
- *Mitrailleuse type ArkNova*
- *Sulfateuse*

La figurine ne peut pas prendre un *Equipement de mêlée à deux mains*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Archange de seconde génération = +5 pts
- Antigravité = +10 pts

Archange de seconde génération = voir profil du Capitaine ArkNova**Règles spéciales :** Adeptes de la chasse à courre, Costaud, Courageux, Massif

Système d'appui-feu Keleos

80 pts

Mots-clefs : Archange ArkNova, Arme de siège, Commun

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------|
| 120 cm | 7 | +1 | 5 | 2 | Lourde 1 |

Servants : 2 Archanges (Désarmé, armure lourde). Chaque Archange peut être remplacé par un Archange vétéran (Désarmé, armure lourde) pour +3 pts. Les 2 Archanges peuvent être remplacés un seul et même Armurier ArkNova (Désarmé, armure lourde) pour +35 pts. Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant** peut améliorer son armure jusqu'à l'Exosquelette léger.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Archanges et/ou des Archanges vétérans sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à celui-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Archanges Arknova*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Baliste / Canon à Répétition = + 10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts

Cette figurine ne peut pas cumuler les règles spéciales Tirs enflammés et Tirs empoisonnés.

Règles spéciales : Connexion avancée

Connexion avancée = Si un Armurier ArkNova **Servant** est associé à cette **Arme de Siège**, alors un second **Servant** n'est pas requis pour faire fonctionner cette **Arme de Siège** de manière optimale. De plus, si un Armurier ArkNova **Servant** est associé à cette **Arme de Siège**, alors vous pouvez relancer le jet sur le Tableau de Déviation lorsque vous tirez avec cette **Arme de Siège**.

Canon Decimatio

100 pts

Mots-clefs : *Archange ArkNova, Arme de siège, Canon, Commun*

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------------|
| 120 cm | 8 | +1 | 5 | 2 | Artillerie légère |

Servants : 2 Archanges (Désarmé, armure lourde). Chaque Archange peut être remplacé par un Archange vétéran (Désarmé, armure lourde) pour +3 pts. Les 2 Archanges peuvent être remplacés un seul et même Armurier ArkNova (Désarmé, armure lourde) pour +35 pts. Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant** peut améliorer son armure jusqu'à l'Exosquelette léger.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Archanges et/ou des Archanges vétérans sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à celui-ci, voir profils éponymes).

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Archanges Arknova*.

Améliorations : /

Règles spéciales : Connexion avancée

Connexion avancée = Voir le profil du Système d'appui-feu Keleos.

Artillerie mécanisée ArkNova

50 pts

Mots-clefs : *Archange ArkNova, Homo Superior, Véhicule, Commun*

| Mvt | CT | Blindage Avant | Blindage de Flanc | Blindage Arrière |
|-------|----|----------------|-------------------|------------------|
| 25 cm | 3+ | 11 | 11 | 10 |

Equipage : 1 Equipage.

Capacité de transport : 13 figurines.

Blindage par défaut : Blindage léger frontal, blindage léger de flanc, pas de blindage arrière. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage renforcé. Le blindage de flanc peut être amélioré jusqu'au blindage renforcé. Le blindage arrière peut être amélioré jusqu'au blindage léger.

Inventaire : La figurine peut également avoir un *Equipement de tir* en *Equipement frontal*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage**. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des *Equipements de tir* suivants :

- Canon antichar léger
- Sulfateuse
- Autocanon
- Canon antichar lourd
- Canon plasma
- Mortier
- Canon laser
- Canon d'assaut ArkNova court
- Canon d'assaut ArkNova long
- Système d'artillerie ArkNova
- Système de missiles de croisières

Cette figurine peut avoir, en *Equipement central*, une des options suivantes :

- Jusqu'à un Mortier
- Jusqu'à un Système d'artillerie ArkNova
- Jusqu'à un Système de missiles de croisières

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Chenillé = +10 pts
- Antigravité = + 15 pts

Règles spéciales : Artillerie mécanisée

Chariot de Guerre ArkNova

60 pts

Mots-clefs : *Archange ArkNova, Homo Superior, Véhicule, Commun*

| Mvt | CT | Blindage Avant | Blindage de Flanc | Blindage Arrière |
|-------|----|----------------|-------------------|------------------|
| 25 cm | 3+ | 11 | 11 | 11 |

Equipage : 1 *Equipage* et 1 Monture Améliorée ArkNova. Les Montures liées à ce **Véhicule** sont traitées de la même manière que l'*Equipage*.

Blindage par défaut : Blindage léger.

Inventaire : La figurine peut avoir des *Equipements de tir* en *Equipement central*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage**. La figurine ne peut sélectionner que des *Equipements de tir* où il n'est pas indiqué **Véhicule** uniquement.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Défense sommaire = +10 pts
- Stable = +10 pts
- Grand attelage = +15 pts

Règles spéciales : Plateforme de tir, Chariot bestial

(NOTE : toute figurine **Equipage** avec une arme de corps-à-corps peut permettre de symboliser la règle spéciale Défense sommaire).

Véhicule d'assaut ArkNova

60 pts

Mots-clefs : *Archange ArkNova, Homo Superior, Véhicule, Commun*

| Mvt | CT | Blindage Avant | Blindage de Flanc | Blindage Arrière |
|-------|----|----------------|-------------------|------------------|
| 20 cm | 3+ | 12 | 11 | 10 |

Equipage : 1 Equipage.

Capacité de transport : 13 figurines.

Blindage par défaut : Blindage standard frontal, blindage léger de flanc, pas de blindage arrière. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage high-tech. Le blindage de flanc peut être amélioré jusqu'au blindage high-tech. Le blindage arrière peut être amélioré jusqu'au blindage renforcé.

Inventaire : La figurine peut également avoir des Equipements de tir en Equipement frontal. Si tel est le cas, pour chaque Equipement de tir est automatiquement ajouté un Equipage. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des Equipements de tir suivants :

- Mortier
- Lance-missiles multiples
- Système d'artillerie ArkNova
- Système de missiles de croisières

La figurine peut également avoir des Equipements de tir en Equipement latéral et/ou Equipement arrière. Si tel est le cas, pour chaque Equipement de tir est automatiquement ajouté un Equipage. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des Equipements de tir suivants :

- Mortier
- Lance-missiles multiples
- Canon d'assaut ArkNova court
- Canon d'assaut ArkNova long
- Système d'artillerie ArkNova
- Système de missiles de croisières

La figurine peut également avoir des Equipements de tir en Equipement central. Si tel est le cas, pour chaque Equipement de tir est automatiquement ajouté un Equipage. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des Equipements de tir suivants :

- Mortier
- Système d'artillerie ArkNova
- Système de missiles de croisières

Cette figurine ne peut pas avoir plus d'un Canon d'assaut ArkNova court et d'un Canon d'assaut ArkNova long sur un même Blindage ou en Equipement central. Cette figurine ne peut pas associer un Canon d'assaut ArkNova court et un Canon d'assaut ArkNova long sur un même Blindage ou en Equipement central.

Si la figurine obtient choisit au moins un Equipement de tir où il est indiqué **Véhicule uniquement**, alors elle perd le mot-clef **Transport** (et la capacité associée).

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Véhicule d'assaut lourd = +10 pts
- Antigraité = +15 pts
- Protections actives = +15 pts
- Gigantesque = +25 pts

Véhicule d'assaut lourd = Les figurines avec la règle spéciale **Massif** ne compte que pour une seule figurine vis-à-vis de la capacité de transport de ce **Véhicule**.

Règles spéciales : Chenillé

Marcheur ArkNova**100 pts****Mots-clefs :** *Archange ArkNova, Homo Superior, Marcheur, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 6 | 3+ | 7 | 9 | 2 | 7 | 6 |

Armure par défaut : Marcheur ArkNova.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir* et des *Equipements de mêlée* dans l'*Arsenal des Archanges ArkNova*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Archange de seconde génération = +10 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts

Archange de seconde génération = voir profil du Capitaine ArkNova**Règles spéciales :** Courageux

Récapitulatif des coûts en points – Archanges ArkNova

| Nom de la monture | Coûts en points (pts) |
|-----------------------------------|-----------------------|
| Monture améliorée ArkNova | [10/20] |
| Monture Supérieure ArkNova | [15/30] |
| Moto ArkNova | [15/30] |

| Nom de l'Équipement de mêlée | Coûts en points (pts) | Nom de l'Équipement de mêlée | Coûts en points (pts) |
|---|-----------------------|------------------------------------|-----------------------|
| Arme de base / Appendices aiguisés | [1/5] | Lame mécanique | [3/15] |
| Bouclier | [1/5] | Longue Lance de Cavalerie | [3/15] |
| Pavois | [1/5] | Arme de force | [4/20] |
| Lame empoisonnée | [2/10] | Gantelet/Pince de force | [4/20] |
| Lame enflammée | [2/10] | Grand Fléau | [4/20] |
| Lance | [2/10] | Lame laser à deux mains | [5/25] |
| Fléau | [3/15] | Lame mécanique à deux mains | [5/25] |
| Lame empoisonnée à deux mains | [3/15] | Arme de force à deux mains | [6/30] |
| Lame enflammée à deux mains | [3/15] | Griffe de force | [6/30] |
| Lame laser | [3/15] | Hallebarde de force | [6/30] |

| Nom de l'Équipement de tir | Coûts en points (pts) | Nom de l'Équipement de tir | Coûts en points (pts) |
|--|-----------------------|--|-----------------------|
| Arme de jet | [1/2] | Fusil à radiations | [9/18] |
| Javelot | [3/6] | Fusil type ArkNova | [9/18] |
| Arc supérieur ArkNova | [4/8] | Mitraillette type ArkNova | [9/18] |
| Arbalète ArkNova | [5/10] | Mitrailleuse lourde | [9/18] |
| Arbalète lourde ArkNova | [5/10] | Autocanon | [10/20] |
| Fusil à pompe | [5/10] | Canon plasma | [10/20] |
| Lance-flammes léger | [5/10] | Fusil à radiations lourd | [10/20] |
| Lance-flammes | [5/10] | Mitrailleuse lourde laser | [10/20] |
| Arbalète légère ArkNova | [6/12] | Mitrailleuse type ArkNova | [10/20] |
| Fusil d'assaut | [6/12] | Lance-missiles multiples portatif | [10/20] |
| Lance-grenades | [6/12] | Sulfateuse | [10/20] |
| Pistolet laser | [6/12] | Canon laser | [15/30] |
| Carabine laser | [7/14] | Gatling laser | [20/40] |
| Fusil à pompe lourd | [7/14] | Canon antichar léger | [5/X] |
| Pistolet plasma | [7/14] | Mortier | [5/X] |
| Pistolet type ArkNova | [7/14] | Canon antichar lourd | [10/X] |
| Bazooka | [8/16] | Obusier | [10/X] |
| Fusil laser | [8/16] | Canon de campagne | [15/X] |
| Fusil plasma | [8/16] | Canon d'assaut ArkNova court | [20/X] |
| Grenade | [8/16] | Lance-missiles multiples | [25/X] |
| Lance-flammes lourd | [8/16] | Canon d'assaut ArkNova long | [30/X] |
| Pistolet à radiations | [8/16] | Système d'artillerie ArkNova | [40/X] |
| Pistolet type ArkNova automatique | [8/16] | Système de missiles de croisières | [50/X] |

| Nom de l'Équipement de soutien | Coûts en points (pts) | Nom de l'Équipement de soutien | Coûts en points (pts) |
|-----------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|-----------------------|
| Cape de camouflage | [5/10] | Radio | [10/20] |
| Champ de force | [5/10] | Trousse de soin | [10/20] |
| Fumigène | [5/10] | Balise de téléportation | [15/30] |
| Mine | [5/10] | Grand Instrument de Guerre | [15/30] |
| Petit Instrument de Guerre | [5/10] | Jetpack | [15/30] |
| Bâton de Pouvoir | [10/20] | Longue-vue/Jumelles | [15/30] |
| Charge de démolition | [10/20] | Bannière | [25/50] |
| Lunette | [10/20] | | |

| <u>Nom du profil</u> | <u>Coûts de base en points (pts)</u> |
|---------------------------------------|--------------------------------------|
| <u>Séraphin ArkNova</u> | 250 |
| <u>Capitaine ArkNova</u> | 100 |
| <u>Gardien du Savoir ArkNova</u> | 70 |
| <u>Prophète ArkNova</u> | 70 |
| <u>Sergent ArkNova</u> | 65 |
| <u>Animal amélioré ArkNova</u> | 7 |
| <u>Archange ArkNova</u> | 20 |
| <u>Archange vétéran ArkNova</u> | 27 |
| <u>Armurier ArkNova</u> | 45 |
| <u>Généticien ArkNova</u> | 50 |
| <u>Unité légère motorisée ArkNova</u> | 70 |
| <u>Système d'appui-feu Keleos</u> | 80 |
| <u>Canon Decimatio</u> | 100 |
| <u>Artillerie mécanisée ArkNova</u> | 50 |
| <u>Chariot de Guerre ArkNova</u> | 60 |
| <u>Véhicule d'assaut ArkNova</u> | 60 |
| <u>Marcheur ArkNova</u> | 100 |

Les Directoires Cybernetica

(Homo Nexus)

Les Directoires Cybernetica à l'origine simples ordres voués à la conservation d'antiques secrets technologiques au nom de l'Empire Terrien, rompirent avec l'autorité centrale alors que celle-ci s'effondrait, jugée indigne de guider l'évolution mécanique de l'Humanité.

Au fil du temps, et de schismes en schisme, les Directoires sont désormais devenus des royaumes techno-théocratiques, régnant d'immenses mondes-usines où la chair est considérée comme une faiblesse provisoire. Leurs légions d'automates et de soldats cybernétiquement augmentés sont produits en masse pour "libérer" les systèmes stellaires de toute dépendance biologique ou politique, au nom d'une lecture des idéaux impériaux qui leur ait propre.

Si certains Directoires ont plongé dans une autarcie totale, d'autres ordres ont conservés des liens plus ou moins étroits avec les vestiges de l'Empire. Certains témoignages vont jusqu'à évoquer la fourniture des équipements ArkNova, aussi précieux que dévastateurs.

Leur credo unit dogme et algorithme : purifier l'univers par la logique pure, remplacer les empires décadents par un réseau d'intelligences manufacturées, et instaurer un ordre galactique où la foi en l'Omni-Code vaut loi absolue.

Bonus de Faction : Toute figurine alliée **Cyborg**, **Droïde** ou **Androïde** gagne un bonus de +1 sur ses Jets de Trajectoire au tir, et toute figurine alliée **Droïde** ou **Androïde** peut également relancer ses Jets de Trajectoire ratés au tir.



Arsenal des Directoires Cybernetica

Equipements de mêlée : Les figurines de cette Faction peuvent choisir parmi ces *Equipements de mêlée* de l'Armurerie générale des Homo Nexus :

- *Arme de base* : [1/5]
- *Appendices aiguisés* : [1/5]
- *Bouclier* : [1/5]
- *Pavois [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] :* [1/5]
- *Arme à deux mains* : [2/10]
- *Lame empoisonnée* : [2/10]
- *Lame enflammée* : [2/10]
- *Arme bâtarde* : [3/15]
- *Fléau* : [3/15]
- *Lame empoisonnée à deux mains* : [3/15]
- *Lame enflammée à deux mains* : [3/15]
- *Lame laser* : [3/15]
- *Lame mécanique* : [3/15]
- *Arme de force* : [4/20]
- *Gantelet/Pince de force* : [4/20]
- *Grand Fléau* : [4/20]
- *Lance de Cavalerie laser [**Cavalerie** et **Moto** uniquement] :* [4/20]
- *Lame laser à deux mains* : [5/25]
- *Lame mécanique à deux mains* : [5/25]
- *Arme de force à deux mains* : [6/30]
- *Griffe de force* : [6/30]
- *Hallebarde de force [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] :* [6/30]

Equipements de tir : Les figurines de cette Faction peuvent choisir parmi ces *Equipements de tir* de l'Armurerie générale des Homo Nexus :

- Arme de jet : [1/2]
- Fusil à pompe : [5/10]
- Lance-flammes léger : [5/10]
- Lance-flammes : [5/10]
- Lance-grenades : [6/12]
- Pistolet laser : [6/12]
- Carabine laser : [7/14]
- Fusil à pompe lourd [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [7/14]
- Pistolet plasma : [7/14]
- Pistolet type ArkNova : [7/14]
- Bazooka [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Fusil laser : [8/16]
- Fusil plasma : [8/16]
- Grenade : [8/16]
- Lance-flammes lourd [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Pistolet à radiations : [8/16]
- Pistolet type ArkNova automatique : [8/16]
- Fusil à radiations : [9/18]
- Fusil type ArkNova : [9/18]
- Mitraillette type ArkNova : [9/18]
- Mitrailleuse lourde [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [9/18]
- Autocanon [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Canon plasma [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Fusil à radiations lourd [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Lance-missiles multiples portatif [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Mitrailleuse lourde laser [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Mitrailleuse type ArkNova [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Canon laser [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [15/30]
- Gatling laser [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [20/40]
- Obusier [Véhicule uniquement] : [10/X]
- Canon d'assaut ArkNova court [Véhicule uniquement] : [20/X]
- Lance-missiles multiples [Véhicule et **Marcheur** uniquement] : [25/X]
- Canon d'assaut ArkNova long [Véhicule uniquement] : [30/X]
- Système d'artillerie ArkNova [Véhicule uniquement] : [40/X]
- Système de missiles de croisière [Véhicule uniquement] : [50/X]

Equipements de soutien : Les figurines de cette Faction peuvent choisir parmi ces *Equipements de soutien* de l'Armurerie générale des Homo Nexus :

- *Cape de camouflage* : [5/10]
- *Champ de force* : [5/10]
- *Fumigène* : [5/10]
- *Mine* : [5/10]
- *Charge de démolition* : [10/20]
- *Lunette* : [10/20]
- *Radio* : [10/20]
- *Trousse de soin* : [10/20]
- *Balise de téléportation* : [15/30]
- *Jetpack* : [15/30]
- *Longue-vue/Jumelles* : [15/30]
- *Bannière* : [25/50]

Bestiaire des Directoires Cybernetica

Monture Mécanisée

[10/20] pts

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|----|---|----|----|
| 30 cm | - | - | - | +1 | - | +2 | - |

Taille de socle : Niveau 4 (de 60 à 90 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être caparaçonnée.

Inventaire : Désarmé. Peut avoir accès à l'équipement *Appendices aiguisés*. Si tel est le cas, la figurine gagne un bonus de +2 à sa valeur d'Attaque lorsqu'elle charge au lieu de +1.

Améliorations : Cette Monture peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Vol = + [10/50] pts

Règles spéciales : Massif

Moto

[15/30] pts

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|----|---|----|----|
| 30 cm | - | - | - | +2 | - | +1 | - |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).

Armure par défaut : Moto.

Inventaire : Désarmé.

Améliorations : Cette Monture peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Rapide = + [1/5] pts
- Tout-terrain = + [2/10] pts
- Antigravité = + [3/15] pts

Règles spéciales : /

Grande Monture mécanisée**[20/40] pts**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|----|----|---|----|----|
| 30 cm | +1 | - | +1 | +1 | - | +3 | - |

Taille de socle : Niveau 5 (de 90 à 120 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être caparaçonnée.

Inventaire : Désarmé. Peut avoir accès à l'équipement *Appendices aiguisés*. Si tel est le cas, la figurine gagne un bonus de +2 à sa valeur d'Attaque lorsqu'elle charge au lieu de +1.

Améliorations : Cette Monture peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Rapide = + [1/5] pts
- Terrifiante = + [1/5] pts
- Vol = + [10/50] pts

Règles spéciales : Charge monstrueuse, Très Massif

Champions des Directoires Cybernetica

Archidirecteur

75 pts

Mots-clefs : Directoires Cybernetica, Androïde, Champion, Marcheur, Unique

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 6 | 3+ | 5 | 6 | 3 | 8 | 5 |

Rang : Champion Extraordinaire.

Ordres : Cette figurine doit choisir 3 Ordres dans la liste des Ordres.

Actions d'Eclat : Cette figurine doit choisir 2 Actions d'Eclat dans la liste des Actions d'Eclat.

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette lourd.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des Equipements de tir, des Equipements de mêlée et des Equipements de soutien dans l'Arsenal des Directoires Cybernetica.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Tirs enflammés = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Costaud = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Multibras = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Règles spéciales : Réparateur, Robotique, Maître de la technologie

Maître de la technologie = Une figurine avec cette règle spéciale réussit tout test lié à la règle spéciale Réparateur sur un 3+, et peut relancer tout test raté lié à cette règle spéciale.

Technomage**60 pts****Mots-clés : Directoires Cybernetica, Androïde, Champion, Infanterie, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 3+ | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).**Rang :** Champion Charismatique.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 2 Ordres dans la liste des *Ordres*.**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 2 Actions d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette lourd.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Directoires Cybernetica* (sauf si la figurine est équipée d'un exosquelette léger ou lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Tirs enflammés = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Costaud = +10 pts
- Maîtrise (Équipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Multibras = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Règles spéciales : Réparateur, Robotique, Spécialiste de la technologieSpécialiste de la technologie = Une figurine avec cette règle spéciale réussit tout test lié à la règle spéciale Réparateur sur un 3+.

Technocomte**55 pts****Mots-clefs : Directoires Cybernetica, Androïde, Champion, Infanterie, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 3+ | 5 | 5 | 2 | 3 | 5 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Champion Commun.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 2 Ordres dans la liste des *Ordres*.**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 1 Actions d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette lourd.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Directoires Cybernetica* (sauf si la figurine est équipée d'un exosquelette léger ou lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Tirs enflammés = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Costaud = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Multibras = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Règles spéciales : Réparateur, Robotique, Spécialiste de la technologieSpécialiste de la technologie = Voir profil du Technomage.

Officier Droïde**50 pts****Mots-clés : Directoires Cybernetica, Droïde, Champion, Infanterie, Commun**

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 3+ | 4 | 5 | 2 | 2 | 4 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Champion Commun.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 2 Ordres dans la liste des *Ordres*.**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 1 Actions d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Directoires Cybernetica*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Tirs enflammés = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Costaud = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Multibras = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

Règles spéciales : Robotique

Guerriers des Directoires Cybernetica

Droïde de reconnaissance

4 pts

Mots-clefs : *Directoires Cybernetica, Droïde, Guerrier, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 1 | 4+ | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Directoires Cybernetica*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Antigravité = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Pistolero = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

Règles spéciales : Rapide, Robotique

Animal mécanisé

5 pts

Mots-clefs : *Directoires Cybernetica, Droïde, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 20 cm | 3 | - | 3 | 4 | 1 | 1 | 2 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Appendices aiguisés.

Améliorations : /

Règles spéciales : Robotique

Mercenaire cyborg

5 pts

Mots-clefs : *Directoires Cybernetica, Cyborg, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 3 | 4+ | 4 | 3 | 1 | 1 | 4 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Agilité impressionnante = +2 pts
- Costaud = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Coup Puissant = +5 pts

Règles spéciales : /

Droïde de combat**7 pts****Mots-clés :** *Directoires Cybernetica, Droïde, Guerrier, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 3 | 4+ | 3 | 4 | 1 | 1 | 3 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Directoires Cybernetica*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Costaud = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Troupe de ligne = +2 pts
- Arachnéenne = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

Règles spéciales : Robotique

Soldat androïde**8 pts****Mots-clés :** *Directoires Cybernetica, Androïde, Guerrier, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 4 | 4+ | 3 | 4 | 1 | 1 | 3 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Directoires Cybernetica*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Costaud = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Arachnéenne = +5 pts
- Coup Puissant = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

Règles spéciales : Robotique

Nuée de petits robots

10 pts

Mots-clefs : *Directoires Cybernetica, Droïde, Gobelin, Guerrier, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 10 cm | 2 | - | 1 | 3 | 1 | 4 | 2 |

Taille de socle : Niveau 2 (de 30 à 40 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Appendices aiguisés* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.

(Note : Si une option d'équipement est choisie, elle s'applique à l'ensemble des figurines du socle et compte comme un seul *Équipement*, sans qu'il ne soit nécessaire de compter le nombre d'armes représentées sur celui-ci.)

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Rapide = +2 pts
- Arachnéenne = +5 pts
- Vol = +5 pts

Règles spéciales : Nuée, Robotique

Droïde de combat V2**12 pts****Mots-clefs :** *Directoires Cybernetica, Droïde, Guerrier, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 4 | 4+ | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette lourd.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Directoires Cybernetica* (sauf si la figurine est équipée d'un exosquelette léger ou lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Costaud = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir au choix) = +2 pts
- Massif = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Troupe de ligne = +2 pts
- Arachnéenne = +5 pts
- Cavalier Expert = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

Règles spéciales : Robotique

Vétéran androïde**15 pts****Mots-clefs :** *Directoires Cybernetica, Androïde, Guerrier, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 3+ | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette léger.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Directoires Cybernetica* (sauf si la figurine est équipée d'un exosquelette léger).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Costaud = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir au choix) = +2 pts
- Massif = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Troupe de ligne = +2 pts
- Arachnéenne = +5 pts
- Cavalier Expert = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

Règles spéciales : Robotique

Ingénieur Droïde

25 pts

Mots-clefs : *Directoires Cybernetica, Droïde, Guerrier, Infanterie, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 3 | 4+ | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 |

Taille de socle : Niveau 1 (de 25 à 30 mm).

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts

Règles spéciales : Réparateur, Robotique

Plateforme d'arme mobile Droïde**35 pts****Mots-clefs :** *Directoires Cybernetica, Droïde, Guerrier, Moto, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 25 cm | 3 | 4+ | 3 | 6 | 1 | 3 | 3 |

Taille de socle : Niveau 3 (de 40 à 60 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure (bonus de la Moto déjà inclus). Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.**Inventaire :** Désarmé, Moto. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.La figurine peut prendre jusqu'à un des *Equipements de tir* suivants :

- *Canon laser*
- *Canon plasma*
- *Mitrailleuse lourde laser*
- *Mitrailleuse type ArkNova*

La figurine ne peut pas prendre un *Equipement de mêlée à deux mains*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Chenillé = +5 pts
- Antigravité = +10 pts

Règles spéciales : *Adeptes de la chasse à courre, Robotique*

Armes de siège des Directoires Cybernetica

Tourelle de défense laser

80 pts

Mots-clefs : Directoires Cybernetica, Arme de siège, Commun

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------|
| 90 cm | 7 | +1 | 6 | 4 | Lourde 3 |

Servants : Pas de **Servants** (voir règle spéciale Tourelle automatique)

Armure par défaut : /

Inventaire : /

Améliorations : /

Règles spéciales : Tourelle automatique

Tourelle automatique = Une **Arme de Siège** avec cette règle spéciale ne nécessite pas de **Servants** pour être utilisée. Elle ne peut cependant pas se déplacer.

Tourelle de défense lance-missiles

120 pts

Mots-clefs : Directoires Cybernetica, Arme de siège, Commun

| Portée | F | Pen. | D | PV | Type de tir |
|--------|---|------|---|----|-------------------|
| 120 cm | 3 | +1 | 6 | 4 | Artillerie lourde |

Servants : Pas de **Servants** (voir règle spéciale Tourelle automatique)

Armure par défaut : /

Inventaire : /

Améliorations : /

Règles spéciales : Tourelle automatique

Tourelle automatique = Voir profil de la Tourelle de défense laser.

Transport mécanisé du Directoire

45 pts

Mots-clefs : Directoires Cybernetica, Droïde, Véhicule, Transport, Commun

| Mvt | CT | Blindage Avant | Blindage de Flanc | Blindage Arrière |
|-------|----|----------------|-------------------|------------------|
| 25 cm | 4+ | 10 | 10 | 10 |

Equipage : 1 Equipage.

Capacité de transport : 13 figurines.

Blindage par défaut : Blindage léger frontal, pas de blindage de flanc, pas de blindage arrière. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage renforcé. Le blindage de flanc peut être amélioré jusqu'au blindage renforcé. Le blindage arrière peut être amélioré jusqu'au blindage renforcé.

Inventaire : La figurine peut également avoir des *Equipements de tir* en *Equipement frontal*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage** pour chaque *Equipement de tir* ajouté. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des *Equipements de tir* suivants :

- Canon d'assaut ArkNova court
- Canon d'assaut ArkNova long
- Système d'artillerie ArkNova
- Système de missiles de croisières

La figurine peut également avoir des *Equipements de tir* en *Equipement latéral*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage**. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des *Equipements de tir* suivants :

- Autocanon
- Canon plasma
- Canon laser
- Canon d'assaut ArkNova court
- Canon d'assaut ArkNova long
- Système d'artillerie ArkNova
- Système de missiles de croisières

Si la figurine obtient choisit au moins un *Equipement de tir* où il est indiqué **Véhicule uniquement**, alors elle perd le mot-clef **Transport** (et la capacité associée).

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Plateforme de tir = +10 pts

Règles spéciales : /

Artillerie mécanisée du Directoire

55 pts

Mots-clefs : *Directoires Cybernetica, Droïde, Véhicule, Commun*

| Mvt | CT | Blindage Avant | Blindage de Flanc | Blindage Arrière |
|-------|----|----------------|-------------------|------------------|
| 25 cm | 4+ | 11 | 11 | 10 |

Equipage : 1 Equipage.

Blindage par défaut : Blindage léger frontal, blindage léger de flanc, pas de blindage arrière. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage renforcé. Le blindage de flanc peut être amélioré jusqu'au blindage renforcé. Le blindage arrière peut être amélioré jusqu'au blindage léger.

Inventaire : La figurine peut également avoir des *Equipement de tirs* en *Equipement frontal*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage** pour chaque *Equipement de tir* ajouté. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des *Equipements de tir* suivants :

- *Autocanon*
- *Canon plasma*
- *Canon laser*
- *Canon d'assaut ArkNova court*
- *Canon d'assaut ArkNova long*
- *Système d'artillerie ArkNova*
- *Système de missiles de croisières*

La figurine peut également avoir des *Equipements de tir* en *Equipement latéral*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage**. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des *Equipements de tir* suivants :

- *Autocanon*
- *Canon plasma*
- *Canon laser*
- *Canon d'assaut ArkNova court*
- *Canon d'assaut ArkNova long*
- *Système d'artillerie ArkNova*
- *Système de missiles de croisières*

Cette figurine peut avoir, en *Equipement central*, une des options suivantes :

- Jusqu'à un *Système d'artillerie ArkNova*
- Jusqu'à un *Système de missiles de croisières*

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Chenillé = +10 pts
- Antigravité = + 15 pts

Règles spéciales : Artillerie mécanisée

Véhicule d'assaut du Directoire

60 pts

Mots-clefs : Directoires Cybernetica, Droïde, Véhicule, Commun

| Mvt | CT | Blindage Avant | Blindage de Flanc | Blindage Arrière |
|-------|----|----------------|-------------------|------------------|
| 25 cm | 4+ | 11 | 11 | 11 |

Equipage : 1 Equipage.

Blindage par défaut : Blindage léger frontal, blindage léger de flanc, blindage arrière léger. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage high-tech. Le blindage de flanc peut être amélioré jusqu'au blindage high-tech. Le blindage arrière peut être amélioré jusqu'au blindage high-tech.

Inventaire : Balise de téléportation. La figurine peut également avoir des Equipements de tir en Equipement frontal. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage** pour chaque Equipement de tir ajouté. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des Equipements de tir suivants :

- Autocanon
- Canon plasma
- Canon laser
- Canon d'assaut ArkNova court
- Canon d'assaut ArkNova long
- Système d'artillerie ArkNova
- Système de missiles de croisières

La figurine peut également avoir des Equipements de tir en Equipement latéral. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage** pour chaque Equipement de tir ajouté. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des Equipements de tir suivants :

- Autocanon
- Canon plasma
- Canon laser
- Canon d'assaut ArkNova court
- Canon d'assaut ArkNova long
- Système d'artillerie ArkNova
- Système de missiles de croisières

La figurine peut également avoir des Equipements de tir en Equipement central. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage** pour chaque Equipement de tir ajouté. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des Equipements de tir suivants :

- Système d'artillerie ArkNova
- Système de missiles de croisières

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Amphibie = + 10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chenillé = +10 pts
- Antigravité = +15 pts
- Protections actives = +15pts
- Gigantesque = +25 pts

Règles spéciales : /

Marcheur de reconnaissance Droïde**55 pts****Mots-clefs :** *Directoires Cybernetica, Droïde, Marcheur, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | B |
|-------|----|----|---|---|---|----|---|
| 20 cm | 5 | 4+ | 6 | 6 | 1 | 6 | 4 |

Armure par défaut : Marcheur de reconnaissance.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir* et des *Equipements de mêlée* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Arachnéenne = +15 pts

Règles spéciales : Robotique**Marcheur de combat Droïde****80 pts****Mots-clefs :** *Directoires Cybernetica, Droïde, Marcheur, Commun*

| Mvt | CC | CT | F | D | A | PV | Mo |
|-------|----|----|---|---|---|----|----|
| 15 cm | 5 | 4+ | 6 | 7 | 2 | 8 | 4 |

Armure par défaut : Marcheur de combat.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir* et des *Equipements de mêlée* dans l'*Arsenal des Directoires Cybernetica*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Arachnéenne = +15 pts
- Gigantesque = +25 pts

Règles spéciales : Robotique

Récapitulatif des coûts en points – Directoires Cybernetica

| Nom de la monture | Coûts en points (pts) |
|---------------------------------|-----------------------|
| Monture Mécanisée | [10/20] |
| Moto | [15/30] |
| Grande Monture mécanisée | [20/40] |

| Nom de l'Équipement de mêlée | Coûts en points (pts) | Nom de l'Équipement de mêlée | Coûts en points (pts) |
|---|-----------------------|------------------------------------|-----------------------|
| Arme de base / Appendices aiguisés | [1/5] | Lame mécanique | [3/15] |
| Bouclier | [1/5] | Arme de force | [4/20] |
| Pavois | [1/5] | Gantelet/Pince de force | [4/20] |
| Lame empoisonnée | [2/10] | Grand Fléau | [4/20] |
| Lame enflammée | [2/10] | Lance de Cavalerie laser | [4/20] |
| Arme bâtarde | [3/15] | Lame laser à deux mains | [5/25] |
| Fléau | [3/15] | Lame mécanique à deux mains | [5/25] |
| Lame empoisonnée à deux mains | [3/15] | Lame de force à deux mains | [6/30] |
| Lame enflammée à deux mains | [3/15] | Griffe de force | [6/30] |
| Lame laser | [3/15] | Hallebarde de force | [6/30] |

| Nom de l'Équipement de tir | Coûts en points (pts) | Nom de l'Équipement de tir | Coûts en points (pts) |
|--|-----------------------|--|-----------------------|
| Arme de jet | [1/2] | Fusil à radiations | [9/18] |
| Fusil à pompe | [5/10] | Fusil type ArkNova | [9/18] |
| Lance-flammes léger | [5/10] | Mitraillette type ArkNova | [9/18] |
| Lance-flammes | [5/10] | Autocanon | [10/20] |
| Lance-grenades | [6/12] | Canon plasma | [10/20] |
| Pistolet laser | [6/12] | Fusil à radiations lourd | [10/20] |
| Carabine laser | [7/14] | Lance-missiles multiples portatif | [10/20] |
| Fusil à pompe lourd | [7/14] | Mitrailleuse lourde laser | [10/20] |
| Pistolet plasma | [7/14] | Mitrailleuse type ArkNova | [10/20] |
| Pistolet type ArkNova | [7/14] | Canon laser | [15/30] |
| Bazooka | [8/16] | Gatling laser | [20/40] |
| Fusil laser | [8/16] | Obusier | [10/X] |
| Fusil plasma | [8/16] | Canon d'assaut ArkNova court | [20/X] |
| Grenade | [8/16] | Lance-missiles multiples | [25/X] |
| Lance-flammes lourd | [8/16] | Canon d'assaut ArkNova long | [30/X] |
| Pistolet à radiations | [8/16] | Système d'artillerie ArkNova | [40/X] |
| Pistolet automatique type ArkNova | [8/16] | Système de missiles de croisières | [50/X] |

| Nom de l'Équipement de soutien | Coûts en points (pts) | Nom de l'Équipement de soutien | Coûts en points (pts) |
|--------------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|
| Cape de camouflage | [5/10] | Radio | [10/20] |
| Champ de force | [5/10] | Trousse de soin | [10/20] |
| Fumigène | [5/10] | Balise de téléportation | [15/30] |
| Mine | [5/10] | Jetpack | [15/30] |
| Charge de démolition | [10/20] | Longue-vue/Jumelles | [15/30] |
| Lunette | [10/20] | Bannière | [25/50] |

| <u>Nom du profil</u> | <u>Coûts de base en points (pts)</u> |
|---|--------------------------------------|
| <u>Archidirecteur</u> | 75 |
| <u>Technomage</u> | 60 |
| <u>Technocomte</u> | 55 |
| <u>Officier Droïde</u> | 50 |
| <u>Droïde de reconnaissance</u> | 4 |
| <u>Animal mécanisé</u> | 5 |
| <u>Mercenaire cyborg</u> | 5 |
| <u>Droïde de combat</u> | 7 |
| <u>Soldat Androïde</u> | 8 |
| <u>Nuée de petits robots</u> | 10 |
| <u>Droïde de combat V2</u> | 12 |
| <u>Vétéran androïde</u> | 15 |
| <u>Ingénieur Droïde</u> | 25 |
| <u>Plateforme d'arme mobile Droïde</u> | 35 |
| <u>Tourelle de défense laser</u> | 80 |
| <u>Tourelle de défense lance-missiles</u> | 120 |
| <u>Transport mécanisé du Directoire</u> | 45 |
| <u>Artillerie mécanisée du Directoire</u> | 55 |
| <u>Véhicule d'assaut du Directoire</u> | 60 |
| <u>Marcheur de reconnaissance Droïde</u> | 55 |
| <u>Marcheur de combat Droïde</u> | 80 |

Armurerie générale – Homo Nexus

Equipements de mêlée

- *Arme de base* (épée, dague, hache, pioche, marteau, faux, matraque, ...) [*Equipement à une main*] : pas de règles spéciales.
- *Appendices aiguisés* (griffes, crocs, cornes, défenses, ...) [*Equipement à une main*] : Lorsqu'elle charge, une figurine équipée d'*Appendices aiguisés* double sa Valeur d'Attaque pour la résolution du Duel. Une figurine ne peut être équipée qu'une seule fois d'*Appendices aiguisés* dans son Inventaire.
- *Arme à deux mains* (épée, hache, marteau, katana...) [*Equipement à deux mains*] : Une figurine qui utilise cet *Equipement* lors de la Phase de Duel souffre d'un malus de -1 sur ses Jets de Duel (cumulatif avec d'autres malus du même type). En contrepartie, cette même figurine gagne un bonus de +1 sur ses Jets de Blessure ou de Pénétration de Blindage (cumulatif avec d'autres bonus du même type).
- *Arme bâtarde* [*Equipement à une main*] : Une figurine qui utilise cet *Equipement* lors de la Phase de Duel peut choisir de s'en servir comme une *Arme de base* ou une *Arme à deux mains*. Le joueur doit annoncer quel type d'arme sera utilisé pour ce duel.
- *Arme de force* (épée, dague, hache, baïonnette, ...) [*Equipement à une main*] : Une figurine qui utilise cette arme obtient un bonus de +2 à sa valeur de Force lorsqu'il effectue des jets pour blesser ou de Pénétration de Blindage de Pénétration de Blindage (cumulatif avec d'autres bonus du même type) pendant la Phase de Duel.
- *Arme de force à deux mains* [*Equipement à deux mains*] : Cette arme compte comme une *Arme à deux mains* et comme une *Arme de force*.
- *Bouclier* [*Equipement à une main*] : Un *Bouclier* donne un bonus de +1 à la valeur de Défense de la figurine. Cependant, il n'accorde pas d'Attaque supplémentaire pendant la Phase de Duel. Si une figurine possède également un *Equipement à deux mains*, elle perd ce bonus de +1 en Défense. Si, pendant la Phase de Duel, la figurine utilise une *Arme Bâtarde* en mode *Arme à deux mains*, alors elle perd ce bonus pour la durée de la Phase de Duel. Si, pendant la Phase de Duel, la figurine utilise deux *Equipements de mêlée à une main*, alors elle perd ce bonus pour la durée de la Phase de Duel. Si la figurine possède un bouclier et utilise un *Equipement de tir à deux mains*, alors elle subira un malus de -1 sur ces jets pour toucher au tir. Un porteur de bouclier peut choisir de se protéger derrière son bouclier pendant la phase de Duel (voir « Se protéger derrière son bouclier » dans le Manuel des règles). Une figurine ne peut pas avoir plus d'un *Bouclier* dans son Inventaire. De plus, une figurine ne peut pas sélectionner cet Equipement dans le cadre de la règle spéciale Maîtrise (X).

- *Fléau [Equipement à une main]* : Si une figurine qui utilise cet *Equipement* lors de la Phase de Duel fait partie des vainqueurs lors de la résolution du Duel, et avant de passer aux jets pour blesser, comparez la valeur de Force de la figurine en question avec l'ensemble des figurines adverses Engagées. Chaque figurine adverse (hors **Monstres** et **Véhicules**) ayant une valeur de Force inférieure ou égale à celle de la figurine qui utilise cet *Equipement* est alors jetée au sol. Sont pris en compte les modificateurs éventuels (comme une Force Légendaire).
- *Gantelet/Pince de force [Equipement à une main]* : Une figurine qui utilise cette arme double sa Force lorsqu'il effectue des jets pour blesser ou de Pénétration de Blindage (bonus non cumulatif) pendant la Phase de Duel. En revanche, il subit un malus de -1 à sa valeur de Défense si des coups lui sont portés pendant ce même Duel.
- *Grand Bouclier Nain [Equipement à deux mains]* : compte comme un *Bouclier*, mais remplace le bonus de +1 à la valeur de Défense du porteur par un bonus de +2.
- *Grand Fléau [Equipement à deux mains]* : Cette arme compte comme un *Fléau*. De plus, une figurine qui utilise cette arme obtient un bonus de +1 à sa valeur de Force lorsqu'il effectue des jets pour blesser ou de Pénétration de Blindage de Pénétration de Blindage (cumulatif avec d'autres bonus du même type) pendant la Phase de Duel. Ce bonus est pris en compte pour constater si les figurines ennemies Engagées sont jetées au sol ou non.
- *Griffe de force [Equipement à une main]* : Cette arme compte comme une *Arme de Force*. De plus, la figurine qui utilise cette arme en Duel relance ses jets naturels de 1 pour blesser ou de Pénétration de Blindage lors d'un Duel, et tous ses jets pour blesser ou de Pénétration de Blindage ratés si elle a chargé (bonus non cumulatif en cas d'utilisation de plusieurs *Griffes de Force* par la même figurine).
- *Hallebarde [Equipement à deux mains]* : lors de la Phase de Duel, une figurine Engagée utilisant une *Hallebarde* peut choisir de s'en servir comme une *Lance* ou une *Arme à deux mains*. Le joueur doit annoncer quel type d'arme sera utilisé pour ce duel. Une figurine ne peut avoir qu'une seule *Hallebarde* dans son Inventaire. La figurine ne peut pas associer la *Hallebarde*, le *Javelot*, la *Lance* et la *Pique*.
- *Hallebarde de force [Equipement à deux mains]* : lors de la Phase de Duel, une figurine Engagée utilisant une *Hallebarde de force* peut choisir de s'en servir comme une *Lance* ou une *Arme de force à deux mains*. Le joueur doit annoncer quel type d'arme sera utilisé pour ce duel. Une figurine ne peut avoir qu'une seule *Hallebarde de force* dans son Inventaire. La figurine ne peut pas associer la *Lance*, la *Hallebarde de force* et le *Javelot*.
- *Lame empoisonnée (épée, dague, hache, ...) [Equipement à une main]* : Une figurine qui utilise cet *Equipement* lors de la Phase de Duel doit relancer les jets donnant 1 pour Blesser.
- *Lame enflammée (épée, dague, hache, ...) [Equipement à une main]* : Une figurine qui utilise cet *Equipement* lors de la Phase de Duel obtient +1 sur ses jets pour Pénétrer le Blindage d'un **Véhicule** au Duel.

- *Lame empoisonnée à deux mains* (épée, dague, hache, ...) [*Equipement à deux mains*] : Cette arme compte comme une *Arme à deux mains* et comme une *Lame empoisonnée*.
- *Lame enflammée à deux mains* (épée, dague, hache, ...) [*Equipement à deux mains*] : Cette arme compte comme une *Arme à deux mains* et comme une *Lame enflammée*.
- *Lame laser* (épée, dague, hache, ...) [*Equipement à une main*] : Une figurine qui utilise cette arme prend en compte la valeur de Défense de la figurine ennemie ciblée divisée par 2 (arrondie au supérieur). De plus, elle relance les jets de 1 de Pénétration de Blindage au Duel.
- *Lame mécanique* (épée, hache, baïonnette, ...) [*Equipement à une main*] : Une figurine qui utilise cette arme obtient un bonus de +1 à sa valeur de Force lorsqu'il effectue des jets pour blesser ou de Pénétration de Blindage de Pénétration de Blindage (cumulatif avec d'autres bonus du même type) pendant la Phase de Duel.
- *Lame laser à deux mains* [*Equipement à deux mains*] : Cette arme compte comme une *Arme à deux mains* et comme une *Lame laser*.
- *Lame mécanique à deux mains* [*Equipement à deux mains*] : Cette arme compte comme une *Arme à deux mains* et comme une *Lame mécanique*.
- *Lance* [*Equipement à une main*] : Si une figurine **Cavalerie** ou **Moto** est Engagée contre une figurine équipée d'une Lance, alors elle ne pourra bénéficier de l'éventuelle Attaque Supplémentaire liée à la charge.
De plus, si une figurine d'**Infanterie** non Engagée au combat avec une Lance est au contact socle à socle avec une figurine alliée elle-même Engagée, alors elle peut apporter une unique Attaque au combat en utilisant ses valeurs de Combat et de Force. La figurine soutenue doit avoir un socle de la même taille ou plus petit que celle armée d'une Lance. La figurine armée d'une Lance qui soutient n'est malgré cela pas considérée comme étant Engagée. Une figurine ne peut pas avoir plus d'une Lance dans son Inventaire. La figurine ne peut pas associer la Lance, la Lance de Cavalerie et la Pique.
- *Lance de Cavalerie* [*Equipement à une main*] : Une figurine de **Cavalerie** ou **Moto** qui a une Lance de Cavalerie reçoit un bonus de +1 pour Blesser lorsqu'elle a chargé pendant le tour. Dans le cas où deux jets sont requis pour blesser, le bonus s'applique aux deux jets. Une figurine de **Cavalerie** ou **Moto** avec une Lance de Cavalerie obtient ce bonus même si elle a chargé une figurine de **Cavalerie** ou **Moto**, sauf si elle a chargé à travers un terrain difficile. Dans le cas où deux jets sont requis pour blesser (comme un 6/4+), le bonus affecte les deux dés. Notez que si un bonus permet à la figurine de relancer les 1 pour Blesser ratés, cela s'applique avant le +1. Si la figurine est également équipée avec un *Equipement de tir*, alors elle subit un malus de -1 sur son/ses jet(s) de Duel. Une figurine ne peut pas avoir plus d'une Lance de Cavalerie dans son Inventaire. La figurine ne peut pas associer la Lance et la Pique.

- *Lance de Cavalerie laser [Equipement à une main]* : suit les règles de la *Lance de Cavalerie*. De plus, une figurine de **Cavalerie** ou **Moto** qui a une *Lance de Cavalerie laser* relance les jets pour blesser au Duel lorsqu'elle a chargé pendant le tour. En revanche, si la figurine porte un *Bouclier* en plus de la *Lance de Cavalerie laser*, alors elle subira un malus de -1 sur ses jets de Duel. Une figurine ne peut avoir qu'une seule *Lance de Cavalerie laser* dans son Inventaire. La figurine ne peut pas associer le *Javelot*, le *Grand Javelot*, la *Lance de Cavalerie* et la *Lance de Cavalerie laser*. La figurine ne peut pas associer la *Lance de Cavalerie laser* et la *Bannière*.

- *Longue Lance de Cavalerie [Equipement à une main]* : suit les règles de la *Lance de Cavalerie*. De plus, une figurine de **Cavalerie** ou **Moto** qui a une *Longue Lance de Cavalerie* relance les jets de 1 pour blesser au Duel lorsqu'elle a chargé pendant le tour. En revanche, si la figurine porte un *Bouclier* en plus de la *Longue Lance de Cavalerie*, alors elle subira un malus de -1 sur ses jets de Duel. Une figurine ne peut avoir qu'une seule *Longue Lance de Cavalerie* dans son Inventaire. La figurine ne peut pas associer la *Longue Lance de Cavalerie*, la *Lance de Cavalerie* et la *Bannière*.

- *Pique [Equipement à deux mains]* : Mêmes règles que la *Lance*. De plus, une figurine armée d'une *Pique* peut supporter une figurine amie engagée au combat en étant au contact socle à socle avec une figurine armée d'une *Pique* qui est elle-même déjà au contact socle à socle avec la figurine alliée engagée au combat (il est important que les deux soutiens soient armés de *Piques* et non d'une *Lance* et d'une *Pique*). Si la figurine est également équipée avec un *Bouclier* ou un *Equipement de tir*, alors elle subit un malus de -1 sur son/ses jet(s) de Duel. Si une figurine est armée d'une *Pique* et est passager dans un **Transport** ayant la règle spéciale Plateforme de tir, alors cette figurine peut participer aux Duels de la même manière qu'une figurine en soutien. Exceptionnellement, un **Transport** peut dans cette situation être « soutenu » par plus de deux figurines. Une figurine ne peut pas avoir plus d'une *Pique* dans son Inventaire. La figurine ne peut pas associer la *Lance*, la *Lance de Cavalerie* et la *Pique*.

- *Pavois [Equipement à une main]* : suit les règles du *Bouclier*, à ceci près que la figurine conserve le bonus de +1 en Défense même si elle possède également un *Equipement de tir à deux mains*, et ne subit pas de malus sur ces jets pour toucher avec cette arme. En revanche, la figurine souffre d'un malus de -1 sur ses Jets de Duel (cumulatif avec d'autres malus du même type). Une figurine ne peut avoir qu'un seul *Pavois* dans son Inventaire. Une figurine ne peut associer le *Bouclier* et le *Pavois*.

- *Trident de chasse [Equipement à deux mains]* : Cette arme compte comme une *Lance*. De plus, une figurine utilisant cet Equipement de mêlée obtient un bonus de +1 sur ses jets pour blesser contre les **Marcheurs**, les **Bêtes** et les **Monstres**, ainsi qu'un bonus de +1 sur ses Jets de Pénétration de Blindage. Si la figurine est également équipée avec un *Bouclier* ou un *Equipement de tir*, alors elle subit un malus de -1 sur son/ses jet(s) de Duel. Une figurine ne peut pas avoir plus d'un *Trident de chasse* dans son Inventaire. La figurine ne peut pas associer la *Lance* et le *Trident de chasse*.

Equipements de tir

- *Arbalète [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de l'Arbalète est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Arbalète | 60 cm | 4 | - | Lourde 1 |

- *Arbalète ArkNova [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de l'Arbalète ArkNova est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|------------------|--------|---|------|-------------|
| Arbalète ArkNova | 60 cm | 5 | +1 | Précision 1 |

- *Arbalète légère ArkNova [Equipement à une main]* : Le profil de tir de l'Arbalète légère ArkNova est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-------------------------|--------|---|------|-----------|
| Arbalète légère ArkNova | 30 cm | 5 | +1 | Légère 1 |

- *Arbalète lourde ArkNova [Equipement à deux mains]* : Les tirs effectués avec une *Arbalète lourde ArkNova* suivent la règle spéciale Coup Puissant. Le profil de tir de l'Arbalète lourde ArkNova est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-------------------------|--------|---|------|-----------|
| Arbalète lourde ArkNova | 60 cm | 5 | +1 | Lourde 1 |

- *Arbalète miniature [Equipement à une main]* : Le profil de tir de l'Arbalète miniature est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Arbalète | 45 cm | 4 | - | Légère 1 |

- *Arbalète naine [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de l'Arbalète naine est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------|--------|---|------|-----------|
| Arbalète naine | 45 cm | 4 | - | Lourde 1 |

- *Arc [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir ne peut pas être utilisée si la figurine est au sol. Le profil de tir de l'Arc est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-------------|
| Arc | 60 cm | 2 | - | Précision 1 |

- *Arc Composite [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir ne peut pas être utilisée si la figurine est au sol. Le profil de tir de l'Arc Composite est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-------------|
| Arc Composite | 45 cm | 3 | - | Précision 1 |

- *Arc Long [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir ne peut pas être utilisée si la figurine est au sol. Le profil de tir de l'Arc Long est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-------------|
| Arc Long | 60 cm | 3 | - | Précision 1 |

- *Arc Long nain [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir ne peut pas être utilisée si la figurine est au sol. Le profil de tir de l'Arc Long nain est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-------------|
| Arc Long nain | 45 cm | 3 | - | Précision 1 |

- *Arc nain [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir ne peut pas être utilisée si la figurine est au sol. Le profil de tir de l'Arc est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-------------|
| Arc nain | 45 cm | 2 | - | Précision 1 |

- *Arc supérieur ArkNova [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir ne peut pas être utilisée si la figurine est au sol. Le profil de tir de l'Arc supérieur ArkNova est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-----------------------|--------|---|------|-------------|
| Arc supérieur ArkNova | 60 cm | 4 | - | Précision 1 |

- *Arme de jet (dague, hache, fouet, ...) [Equipement à une main]* : Cet Equipement de tir suit la règle spéciale Arme de jet. Dans le cadre du profil de tir, la valeur « X » correspond à la Force de la figurine utilisant cet Equipement de Tir. Le profil de tir de l'Arme de Jet est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Arme de Jet | 15 cm | X | - | Légère 1 |

- *Arquebuse [Equipement à deux mains]* : Si la cible non-**Véhicule** est à plus de la moitié de la portée maximale de cette arme, alors elle est considérée comme ayant un bonus de +1 en Défense pour la résolution du tir. Dans le cas des **Véhicules**, ils sont considérés comme ayant 1 point de Blindage en plus sur le côté touché par le tir. Le profil de tir de l'*Arquebuse* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Arquebuse | 45 cm | 4 | 1 | Lourde 1 |

- *Autocanon [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de l'*Autocanon* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Autocanon | 90 cm | 7 | 1 | Lourde 2 |

- *Baliste portative [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Baliste portative* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-------------------|--------|---|------|-----------|
| Baliste portative | 90 cm | 6 | - | Lourde 3 |

- *Bazooka [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir suit la règle spéciale Coup Puissant. Le profil de tir du *Bazooka* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Bazooka | 60 cm | 6 | 2 | Lourde 1 |

- *Canon à boulets légers [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Canon à boulets légers* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|------------------------|--------|---|------|-----------|
| Canon à boulets légers | 120 cm | 6 | 1 | Lourde 1 |

- *Canon à boulets lourds [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Canon à boulets lourds* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|------------------------|--------|---|------|-----------|
| Canon à boulets lourds | 90 cm | 7 | 1 | Lourde 1 |

- *Canon antichar léger [Équipement à deux mains]* : Cette arme suit la règle spéciale Coup Puissant. Le profil de tir du *Canon antichar léger* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------------|--------|---|------|-----------|
| Canon antichar léger | 90 cm | 6 | 2 | Lourde 1 |

- *Canon antichar lourd [Équipement à deux mains]* : Cette arme suit la règle spéciale Coup Puissant. Le profil de tir du *Canon antichar lourd* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------------|--------|---|------|-----------|
| Canon antichar lourd | 90 cm | 7 | 2 | Lourde 1 |

- *Canon d'assaut ArkNova court [Équipement à deux mains]* : Cet *Équipement de tir* suit la règle spéciale Projectile à fragmentation. Le profil de tir du *Canon d'assaut ArkNova court* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|------------------------------|--------|---|------|-----------|
| Canon d'assaut ArkNova court | 90 cm | 8 | 2 | Lourde 1 |

- *Canon d'assaut ArkNova long [Équipement à deux mains]* : Cet *Équipement de tir* suit la règle spéciale Projectile à fragmentation. Le profil de tir du *Canon d'assaut ArkNova long* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-----------------------------|--------|---|------|-----------|
| Canon d'assaut ArkNova long | 120 cm | 8 | 2 | Lourde 1 |

- *Canon de campagne [Équipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Canon de campagne* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-------------------|--------|---|------|-------------------|
| Canon de campagne | 120 cm | 5 | 1 | Artillerie légère |

- *Canon laser [Équipement à deux mains]* : Cette arme suit la règle spéciale Coup Puissant. Le profil de tir du *Canon laser* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Canon laser | 120 cm | 7 | 2 | Lourde 1 |

- *Canon lourd Pantagruelite [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir suit la règle spéciale Projectile à fragmentation. Le profil de tir du *Canon lourd Pantagruelite* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------------------|--------|---|------|-----------|
| Canon lourd Pantagruelite | 120 cm | 8 | +1 | Lourde 1 |

- *Canon plasma [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir suit la règle spéciale Arme à plasma. Le profil de tir du *Canon plasma* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Canon plasma | 90 cm | 8 | 1 | Lourde 1 |

- *Carabine [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Carabine* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Carabine | 45 cm | 4 | 1 | Légère 1 |

- *Carabine laser [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Carabine laser* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------|--------|---|------|-----------|
| Carabine laser | 45 cm | 5 | 1 | Légère 1 |

- *Fronde [Equipement à une main]* : Cet Equipement de tir ne peut pas être utilisée si la figurine est au sol. Une figurine qui utilise une *Fronde* peut tirer deux fois si elle n'a pas bougé lors de la phase de Mouvement. Le profil de tir de la *Fronde* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Fronde | 30 cm | 2 | - | Légère 1 |

- *Fusil à canon scié [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Fusil à canon scié* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|--------------------|--------|---|------|-----------------|
| Fusil à canon scié | 30 cm | 4 | 1 | Fusil à pompe 1 |

- *Fusil antichar [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil antichar* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------|--------|---|------|-----------|
| Fusil antichar | 60 cm | 5 | 2 | Lourde 1 |

- *Fusil antichar nain [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil antichar* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------------|--------|---|------|-----------|
| Fusil antichar nain | 45 cm | 5 | 2 | Lourde 1 |

- *Fusil à pompe [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil à pompe* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------------|
| Fusil à pompe | 45 cm | 4 | 1 | Fusil à pompe 1 |

- *Fusil à pompe lourd [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil à pompe lourd* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------------|--------|---|------|-----------------|
| Fusil à pompe lourd | 45 cm | 4 | 1 | Fusil à pompe 2 |

- *Fusil à radiations [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil à radiations* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|--------------------|--------|---|------|-------------|
| Fusil à radiations | 45 cm | 8 | 1 | Précision 1 |

- *Fusil à radiations lourd [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil à radiations lourd* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|--------------------------|--------|---|------|-----------|
| Fusil à radiations lourd | 60 cm | 8 | 1 | Lourde 1 |

- *Fusil à verrou (dont fusils à levier) [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil à verrou* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------|--------|---|------|-----------|
| Fusil à verrou | 60 cm | 4 | 1 | Lourde 1 |

- *Fusil à verrou nain (dont fusils à levier) [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil à verrou nain* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------------|--------|---|------|-----------|
| Fusil à verrou nain | 45 cm | 4 | 1 | Lourde 1 |

- *Fusil court ArkNova-Zwerg [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Fusil court ArkNova-Zwerg* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------------------|--------|---|------|-------------|
| Fusil court ArkNova-Zwerg | 45 cm | 7 | 1 | Précision 1 |

- *Fusil d'assaut [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir suit la règle Arme stabilisée. Le profil de tir du *Fusil d'assaut* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------|--------|---|------|-----------|
| Fusil d'assaut | 60 cm | 4 | 1 | Légère 1 |

- *Fusil laser [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir suit la règle Arme stabilisée. Le profil de tir du *Fusil laser* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Fusil laser | 60 cm | 5 | 1 | Légère 1 |

- *Fusil plasma [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir suit la règle spéciale Arme à plasma. Le profil de tir du *Fusil plasma* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-------------|
| Fusil plasma | 60 cm | 7 | 1 | Précision 1 |

- *Fusil plasma nain [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir suit la règle spéciale Arme à plasma. Le profil de tir du *Fusil plasma nain* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-------------------|--------|---|------|-------------|
| Fusil plasma nain | 45 cm | 7 | 1 | Précision 1 |

- *Fusil semi-automatique [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil semi-automatique* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|------------------------|--------|---|------|-------------|
| Fusil semi-automatique | 60 cm | 4 | 1 | Précision 1 |

- *Fusil type ArkNova [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Fusil type ArkNova* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|--------------------|--------|---|------|-----------|
| Fusil type ArkNova | 60 cm | 7 | 1 | Lourde 1 |

- *Gatling laser [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Gatling laser* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Gatling laser | 90 cm | 7 | 1 | Lourde 3 |

- *Gatling portative [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Gatling portative* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-------------------|--------|---|------|-----------|
| Gatling portative | 90 cm | 5 | 1 | Lourde 3 |

- *Grenade [Equipement à une main]* : Cet *Equipement de tir* suit la règle spéciale Arme de jet. De plus, si cet *Equipement* est utilisé contre un bâtiment, alors l'ensemble des occupants subiront une touche. Le profil de tir de la *Grenade* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Grenade | 15 cm | 6 | 1 | Légère 1 |

- *Grenade artisanale [Equipement à une main]* : Cet *Equipement de tir* suit la règle spéciale Arme de jet. De plus, si cet *Equipement* est utilisé contre un bâtiment, alors l'ensemble des occupants subiront une touche. Le profil de tir de la *Grenade artisanale* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|--------------------|--------|---|------|-----------|
| Grenade artisanale | 15 cm | 5 | 1 | Légère 1 |

- *Javelot [Equipement à une main]* : Cet *Equipement de tir* suit la règle spéciale Arme de jet. Dans le cadre du profil de tir, la valeur « X » correspond à la Force de la figurine utilisant cet *Equipement de Tir*. En revanche, si une figurine d'**Infanterie** qui est équipée d'un javelot n'a pas tiré pendant le tour, elle suit les règles de la *Lance* lors de la Phase de Duel. La figurine ne peut pas associer le *Javelot*, la *Lance*, la *Lance de Cavalerie* et la *Pique*. Le *Javelot* ne peut pas être utilisée en tir si la figurine est au sol. Le profil de tir du *Javelot* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|-----|------|-----------|
| Javelot | 15 cm | X+1 | - | Légère 1 |

- *Lance-flammes [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Lance-flammes* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------------|
| Lance-flammes | 30 cm | 4 | - | Lance-flammes 1 |

- *Lance-flammes léger [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Lance-flammes léger* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------------|--------|---|------|-----------------|
| Lance-flammes léger | 15 cm | 4 | - | Lance-flammes 1 |

- *Lance-flammes lourd [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Lance-flammes lourd* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------------|--------|---|------|-----------------|
| Lance-flammes lourd | 60 cm | 4 | - | Lance-flammes 2 |

- *Lance-flammes lourd nain [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Lance-flammes lourd* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|--------------------------|--------|---|------|-----------------|
| Lance-flammes lourd nain | 30 cm | 4 | - | Lance-flammes 2 |

- *Lance-grenades [Equipement à deux mains]* : Cet *Equipement de tir* suit la règle spéciale Projectile à fragmentation. Le profil de tir du *Lance-Grenades* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------|--------|---|------|-------------|
| Lance-grenades | 45 cm | 4 | 1 | Précision 1 |

- *Lance-missiles multiples [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Lance-missiles multiples* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|--------------------------|--------|---|------|-------------------|
| Lance-missiles multiples | 120 cm | 6 | 1 | Artillerie lourde |

- *Lance-missiles multiples portatif [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Lance-missiles multiples portatif* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-----------------------------------|--------|---|------|-------------------|
| Lance-missiles multiples portatif | 90 cm | 5 | +1 | Artillerie légère |

- *Mitraillette [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Mitraillette* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Mitraillette | 45 cm | 4 | 1 | Légère 2 |

- *Mitraillette type ArkNova [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Mitraillette type ArkNova* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------------------|--------|---|------|-----------|
| Mitraillette type ArkNova | 45 cm | 7 | +1 | Lourde 2 |

- *Mitrailleuse ArkNova-Zwerg [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Mitrailleuse ArkNova-Zwerg* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------------------|--------|---|------|-----------|
| Mitrailleuse ArkNova-Zwerg | 60 cm | 8 | 1 | Lourde 2 |

- *Mitrailleuse lourde [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Mitrailleuse lourde* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------------|--------|---|------|-----------|
| Mitrailleuse lourde | 90 cm | 6 | 1 | Lourde 3 |

- *Mitrailleuse lourde naine [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Mitrailleuse lourde naine* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------------------|--------|---|------|-----------|
| Mitrailleuse lourde naine | 60 cm | 6 | 1 | Lourde 3 |

- *Mitrailleuse lourde laser [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Mitrailleuse lourde laser* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------------------|--------|---|------|-----------|
| Mitrailleuse lourde laser | 90 cm | 7 | 1 | Lourde 3 |

- *Mitrailleuse lourde laser naine [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Mitrailleuse lourde laser naine* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------------------------|--------|---|------|-----------|
| Mitrailleuse lourde laser naine | 60 cm | 7 | 1 | Lourde 3 |

- *Mitrailleuse type ArkNova [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Mitrailleuse type ArkNova* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------------------|--------|---|------|-----------|
| Mitrailleuse type ArkNova | 90 cm | 8 | 1 | Lourde 2 |

- *Mortier [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Mortier* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-------------------|
| Mortier | 90 cm | 4 | 1 | Artillerie légère |

- *Mousquet [Equipement à deux mains]* : Même règle que l'*Arquebuse*. Le profil de tir du *Mousquet* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Mousquet | 60 cm | 4 | 1 | Lourde 1 |

- *Mousquet à répétition [Equipement à deux mains]* : Même règle que l'*Arquebuse*. Le profil de tir du *Mousquet à répétition* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-----------------------|--------|---|------|-----------|
| Mousquet à répétition | 60 cm | 4 | 1 | Lourde 2 |

- *Obusier [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de l'*Obusier* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-------------------|
| Obusier | 90 cm | 5 | 2 | Artillerie légère |

- *Obusier Pantagruelite [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir suit la règle spéciale Projectile à fragmentation. Le profil de tir de l'*Obusier Pantagruelite* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-----------------------|--------|---|------|-----------|
| Obusier Pantagruelite | 90 cm | 4 | +1 | Lourde 1 |

- *Pistolet (dont revolver) [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Pistolet | 30 cm | 4 | 1 | Légère 1 |

- *Pistolet antique (à mèche, à silex, ...)* [Equipement à une main] : Le profil de tir du *Pistolet à mèche* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|------------------|--------|---|------|-----------|
| Pistolet antique | 30 cm | 4 | - | Lourde 1 |

- *Pistolet antique à répétition [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet antique à répétition* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-------------------------------|--------|---|------|-----------|
| Pistolet antique à répétition | 30 cm | 4 | - | Lourde 2 |

- *Pistolet à radiations [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet thermique* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-----------------------|--------|---|------|-----------|
| Pistolet à radiations | 15 cm | 8 | 1 | Légère 1 |

- *Pistolet automatique [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet automatique* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------------|--------|---|------|-----------|
| Pistolet automatique | 30 cm | 4 | 1 | Légère 2 |

- *Pistolet laser [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet laser* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------|--------|---|------|-----------|
| Pistolet laser | 30 cm | 5 | 1 | Légère 1 |

- *Pistolet lourd [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet lourd* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------|--------|---|------|-----------|
| Pistolet lourd | 30 cm | 5 | 1 | Légère 1 |

- *Pistolet plasma [Equipement à une main]* : Cet *Equipement de tir* suit la règle spéciale Arme à plasma. Le profil de tir du *Pistolet plasma* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-----------------|--------|---|------|-----------|
| Pistolet plasma | 30 cm | 6 | 1 | Légère 1 |

- *Pistolet type ArkNova [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet type ArkNova* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-----------------------|--------|---|------|-----------|
| Pistolet type ArkNova | 30 cm | 7 | 1 | Lourde 1 |

- *Pistolet type ArkNova automatique [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet automatique type ArkNova* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|-----------------------------------|--------|---|------|-----------|
| Pistolet automatique type ArkNova | 30 cm | 7 | +1 | Lourde 2 |

- *Sarbacane [Equipement à une main]* : Un tir effectué avec une *Sarbacane* bénéficie de la règle spéciale Tirs empoisonnés. Le profil de tir de la *Sarbacane* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Sarbacane | 30 cm | 2 | - | Légère 1 |

- *Sulfateuse [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Sulfateuse* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------|
| Sulfateuse | 90 cm | 5 | 1 | Lourde 4 |

- *Système d'artillerie ArkNova [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Système d'artillerie ArkNova* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|------------------------------|--------|---|------|-------------------|
| Système d'artillerie ArkNova | 90 cm | 8 | 2 | Artillerie légère |

- *Système de missiles de croisière [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Système de missiles de croisière* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------------------------|--------|---|------|-------------------|
| Système de missiles de croisière | 120 cm | 8 | 2 | Artillerie lourde |

- *Tromblon [Equipement à deux mains]* : Si la cible d'un tir effectuée avec cet *Equipement de tir* se trouve à la moitié ou moins de la portée maximale de l'arme, toute blessure infligée cause la perte d'1D2 PV au lieu d'1D3 PV pour les armes de catégorie Fusil à Pompe. Le profil de tir du *Tromblon* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|---------------|--------|---|------|-----------------|
| Tromblon | 30 cm | 4 | 1 | Fusil à pompe 1 |

Equipements de soutien

- **Balise de téléportation** : Si le **Champion** d'une Unité de Combat déployée selon les modalités de la règle spéciale Téléportation est placée à moins de 15 cm d'une figurine alliée équipée d'une **Balise de téléportation**, alors l'Unité de Combat ne fera l'objet d'une déviation pour son déploiement. Une **Balise de téléportation** ne peut être activée qu'une fois par tour.
- **Bannière** : Une bannière a une portée de 15 cm, qui s'étend en aire d'effet depuis le socle de son porteur (notez que certaines bannières spéciales ont une portée différente).
Une figurine utilisant un Equipement de tir en étant à portée de la **Bannière** peut relancer ses jets de 1 pour toucher.
Dans un Duel ou un ou plusieurs alliés, soutiens inclus, sont dans l'aire d'effet d'une bannière, alors le Duel est affecté par la bannière. Si un Duel est affecté par une bannière, alors un seul allié dans le Combat peut relancer un simple D6 lors de son jet de Duel pour déterminer qui emporte le combat. Cette relance peut être faite après que votre adversaire ait réalisé la sienne, mais elle doit être faite avant de passer au Jet de Jugement. Les effets liés à la **Bannière** ne s'appliquent pas si son porteur est à terre. Une **Bannière** n'accorde qu'une et unique relance pour chaque combat, et si un combat est à portée de plusieurs **Bannières** alliées, seul un dé pourra être relancé. Une figurine qui porte une Bannière souffre d'un malus de -1 pour ses jets de Duel (cumulatif avec d'autres malus du même type).
Si un **Guerrier** ou **Champion** portant une **Bannière** est retiré du champ de bataille, il peut la passer à un autre **Guerrier** ou **Champion** allié qui est au contact socle à socle avec lui, qui n'est pas à terre et qui n'est pas engagé au combat. Échangez les figurines si elles sont du même type de **Guerriers** ou bien trouvez une figurine adéquate. La figurine ne peut pas avoir plus d'une **Bannière** dans son Inventaire. La figurine ne peut pas associer la **Bannière**, la **Lance de Cavalerie** et **Longue Lance de Cavalerie**.
- **Bâton de Pouvoir** : Si un **Mage** tente de lancer un Ordre en étant équipé d'un **Bâton de Pouvoir**, alors il obtient un bonus de +1 sur son jet de lancement et de dissipation de Sort (cumulatif avec d'autres bonus du même type). La figurine ne peut pas avoir plus d'un **Bâton de Pouvoir** dans son Inventaire.
- **Cape de camouflage** : Si une figurine équipée d'une **Cape de camouflage** est partiellement cachée par un décor, alors elle n'est pas du tout visible par l'ennemi, sauf si celui-ci est à 15 cm ou moins. La figurine équipée ne peut donc pas d'être prise pour cible par une charge, un tir, un Sort ou toute règle spéciale spécifiant d'avoir une ligne de vue sur la cible, tant que celle-ci n'est pas complètement dégagée ou que l'adversaire ne s'est pas rapproché suffisamment.
Si une figurine équipée par une **Cape de Camouflage** se trouve dans un bâtiment, alors elle ne peut être ciblée directement par un tir (sauf s'il ne reste que des figurines équipées de **Capas de camouflage** au même étage).
Sur une figurine de **Cavalerie**, la **Cape de camouflage** n'a pas d'effet. La figurine ne peut pas avoir plus d'une **Cape de Camouflage** dans son Inventaire.

- *Champ de force* : Si une figurine utilise un *Equipement de tir* contre une cible équipée d'un *Champ de force*, alors cette figurine ne bénéficie pas du bonus de Pénétration de Blindage de cet *Equipement de tir*.
- *Charge de démolition* : Une fois par partie, la figurine équipée peut jeter une *Charge de démolition* sur une figurine adverse. Cet *Equipement de tir* suit alors la règle spéciale Arme de jet. A la place, une figurine équipée peut sinon choisir de placer cette *Charge de démolition* sur un bâtiment à la fin de Mouvement si elle se trouve au contact avec ce bâtiment. Toute figurine qui serait alors présente dans ce bâtiment subit une Touche de Force 6 et est immédiatement révélée.

Le profil de tir de la *Charge de démolition* est le suivant :

| Nom de l'arme | Portée | F | Pen. | Catégorie |
|----------------------|--------|---|------|-----------|
| Charge de démolition | 15 cm | 9 | +2 | Légère 1 |

- *Fumigène* : Une fois par partie, pendant la Phase de Mouvement, la figurine équipée peut jeter un *Fumigène*. Pour le reste du tour, toute tentative de Tir effectuée sur cette figurine et/ou toute figurine alliée à moins de 5cm d'elle subira un malus de -1 sur son/ses jet(s) pour toucher.
- *Grand Instrument de guerre* (tambour, aulos, ...) : Si un **Champion** tente de lancer un Ordre en étant à 15 cm d'une figurine possédant un *Petit Instrument de Guerre*, alors il obtient un bonus de +1 sur son Jet de lancement de l'Ordre. Un **Champion** ne peut être affectée que par un seul *Petit Instrument de Guerre* à la fois.
De plus, au début de la phase de Mouvement, une figurine avec un *Grand Instrument de guerre* peut déclarer qu'elle donne la cadence. Lorsqu'elle le fait, toutes les figurines alliées avec le même **mot-clef de Faction** (*Tribus des Confins*, *Forteresses Egarées*, ...) à moins de 30 cm du batteur peuvent ajouter 10 cm à leur Mouvement si elles sont de l'*Infanterie* ou 15 cm si elles sont de la *Cavalerie* (ou possèdent la règle spéciale Vol) pour le reste du tour. Cependant les figurines affectées par le *Grand Instrument de guerre* ne peuvent pas charger lors de ce tour. Une figurine ne peut être affectée que par un seul *Grand Instrument de guerre* à la fois. La figurine ne peut pas avoir plus d'un *Grand Instrument de guerre* dans son Inventaire.
- *Jetpack* : Une figurine équipée d'un *Jetpack* obtient la règle spéciale Vol. La figurine ne peut avoir qu'un seul *Jetpack* dans son Inventaire. Une figurine équipée d'un *Jetpack* ne peut pas embarquer dans un **Transport**. Une figurine ne peut pas associer la *Radio* et le *Jetpack*.
- *Longue-vue/Jumelles* : Si un **Champion** tente de lancer un Ordre en étant à moins de 15 cm d'une figurine possédant une *Longue-vue*, alors il obtient un bonus de +15 cm à la portée de son Ordre. Un **Champion** ne peut être affectée que par une seule *Longue-vue* à la fois. Une figurine ne peut avoir qu'une seule *Longue-vue/Jumelles* dans son Inventaire.
- *Lunette* : Cet *Equipement* doit être associé à un *Equipement de tir* de catégorie Légère, Précision ou Lourde dans l'Inventaire de la figurine. Elle ne peut toutefois pas être associée à

un *Équipement de tir* bénéficiant de la règle spéciale Arme de jet. Lorsque qu'elle tire avec cet *Équipement de tir*, la figurine augmente la portée maximale de tir de l'*Équipement de tir* de 15 cm.

- *Mine* : Une fois par partie, la figurine équipée d'une *Mine* peut déclarer s'en servir lorsqu'une figurine ennemie la charge (ou la percute s'il s'agit d'un **Monstre** ou d'un **Véhicule**). La figurine ennemie subit immédiatement une touche de Force 6. Les effets des règles spéciales Impactant et Charge Dévastatrice s'appliquent ensuite si la figurine ennemie a survécu.

Une fois par partie, la figurine équipée d'une *Mine* et présente dans un bâtiment peut sinon choisir de piéger le bâtiment en question. Notez l'utilisation de la *Mine* et le bâtiment ainsi piégé. Dès lors, lorsque qu'une figurine entrera dans le bâtiment piégé, cette figurine (ainsi que toutes celles encore présente dans le bâtiment) subira une touche de Force 6.

- *Petit Instrument de Guerre* (cor, sifflet, ...) : Si un **Champion** tente de lancer un Ordre en étant à 15 cm d'une figurine possédant un *Petit Instrument de Guerre*, alors il obtient un bonus de +1 sur son Jet de lancement de l'Ordre. Un **Champion** ne peut être affectée que par un seul *Petit Instrument de Guerre* à la fois. La figurine ne peut pas avoir plus d'un *Petit Instrument de guerre* dans son Inventaire.

- *Radio* : Si un **Champion** tente de lancer un Ordre en étant à 15 cm d'une figurine possédant une *Radio*, alors il obtient un bonus de +1 sur son Jet de lancement de l'Ordre. Un **Champion** ne peut être affectée que par une seule *Radio* à la fois. La figurine ne peut pas avoir plus d'une *Radio* dans son Inventaire.

En outre, lorsqu'un **Champion** parvient à lancer un Ordre, vous pouvez choisir de mesurer l'aire d'effet en prenant une figurine non-Immobilisée avec une *Radio* comme référence à la place du **Champion**, et ce quel que soit la distance les séparant. Une figurine avec une *Radio* ne peut être utilisée qu'une fois à chaque Phase de Commandement. La figurine ne peut avoir qu'une seule *Radio* dans son Inventaire. Une figurine ne peut pas associer la *Radio* et le *Jetpack*.

- *Trousse de soin* : Une fois par partie, la figurine peut déclarer qu'elle utilise sa *Trousse de soin*. Si tel est le cas, elle ou une figurine alliée au contact socle-à-socle récupère un PV perdu précédemment dans la partie.

Récapitulatif des Règles Spéciales / Améliorations

Bonus de Faction :

Les Territoires Nibelungenois : Tout **Mage** ennemi à moins de 30 cm d'une figurine **Nibelungenois** subit un malus de -1 sur ses Jets de Lancement de Sorts. De plus, toute figurine alliée **Nain** obtient un bonus de +1 sur ses Jets de Dissipation de Sorts.

Les Tribus Pantagruelites : Si l'armée tombe à moins de 66% de ses effectifs, alors toute figurine **Tribus Pantagruelites** peut relancer ses jets naturels de 1 pour blesser lors de la Phase de Duel.

Les Archanges ArkNova : Durant un tour où il a chargé, tout **Champion Homo Superior** compte comme bénéficiant de la règle spéciale Coup Puissant.

Les Directoires Cybernetica : Toute figurine alliée **Cyborg**, **Droïde** ou **Androïde** gagne un bonus de +1 sur ses Jets de Trajectoire au tir, et toute figurine alliée **Droïde** ou **Androïde** peut également relancer ses Jets de Trajectoire ratés au tir.

Règles Spéciales / Améliorations exclusives :

Archange de seconde génération : Une figurine avec cette règle spéciale obtient un bonus de +1 à sa valeur de Points de Vie, et est considérée comme étant de base au Niveau de socle supérieur.

Aumônier : tout **Guerrier** allié situé à moins de 15 cm de cette figurine compte comme ayant la règle spéciale Sans Peur.

Canon à flammes : Lorsque cette **Arme de Siège** tire, elle réussit automatiquement ses Jets de Trajectoire. Si des figurines (alliées ou ennemies) sont dans la trajectoire, alors elles subiront également une touche (de manière comparable à si elles avaient été elles-mêmes la cible du tir). De plus, les jets pour Toucher effectués avec ce type d'arme ignore le malus de la règle spéciale Nuée. Enfin, concernant les jets de Pénétration de Blindage effectué avec une telle arme, un 6 naturel sera toujours considéré comme une réussite. Si la cible du tir et/ou une figurine sur la trajectoire se trouvaient dans un décor pouvant être incendié, jetez un D6. Sur un 4+, le décor est incendié.

Commandant Halfelin : Ce **Champion** ne peut intégrer que des **Halfelins** ou des **Bêtes** dans son Unité de Combat.

Commandant Vildvarg : Ce **Champion** ne peut intégrer que des **Vildvargs** dans son Unité de Combat.

Connexion avancée : Si un Armurier ArkNova **Servant** est associé à cette **Arme de Siège**, alors un second **Servant** n'est pas requis pour faire fonctionner cette **Arme de Siège** de manière optimale. De plus, si un Armurier ArkNova **Servant** est associé à cette **Arme de Siège**, alors vous pouvez relancer le jet sur le Tableau de Déviation lorsque vous tirez avec cette **Arme de Siège**.

Envoutement : Une fois par tour, à n'importe quel moment de son Mouvement, Cette figurine peut désigner une figurine ennemie situé à moins de 45 cm d'elle. La figurine ennemie doit effectuer un test de Moral. Si elle réussit son test, rien ne se passe. Si elle échoue à ce test, sa Capacité de Combat passe à une valeur de 1 jusqu'à la Phase de Fin du tour.

Forte résistance à la magie : Lorsque ce **Champion** tente de Dissiper un sort, il jette deux D6 et garde le meilleur résultat.

Lecteur de Runes : Tout figurine alliée **Nain** situé à moins de 30 cm d'une figurine avec cette règle spéciale obtient un bonus de +1 à sa Valeur de Défense.

Maitre de la technologie : Une figurine avec cette règle spéciale réussit tout test lié à la règle spéciale Réparateur sur un 3+, et peut relancer tout test raté lié à cette règle spéciale.

Monture fragile : Une figurine de **Cavalerie** avec une monture ayant cette règle spéciale ne gagne pas d'Attaque Supplémentaire et ne projette pas au sol lorsqu'elle charge.

Pluie de projectiles : Durant la Phase de Tir, au moment où cette arme de siège est utilisée, jetez deux D6. Cette arme peut tirer autant de fois que le résultat du meilleur des deux dés.

Porteurs de Boucliers : Une figurine sur cette « monture » garde son mot-clef **Infanterie** (et ne récupère donc pas celui de **Cavalerie**). Le « caparaçon » est ici entendu dans le sens où les porteurs de boucliers possèdent une armure.

Spécialiste de la technologie : Une figurine avec cette règle spéciale réussit tout test lié à la règle spéciale Réparateur sur un 3+.

Tourelle automatique : Une **Arme de Siège** avec cette règle spéciale ne nécessite pas de **Servants** pour être utilisée. Elle ne peut cependant pas se déplacer.

Autres Règles Spéciales / Améliorations :

Adeptes de la chasse à courre : Une figurine avec cette règle spéciale peut utiliser une arme de catégorie Lourde en suivant les règles de la Catégorie Légère tant qu'elle a le mot-clef **Cavalerie** ou **Moto**.

Agilité impressionnante : Si cette figurine doit être jetée à terre, lancez 1D6. Sur un 4+, elle se maintient debout.

Amphibie : Une figurine avec cette règle spéciale peut entrer et traverser un terrain aquatique comme s'il s'agissait d'un terrain ouvert.

Antichar : Si une figurine ou un équipement détient cette règle, alors les attaques effectuées avec cette figurine ou cet équipement doivent relancer les jets donnant 1 pour Pénétrer le Blindage d'un **Véhicule**.

Antigravité : Un **Véhicule** avec cette règle spéciale ignore les terrains difficiles. De plus, elle peut effectuer son Mouvement en ignorant les terrains infranchissables, à condition de ne pas terminer son mouvement dans l'un d'entre eux.

Arachnéenne : Une figurine avec cette règle spéciale n'est jamais ralentie par les terrains difficiles, (hors zones aquatiques). De plus, elle peut ignorer les obstacles lorsqu'elle se déplace.

Une figurine avec cette règle spéciale peut donc se déplacer normalement sur n'importe quelle surface et à n'importe quel angle, sans avoir à passer de tests de Franchissement ou d'Escalade (elle devra cependant réaliser un test de Saut si nécessaire). Un tel Mouvement doit cependant prendre en compte la distance verticale qu'elle parcourt sur les éléments de terrain. Enfin, la figurine doit autant que possible finir son Mouvement à plat sur la surface de jeu.

Archer Emérite : Si une figurine avec cette règle spéciale possède un *Bouclier* et utilise un *Equipement de tir à deux mains*, alors elle ne subira pas de malus de -1 sur ses jets pour toucher au tir.

Si elle a le mot-clef **Cavalerie**, une figurine avec cette règle spéciale peut être équipée d'un *Arc*, d'un *Arc Long* ou d'une *Arbalète*. Par ailleurs, elle peut utiliser un *Arc Composite* comme s'il s'agissait d'une arme Légère.

Arme à plasma : Si une figurine obtient un 1 sur son jet pour Toucher avec une arme (après les éventuelles relances) ayant cette règle spéciale, alors elle subira une touche de Force égale à celle de l'arme.

Si la figurine est un **Véhicule**, elle subira immédiatement un jet de Pénétration de Blindage, opposant la Force de l'arme au côté du Blindage associé à l'arme. Ainsi, un *Equipement de tir frontal* effectuera son jet de Pénétration de Blindage contre le Blindage frontal du **Véhicule**. Un *Equipement de tir latéral* effectuera son jet de Pénétration de Blindage contre le Blindage latéral du **Véhicule**. Un *Equipement de tir arrière* ou *central* effectuera son jet de Pénétration de Blindage contre le Blindage arrière du **Véhicule**.

Arme de jet : En plus de la phase de Tir, un *Equipement de Tir* avec cette règle spéciale peut être également utilisée lorsque son porteur charge au combat pendant la phase de Mouvement. Le joueur déplace sa figurine comme si elle chargeait l'ennemi, mais avant de la mettre au contact socle à socle, elle s'arrête à 3 cm de son adversaire. Si la figurine débute son mouvement dans la Zone de Contrôle d'un adversaire qu'elle cible avec cet *Equipement de Tir*, elle n'a pas besoin de bouger d'abord. Elle peut alors jeter cet *Equipement de tir* sur la cible qu'elle charge. Ce tir est résolu en utilisant les règles des tirs même si cela se passe pendant la phase de Mouvement. Si la cible n'est pas tuée, la figurine qui a jeté cet *Equipement de tir* doit la charger. Si la cible est tuée, la figurine qui a utilisé cet *Equipement de Tir* peut finir son Mouvement comme elle le souhaite : s'arrêter, charger une autre figurine, etc. Une figurine ne peut jeter qu'un *Equipement de tir* avec cette règle spéciale lors de la Phase de Mouvement. Un *Equipement de tir* avec cette règle spéciale n'est pas considérée comme étant armée d'une Arme de base supplémentaire pendant la phase de Duel.

Arme de siège légère : Une **Arme de Siège** avec cette règle spéciale ne nécessite qu'un seul **Servant** pour être déplacée et tirer de manière optimale.

Arme Expérimentale : Une **Arme de Siège** avec cette règle spéciale suit les règles de tir d'obusier lourd. En revanche, pour le jet de Déviation, elle jette deux D6, et garde le moins bon résultat.

Arme stabilisée : Si une figurine utilise un *Equipement de tir* avec cette règle en ayant bougé de la moitié ou moins de son Mouvement, alors elle ne subira de la pénalité de -1 à son jet pour Toucher liée à ce Mouvement.

Artillerie mécanisée : L'*Equipement central* de cette figurine est considérée comme un *Equipement frontal* concernant l'angle de tir. Toutefois, lorsque cet *Equipement de tir* est utilisé, la figurine équipée peut utiliser la ligne de vue d'une figurine alliée équipée d'une *Radio* comme s'il s'agissait de la sienne.

Attaque de Flanc : Cette règle spéciale ne peut faire effet que si l'Unité de Combat est maintenue en réserve au début de la partie, et que si toutes les figurines de l'Unité de Combat (**Champion** inclus) ont cette règle spéciale, ou si le **Transport** associé possède lui-même cette règle spéciale.

Lorsque l'Unité de Combat doit se déployer, vous pouvez choisir de réaliser une Attaque de Flanc. Jetez un dé. Sur un résultat de 3+, vous pouvez placer un point d'entrée sur n'importe quel bord de table, à 15 cm minimum d'un coin de table. Si le score requis est obtenu, le joueur choisit un point d'un des bords de table et l'Unité de Combat rentre par ce point en effectuant un Mouvement suffisant pour entrer intégralement sur la table, et dans le respect de la valeur maximale de Mouvement de la figurine (aucune cohérence d'Unité de Combat n'est requise). Les figurines peuvent ensuite se déplacer normalement, à l'exception qu'elles ne peuvent pas charger. Sur un résultat de 1 ou 2, c'est votre adversaire qui place le point d'entrée.

Si toutes les figurines ne peuvent entrer sur la table de jeu à partir du point d'entrée, remettez l'Unité en réserve. Elle effectuera un nouveau test sur le Tableau de Renforts au prochain tour.

Baliste à Répétition / Canon à Répétition : Durant la Phase de Tir, cette **Arme de Siège** peut tirer 1D6 fois au lieu d'une seule.

Boulets fusants : Si une figurine avec cette règle spéciale obtient un 6 naturel sur son jet pour Toucher au tir, appliquez l'effet de la règle spéciale Projectile à fragmentation.

Cavalier Expert : Tant qu'elle a le mot-clef **Cavalerie** ou **Moto**, une figurine avec cette règle spéciale peut relancer son dé lors des tests de Franchissement. De plus, elle bénéficie du +1 en Défense d'un **Bouclier** même si elle porte également un **Equipement de tir**.

Charge brutale : Si une figurine avec cette règle spéciale charge une figurine d'**Infanterie**, elle gagne les bonus de jet au sol comme si elle était de la **Cavalerie** ou une **Moto** (mais pas le bonus d'Attaque supplémentaire). Ce bonus est annulé si la figurine avec cette règle spéciale est ensuite chargée par une figurine de **Cavalerie**.

Charge dévastatrice : Une figurine avec cette règle spéciale compte comme ayant la règle spéciale Impactant, à la nuance près qu'à chaque fois qu'une figurine avec cette règle spéciale charge, elle inflige une touche de Force 7 à une figurine qu'elle a chargée (ou deux touches pour la **Cavalerie** et les **Motos**).

Charge Monstrueuse : Si une figurine avec cette règle spéciale charge, elle gagne les bonus de Projeter au sol et d'Attaque Supplémentaire comme si elle était de la **Cavalerie** ou une **Moto**, avec les exceptions suivantes :

Cette figurine jette aussi à terre toute figurine chargée (hors **Monstres et Véhicule**), tant que leur Force est inférieure à la sienne (y compris les figurines à Force 6 ou supérieure), après que les modificateurs éventuels ont été appliqués (comme une Force Légendaire).

De plus, le bonus d'Attaque Supplémentaire est conservé par la créature à la Charge Monstrueuse, même si elle est chargée à son tour par une figurine de **Cavalerie** ou par une figurine avec cette règle spéciale.

Chariot bestial : Lors de l'application de la règle spéciale Impactant ou Charge Dévastatrice, cette figurine obtient un bonus de +1 pour blesser et un bonus de +1 pour la Pénétration de Blindage.

Chasseur de têtes : Une figurine avec cette règle spéciale obtient +1 sur ses jets pour Blesser au Duel quand elle frappe un **Champion**.

Chef spirituel : tout **Guerrier** situé à moins de 15 cm de cette figurine peut relancer ses Tests de Moral ratés. Chaque Test de Moral ne peut être relancé qu'une fois.

Chenillé : Une figurine avec cette règle spéciale ignore les terrains difficiles.

Commandant Irrégulier : Ce **Champion** ne peut intégrer que des **Irréguliers** dans son Unité de Combat.

Costaud : Une figurine avec cette règle spéciale peut tirer avec un *Equipement de tir* de catégorie Lourde en suivant les règles de la Catégorie Légère s'il s'agit d'un *Equipement de tir à une main*, ou en suivant les règles de la Catégorie Précision si elle souhaite utiliser un *Equipement de tir à deux mains*. En outre, durant la Phase de Duel, elle peut utiliser une *Arme à deux mains* sans le malus de -1 sur ses jets de Duel (cela inclut les « compte comme une *Arme à deux mains* »).

Coup Puissant : Pour chaque blessure infligée par cette figurine, elle retire 2 Point de Vie au lieu d'un seul. Pour les **Véhicules**, elle obtient un bonus de +1 sur ses jets dans le Tableau des Dégâts.

Courageux : Une figurine avec cette règle spéciale peut relancer un dé sur ses Tests de Moral.

Crocs acérés : Lors de la Phase de Duel, si une figurine avec cette règle spéciale obtient un 6 naturel sur un jet de Pénétration de Blindage, alors le jet est automatiquement réussi.

Défense sommaire : Toute figurine effectuant des Jets de Pénétration de Blindage au Duel contre un **Véhicule** avec cette règle spéciale doit relancer ses Jets de Pénétration de Blindage réussis.

Déloyal : Une figurine avec cette règle peut tirer alors que des alliés se trouvent sur la trajectoire. Ces derniers sont alors considérés comme des obstacles, et la figurine devra effectuer un Jet de Trajectoire (voir chapitre « La Phase de Tir »). Si le jet est raté, effectuez le jet pour blesser contre l'allié concerné.

De plus, si une figurine avec cette règle spéciale tente de tirer sur une figurine ennemie Engagée dans un Duel, alors elle ne subit pas le malus de -1 à son jet pour toucher lié à cette situation.

Drain de vie : Une figurine qui subit une Blessure, n'ayant pas été ignorée de quelque manière que ce soit, par une figurine ayant cette règle spéciale voit son nombre de Points de Vie immédiatement réduit à 0.

Enragé : Une figurine avec cette règle spéciale doit charger une figurine adverse si elle est en mesure de le faire.

Fanatisé : Une figurine avec cette règle spéciale compte ayant les règles spéciales Sans Peur et Enragé. De plus, cette figurine a un bonus de +1 pour blesser pendant la Phase de Duel si elle a chargé.

Figure populaire : tout **Guerrier Irrégulier** situé à moins de 15 cm de cette figurine obtient un bonus de +1 à sa valeur de Moral. Un **Guerrier Irrégulier** ne peut être affecté que par une seule aire d'effet de Figure populaire à la fois.

Forestier : Une figurine d'**Infanterie** avec cette règle spéciale peut traverser sans pénalité de Mouvement les décors boisés désignés comme terrains difficiles. Notez que cela ne veut pas dire qu'elles réussissent automatiquement les tests d'Escalade, Saut et Franchissement d'Obstacles qu'elles sont amenées à effectuer dans ces zones, ni qu'elles peuvent passer outre les troncs d'arbres.

Frappe spectrale : Quand une figurine ayant cette règle spéciale doit effectuer des jets pour blesser lors d'un Duel, elle compare sa Force à le Moral de la cible, plutôt qu'à la Défense comme habituellement sur le Tableau des Blessures. Cette règle spéciale ne s'applique pas si la figurine ennemie ciblée est **Arme de siège**, **Véhicule**, **Marcheur** sans la règle spéciale Marcheur organique ou une figurine avec la règle spéciale Robotique.

Garde du Corps : Une figurine avec cette règle spéciale réussit automatiquement tous ses tests de Moral tant que le **Général** est en vie et sur la table.

Gigantesque : Une figurine avec cette règle spéciale double sa valeur de Points de Vie, ou gagne un bonus de +1 sur l'ensemble des côtés de son Blindage s'il s'agit d'un **Véhicule**. Elle peut en outre tirer sans malus sur son/ses Jet(s) pour toucher avec son/ses arme(s) s'il elle a bougé. De plus, elle ne peut jamais être considérée comme étant Bloquée dans le cadre d'un Duel, et ne peut jamais être projetée au sol.

Par ailleurs, lorsqu'une figurine avec cette règle spéciale se déplace, elle peut franchir tous les Obstacles qui mesurent 10cm de hauteur ou moins sans pénalité. Toutefois, elle ne peut pas franchir les Obstacles plus grands.

Si une figurine avec cette règle spéciale est éliminée pendant la Phase de Duel, jetez un dé pour chaque figurine ennemie qui était Engagée dans ce Duel. Sur un 3+, cette figurine subira une touche de Force 4.

Toutefois, lorsqu'une figurine effectue un Tir contre une figurine avec cette règle Spéciale, le tireur ignore toutes les figurines (alliées et ennemies) pour d'éventuels tests de Trajectoire, sauf si ces figurines sont des **Monstres** (et/ou également cette règle spéciale), des **Véhicules**, ont une taille de socle supérieure ou égale à celle de la cible et/ou ont également la règle spéciale Gigantesque.

Si la cible n'a pas de socle, alors elle est toujours considérée comme ayant un socle supérieur à celui d'une figurine qui se trouverait sur la trajectoire (même si cette dernière n'a également pas de socle).

Si la cible est Engagée dans un Duel, les figurines avec lesquelles elle est engagée sont prises en compte en tant que figurines sur la trajectoire.

Grand attelage : Un **Véhicule** avec cette règle spéciale obtient un bonus de 5 cm sur sa Valeur de Mouvement de base. De plus, elle peut relancer ses jets de 1 pour Blessé lors de l'application de la règle spéciale Impactant ou Charge Dévastatrice.

Gros Gibier : Une figurine avec cette règle spéciale obtient +1 sur ses jets pour Blessé au Duel quand elle frappe une **Bête**, un **Monstre** ou un **Marcheur**. Une figurine avec cette règle spéciale obtient également un bonus +1 sur ses jets de Pénétration de Blindage pendant la Phase de Duel.

Guérillero : Une figurine d'**Infanterie** avec cette règle spéciale peut relancer son jet lors de tests de Franchissement, Saut et Escalade. De plus, elle peut traverser sans pénalité de Mouvement les décors urbains désignés comme terrains difficiles.

Guerrier infatigable : Si au moins une figurine avec cette règle spéciale est engagée dans un Duel, et qu'au moins une égalité débouche sur une égalité basée sur la valeur de Combat, alors la figurine ayant cette règle spéciale est considérée comme l'ayant emporté.

Si les deux opposants bénéficient de cette règle spéciale, alors l'effet est annulé.

Impactant : A chaque fois qu'une figurine avec cette règle spéciale charge, elle inflige une touche de Force 5 à une figurine qu'elle a chargée (les figurines de **Cavalerie** ou de **Moto** subissent deux touches à la place, mais les passagers d'une figurine de **Monstre** ou de **Véhicule** ne sont pas concernées). Si, après ces blessures, la figurine n'est plus Engagée et qu'il reste du mouvement, elle peut terminer son

Mouvement comme bon lui semble. Elle peut de nouveau charger et impacter une autre figurine. Si elle ne réussit pas à tuer sa cible, alors elle s'arrête immédiatement et est considérée comme Engagée.

Implacable : Une figurine avec cette règle spéciale ne subit jamais de malus lié au fait d'être Désarmée lors de la Phase de Duel.

Maître duelliste : Dans le cas d'un Duel en surnombre, les Dés de Bastonnade générés par une figurine avec cette règle sont conservés sur un 2+ au lieu de 4+ pour obtenir un Point de Gloire.

Maître de la Magie : Une figurine avec cette règle spéciale obtient un bonus de +1 sur son jet de lancement et de dissipation de Sort (cumulatif avec d'autres bonus du même type).

Maître tacticien : Un **Champion** avec cette règle spéciale obtient un bonus de +1 sur son Jet de lancement d'Ordre.

De plus, un **Champion** avec cette règle spéciale dont l'Unité de Combat est en réserve peut modifier le résultat du dé de +1 ou -1 sur son jet dans le Tableau des Renforts.

Si l'Unité de Combat se déploie selon les modalités de la règle spéciale **Attaque de Flanc**, elle ajoute un bonus de +1 sur son jet de déploiement.

Si l'Unité de Combat se déploie selon les modalités de la règle spéciale **Téléportation**, elle ajoute un bonus de +1 sur son jet de déviation.

Maîtrise (X) : Le « X » correspond à l'*Équipement* pris en compte dans le cadre de cette règle spéciale. Une figurine avec cette règle spéciale peut relancer un jet de Duel lorsqu'elle utilise l'*Équipement* correspondant s'il s'agit d'un *Équipement de mêlée*. Dans le cas des *Équipements de Tir*, la figurine peut relancer ses jets pour Toucher ratés en utilisant cet *Équipement de tir*.

Une figurine peut posséder plusieurs fois la règle spéciale **Maîtrise (X)**, chaque fois pour un *Équipement de mêlée* ou un *Équipement de tir* différent.

Marcheur organique : un **Marcheur** avec cette règle spéciale peut bénéficier des effets de la règle spéciale **Médecin**. De plus, une Trousse de Soin peut être utilisé sur une figurine avec cette règle spéciale. En revanche, il ne peut plus bénéficier des effets de la règle spéciale **Réparateur**.

Massif : Une figurine avec cette règle spéciale compte comme deux figurines concernant les Objectifs et les places dans un **Transport**.

Médecin : Toute figurine alliée qui n'est pas une **Arme de Siège**, un **Véhicule** ou un **Marcheur** à moins de 15 cm d'une figurine ayant cette règle spéciale obtient une Invulnérabilité à 6+ (la figurine ayant cette règle spéciale étant incluse). Si cette figurine alliée disposait déjà d'une Invulnérabilité, il obtient à la place un bonus de +1 sur son Jet d'Invulnérabilité. Une figurine ne peut bénéficier que d'une seule aire d'effet de la règle spéciale **Médecin**.

Montagnard : Une figurine d'**Infanterie** avec cette règle spéciale peut relancer son jet lors de tests de Franchissement, Saut et Escalade. De plus, elle peut traverser sans pénalité de Mouvement les décors rocheux désignés comme terrains difficiles.

Morsure infectieuse : Quand une figurine ayant cette règle spéciale soit effectuer des jets pour blesser lors d'un Duel contre une cible non-**Arme de siège** ou **Véhicule**, elle compare sa Force à la Force de la cible, plutôt qu'à la Défense comme habituellement sur le Tableau des Blessures.

Multibras : Une figurine avec cette règle spéciale peut, lors de la Phase de Duel, utiliser jusqu'à 4 *Equipements de mêlée à une main*. Dans ce cas, elle gagne une Attaque supplémentaire pour chaque *Equipement de mêlée à une main* au-delà de la seconde. En outre, elle peut également manipuler un *Equipement de mêlée à deux mains* sans malus de -1 au(x) Jet(s) de Duel. Toutefois, De plus, le bonus supplémentaire de +1 à sa Valeur d'Attaque pour la durée du Duel en cas d'*Equipements de mêlée* similaires ne s'applique que si tous les *Equipements de mêlée* utilisés sont similaires.

Lors de la Phase de Tir, une figurine avec cette règle spéciale peut également utiliser jusqu'à 4 *Equipements de tir à une main*. Si la figurine est équipée d'*Equipements de tir à une main* et d'*Equipements de tir à deux mains*, chaque *Equipement de tir à deux mains* utilisé compte comme 2 *Equipements de tir à une main*.

Nuée : Tout tir effectué contre une figurine avec cette règle spéciale ne réussit son jet pour toucher que sur un 6. De plus, lors de la phase de Duel, si une figurine ennemie est Engagée contre une figurine avec cette règle spéciale, elle divise sa Valeur de Combat par 2 (arrondie au supérieur) pour la durée du Duel. Ce malus s'applique après l'application des bonus sur cette Valeur de Combat (effet d'aura, Frappe Légendaire, ...).

Pied Léger : Une figurine d'**Infanterie** avec cette règle spéciale compte comme ayant toujours obtenu un 6 pour tout test de Saut, d'Escalade ou de Franchissement d'Obstacle qu'elle est amenée à faire.

Pistolero : Une figurine avec cette règle spéciale peut utiliser un *Equipement de tir à une main* supplémentaire pendant la Phase de tir.

Plateforme de tir : Les **Equipages** et/ou les passagers dans un Véhicule ou un Monstre peuvent utiliser leurs *Equipements de tir*. Elles prennent cependant en compte les contraintes habituelles (ex : moitié de Mouvement max pour pouvoir utiliser une arme de catégorie Précision, ...).

Si un **Monstre** possède cette règle spéciale, les passagers ne sont jamais considérés comme faisant partie du combat et donc peuvent tirer librement pendant la phase de Tir. La mesure de la distance et de la ligne de vue se fait depuis n'importe quelle partie de la figurine (ou point du socle si le **Monstre** en a un).

Porte-Bannière : Une figurine avec cette règle spéciale ne subit jamais de malus lié au fait d'être équipée d'une *Bannière* lors de la Phase de Duel.

Projectile à fragmentation : Si un tir effectué avec un *Equipement de tir* ayant cette règle spéciale réussit son jet pour toucher (et suite aux éventuels jets de Trajectoire), utilisez un gabarit de Tir d'Obusier Léger, avec la figurine ciblée au départ au centre de ce gabarit. Le Gabarit ne peut pas dévier. Les autres figurines couvertes au moins partiellement par le Gabarit subissent une touche de Force égale à la moitié de la valeur de Force de l'*Equipement de tir* (arrondie au supérieur).

Protections actives : Si une figurine utilise un *Equipement de tir* contre un **Véhicule** avec cette règle spéciale, alors cette figurine ne bénéficie pas du bonus de Pénétration de Blindage de cet *Equipement de tir*.

Rancune (X) : Une figurine avec cette règle spéciale relance les 1 pour Blessé lors de la Phase de Duel contre les figurines dotées du mot-clef adéquat (mentionné entre parenthèses à côté de la règle, dans son profil).

Rapide : Une figurine **Infanterie** ou **Marcheur** avec cette règle spéciale obtient un bonus de 5 cm sur sa Valeur de Mouvement de base. Une figurine **Cavalerie**, **Moto**, **Véhicule** ou **Monstre** avec cette règle spéciale obtient un bonus de 10 cm sur sa Valeur de Mouvement de base.

Dans le cas d'une figurine ayant la règle spéciale Rapide qui obtient une Monture, alors la règle spéciale ne s'applique pas (sauf si la Monture a elle-même la règle spéciale Rapide, auquel cas seule celle de la Monture est appliquée).

Réparateur : Une figurine avec cette règle spéciale peut tenter de réparer un dommage sur une **Arme de Siège**, un **Marcheur**, un **Véhicule** ou une figurine avec la règle spéciale Robotique. Le joueur contrôlant la figurine avec cette règle spéciale peut jeter un dé à la fin du mouvement de la figurine si elle est en contact socle-à-socle. Sur un 4+, elle peut redonner un PV perdu précédemment par une **Arme de Siège** (hors **Servants**), un **Marcheur** ou une figurine avec la règle spéciale Robotique, ou annuler un Dommage subi par un Véhicule (une arme détruite ou un moteur détruit). Le dommage réparé est celui au choix du joueur contrôlant la figurine avec la règle spéciale Réparateur.

Robotique : Une figurine avec cette règle spéciale peut choisir de réussir ou d'échouer tout Test de Moral qu'elle est amenée à effectuer.

Une figurine avec cette règle spéciale ne peut pas bénéficier des effets de la règle spéciale Médecin, ni de l'effet d'une Trousse de Soins. En revanche, elle peut bénéficier des effets de la règle spéciale Réparateur.

Sans Peur : Une figurine avec cette règle réussit automatiquement ses Tests de Moral.

Solitaire : Tant qu'une figurine avec cette règle n'a pas bougé du tour, alors elle n'est pas du tout visible par l'ennemi, sauf si celui-ci est à 15 cm ou moins. La figurine équipée ne peut donc pas d'être prise pour cible par une charge, un tir, un Sort ou toute règle spéciale spécifiant d'avoir une ligne de vue sur la cible, tant que celle-ci n'est pas complètement dégagée ou que l'adversaire ne s'est pas rapproché suffisamment. Sur une figurine de Cavalerie, la Cape de camouflage n'a pas d'effet.

Si la figurine est équipée d'un Exosquelette léger, alors elle devient visible par l'ennemi à 30 cm ou moins.

Si la figurine est équipée d'un Exosquelette lourd, alors elle devient visible par l'ennemi à 45 cm ou moins.

Stable : si cette règle est associée à Plateforme de tir, alors les **Servants**, **Equipages** et/ou les passagers peuvent utiliser leurs **Equipements de tir** en étant considérés comme n'ayant pas bougé.

Téléportation : Cette règle spéciale ne peut faire effet que si l'Unité de Combat est maintenue en réserve au début de la partie, et que si toutes les figurines de l'Unité de Combat (**Champion** inclus) ont cette règle spéciale, ou si le **Transport** associé possède lui-même cette règle spéciale.

Lorsque l'Unité de Combat doit se déployer, vous pouvez choisir de réaliser une Téléportation. Positionnez le **Champion** (ou le **Transport**) là où vous le souhaitez sur la table, hors d'un décor et à plus de 3 cm d'une figurine déjà présente sur la table. Puis, effectuez un jet sur le Tableau de Déviation (voir chapitre « Les Armes de Siège »). Si votre adversaire doit faire dévier la Téléportation, il ne peut placer le **Champion** (ou le **Transport**) dans un décor ou à moins de 3 cm d'une figurine déjà présente. Une fois le résultat sur le Tableau de Déviation, placez toutes les figurines de l'Unité de Combat à moins de 15 cm du **Champion**. Les figurines sont considérées comme ayant intégralement bougé.

Si toutes les figurines ne peuvent entrer sur la table de jeu à partir du point d'entrée, remettez l'Unité en réserve. Elle effectuera un nouveau test sur le Tableau de Renforts au prochain tour.

Terrifiante : Si une figurine souhaite en charger une autre dotée de cette règle spéciale (même si cette figurine est actuellement hors de portée), elle doit d'abord, avant de faire n'importe quoi d'autre, effectuer un test de Moral. Si le test est réussi, la charge se passe normalement. Si le test est raté, elle n'a pas le droit de bouger pour le reste du tour.

Tirs empoisonnés : Cette figurine doit relancer les jets donnant 1 pour Blesser au tir (sauf si elle utilise un *Equipement de tir* de catégorie Lance-flammes).

Tirs enflammés : Cette figurine obtient +1 sur ses jets pour Pénétrer le Blindage d'un **Véhicule** au tir (sauf si elle utilise un *Equipement de tir* de catégorie Lance-flammes).

Tireur Expert : Une figurine dotée de cette règle spéciale relance ses jets pour toucher ratés au tir.

Tout-terrain : Une figurine de **Moto** avec cette règle spéciale peut effectuer des Tests de Franchissement. Par ailleurs, elle peut défendre ou combattre à travers une barrière, mais ne reçoit pas les bonus de charge de cavalerie lorsqu'elle charge le défenseur d'une barrière.

Très massif : Une figurine avec cette règle spéciale compte comme cinq figurines concernant les Objectifs. En revanche, cette figurine ne peut pas embarquer ou se déployer dans un **Transport**.

Trompe-la-Mort : Si cette figurine subit au moins une blessure qui doit lui faire perdre son dernier Point de Vie (et après toute tentative liée à l'Invulnérabilité), lancez un 1D6 pour chaque blessure qui devrait retirer ce point de vie. Sur un résultat de 6, la figurine ignore cette blessure. Cependant, si la figurine ignore au moins une Blessure de cette manière et n'est pas retirée de la table, la figurine compte comme ayant une Capacité de Combat de 1 et une Capacité de Tir de 6+ (à moins d'avoir pire avant l'application de cette règle) jusqu'à la fin du tour.

Troupe de ligne : Si une première figurine avec cette règle spéciale a le mot-clef **Infanterie**, qu'elle est en contact socle-à-socle avec une seconde figurine ayant elle aussi cette règle spéciale tout en ayant un socle de même taille ou inférieure, qui elle-même est en contact socle-à-socle avec une troisième figurine ayant également cette règle spéciale tout en ayant un socle de même taille ou inférieure, alors la première figurine peut tirer sur un adversaire en ignorant les deux figurines suivantes.

Vol : Une figurine avec cette règle spéciale peut ignorer toutes les figurines encombrant son chemin, ainsi que les décors, en survolant les bâtiments, forêts, etc. Elle n'a pas le droit de terminer son mouvement de Vol à l'intérieur d'une forêt ou sur tout autre décor où son socle ne serait pas stable (tolérance accordée pour des rochers plats, des collines, si cela ne met pas la figurine en position d'être endommagée). De plus, une figurine volante a le droit de passer « au-dessus » des Zones de Contrôle ennemies, sans avoir à les charger, tant qu'elle finit son mouvement en dehors de la ou des Zone(s) de Contrôle en question.

Quand elle vole, une figurine ajoute 10 cm à sa Valeur de Mouvement de Base. Elle peut toujours choisir d'utiliser sa valeur de Mouvement normale si elle le souhaite, auquel cas elle perdra tous les bénéfices de la Règle Spéciale Vol décrits ici. Si la figurine effectue une partie de son mouvement dans un bois en marchant, elle ne pourra pas voler à nouveau avant d'être complètement sortie de celui-ci. Dans ce cadre d'un **Monstre** bénéficiant de la règle spéciale Vol, elle doit choisir avant d'amorcer son

Mouvement si elle fait usage de la règle spéciale Vol ou s'il effectuera un mouvement « standard » afin de faire usage de la règle spéciale Impactant.

Si une figurine avec cette règle spéciale est forcée à se déplacer par une autre règle spéciale ou un Sort ennemi, elle le fera en volant et avec sa Valeur de Mouvement modifiée, avant d'appliquer les modificateurs éventuels de cette règle spéciale ou de ce Sort.

Si une figurine avec Vol finit son mouvement au sommet d'un décor, il peut y avoir de la place pour passer dessous. Dans ce cas, les autres figurines peuvent se déplacer sous la figurine, du moment qu'elles passent. Si une figurine avec Vol atterrit sur un décor de ce type, et qu'une figurine se trouve dessous à moins de 3 cm, alors la figurine avec Vol compte comme ayant chargé.

Le bonus de Mouvement de la règle spéciale Rapide ne s'applique pas lorsque la figurine vole.

Dans le cas d'une figurine ayant la règle spéciale Vol qui obtient une Monture, alors la règle spéciale ne s'applique pas (sauf si la Monture a elle-même la règle spéciale Vol, auquel cas seule celle de la Monture est appliquée).