

BEYOND THE STARS  
Tome des Mondes Perdus  
1<sup>ère</sup> 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](mailto: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.

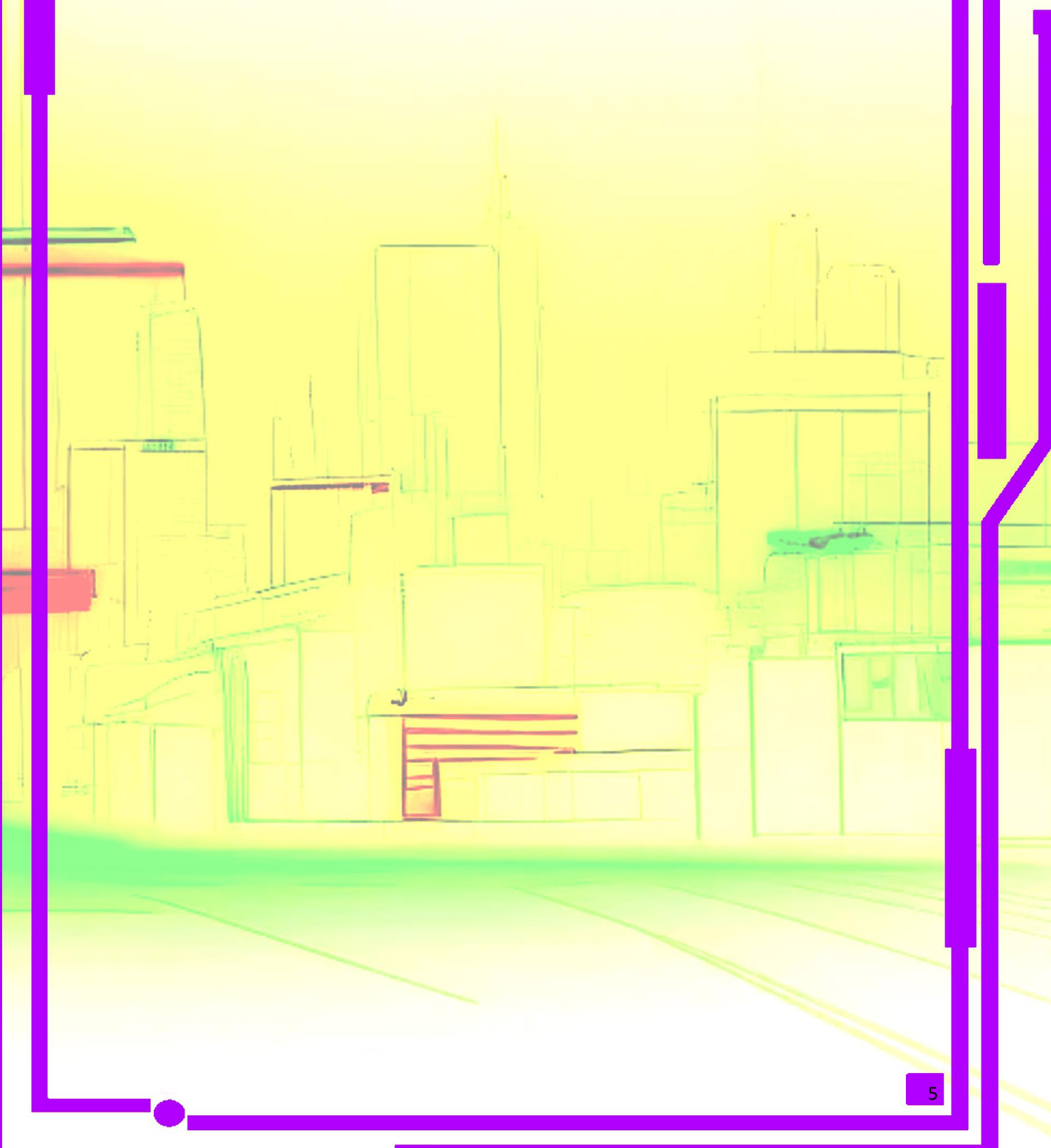
Aujourd'hui, à l'heure de nouveaux bouleversements au sein des multiples sociétés et de l'émergence de menaces extérieures, il ne tient qu'à vous de décider de l'avenir de l'Humanité...

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

## Table des matières

<b>A vos ordres !</b> .....	<b>6</b>
<b>Comment interpréter ce Tome et utiliser vos figurines</b> .....	<b>6</b>
<b>Les Alliances</b> .....	<b>7</b>
<b>Les Royaumes Oupyres</b> .....	<b>8</b>
Arsenal des Royaumes Oupyres .....	9
Bestiaire des Royaumes Oupyres .....	12
Champions des Royaumes Oupyres .....	14
Guerriers des Royaumes Oupyres.....	22
Monstres et Véhicules des Royaumes Oupyres .....	26
Récapitulatif des coûts en points – Royaumes Oupyres .....	28
<b>Les Terres Damnées</b> .....	<b>29</b>
Arsenal des Terres Damnées .....	30
Bestiaire des Terres Damnées.....	33
Champions des Terres Damnées .....	35
Guerriers des Terres Damnées.....	37
Monstres et Véhicules des Terres Damnées .....	40
Récapitulatif des coûts en points – Terres Damnées .....	42
<b>Les Mondes-Morts</b> .....	<b>43</b>
Arsenal des Mondes-Morts.....	44
Bestiaire des Mondes-Morts.....	48
Champions des Mondes-Morts.....	51
Guerriers des Mondes-Morts .....	58
Armes de siège des Mondes-Morts .....	66
Monstres et Véhicules des Mondes-Morts.....	84
Récapitulatif des coûts en points – Mondes-Morts .....	90
<b>Les Horreurs de l'Alterverse</b> .....	<b>92</b>
Bénédictions de l'Alterverse .....	93
Arsenal de l'Alterverse.....	94
Bestiaire de l'Alterverse .....	97
Champions de l'Alterverse .....	98
Guerriers de l'Alterverse .....	102
Monstres et Véhicules de l'Alterverse.....	105
Récapitulatif des coûts en points – Alterverse .....	107
<b>Armurerie générale – Mondes Perdus</b> .....	<b>108</b>

Equipements de mêlée .....	108
Equipements de tir.....	112
Equipements de soutien .....	123
<b>Récapitulatif des Règles Spéciales / Améliorations.....</b>	<b>126</b>



## 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 Royaumes Oupyres

(Mondes Perdus)

*Dans les profondeurs insondables de la galaxie, là où la lumière des étoiles peine à percer les brumes cosmiques, s'étendent les Royaumes Oupyres. Les origines de cette constellation de domaines où les règnent les vampires se perdent dans le vide de la galaxie. Aujourd'hui, seuls les aventuriers les plus fous ont osé pénétrer dans ce secteur de la galaxie, et à peine une poignée d'entre eux ont su échapper à leurs rituels sanglants.*

*Leur règne n'est pas basé sur le temps mais sur la soif : une faim éternelle qui transcende les siècles, poussant les seigneurs vampiriques, à des occasions aussi rares que spectaculaires, à organiser de grands raids vers les systèmes voisins. A bord de vieux croiseurs baroques et silencieux, animées par une technologie oubliée par leurs propriétaires et d'étranges rites, ces sanguinaires seigneurs cherchent à collecter hémoglobine et nouveaux serviteurs. Chaque planète pillée devient une source de vie, une offrande de sang versée au nom des coutumes de cette noblesse macabre. Certains d'entre eux en finissent par perdre le peu d'humanité qu'il leur restait, devenant de cauchemardesques créatures uniquement guidées par cette soif insatiable.*

*Entre guerres, trahisons et pactes occultes, ces empires luttent non seulement contre les forces humaines et extraterrestres, mais aussi entre eux... car même l'immortalité n'éteint pas l'ambition.*

**Bonus de Faction :** Si le **Général** a le mot-clef **Vampire**, et tant qu'il est en vie, l'armée ne peut être considérée comme Démoralisée.



## Arsenal des Royaumes Oupyres

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

- *Arme de base* : [1/5]
- *Appendices aiguisés* : [1/5]
- *Bouclier* : [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]
- *Pique [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**]* : [2/10]
- *Arme bâtarde* : [3/15]
- *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]
- *Longue Lance de Cavalerie [**Cavalerie** et **Moto** uniquement]* : [3/15]
- *Grand Fléau* : [4/20]
- *Arme buveuse de sang* : [6/30]

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

- *Arme de jet* : [1/2]
- *Arquebuse* [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] [2/4]
- *Pistolet antique* : [2/4]
- *Arbalète* [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [3/6]
- *Mousquet* : [3/6]
- *Arbalète miniature* : [4/8]
- *Mousquet à répétition* : [4/8]
- *Pistolet antique à répétition* : [4/8]
- *Grenade artisanale* : [5/10]

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

- *Petit Instrument de Guerre* : [5/10]
- *Bâton de Pouvoir* [**Mage uniquement**] : [10/20]
- *Grand Instrument de guerre* : [15/30]
- *Bannière* : [25/50]

## Bestiaire des Royaumes Oupyres

### Monture Commune

[5/10] pts

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
25 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 :** /

### Destrier magique

[10/20] pts

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

**Taille de socle :** Niveau 4 (de 60 à 90 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 :** Massif, Terrifiante

**Monstre magique****[15/30] pts**

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

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

**Règles spéciales :** Charge monstrueuse, Terrifiante, Très Massif

## Champions des Royaumes Oupyres

### Roi Oupyre

80 pts

**Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Vampire, Champion, Infanterie, Mage, Unique*

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

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

**Rang :** Champion Extraordinaire.

**Sorts :** Cette figurine doit choisir 1 Sort dans le Tableau des Ténèbres.

**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 Royaumes Oupyres*.

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

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Agilité impressionnante = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Agilité impressionnante = +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
- Pied Léger = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +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
- Sans Peur = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** Terrifiante, Déloyal

## **Chef de meute Oupyre sauvage**

**80 pts**

**Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Vampire, Champion, Infanterie, Irrégulier, Commun*

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

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

**Rang :** Champion Classique.

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

**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 3 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 mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Royaumes Oupyres*.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Agilité impressionnante = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Costaud = +10 pts
- Pied Léger = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Sans Peur = +15 pts
- Vol = + 15 pts

**Règles spéciales :** Terrifiante, Déloyal, Commandant Irrégulier, Prince sanglant

Prince sanglant = les figurines **Vampire** alliées à moins de 15 cm ne subissent pas les effets de la règle spéciale Enragé.

**Grand Sorcier Oupyre****75 pts****Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Vampire, Champion, Infanterie, Mage, Unique*

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

**Taille de socle :** Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Champion Classique.**Sorts :** Cette figurine doit choisir 4 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 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.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Royaumes Oupyres*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Royaumes Oupyres*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Sans Peur = +15 pts

**Règles spéciales :** Maître de la Magie, Terrifiante, Déloyal

## **Duc Oupyre**

**50 pts**

**Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Vampire, Champion, Infanterie, Mage, Commun*

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

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

**Rang :** Champion Charismatique.

**Sorts :** Cette figurine doit choisir 1 Sort dans le Tableau des Ténèbres.

**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 des Royaumes Oupyres*.

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

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Agilité impressionnante = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Agilité impressionnante = +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
- Pied Léger = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Sans Peur = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** Terrifiante, Déloyal

**Seigneur Oupyre sauvage****50 pts****Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Vampire, Champion, Infanterie, Irrégulier, Commun*

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

**Taille de socle :** Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Champion Classique.**Ordres :** Cette figurine ne peut pas choisir d'Ordres.**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 3 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 Royaumes Oupyres*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Royaumes Oupyres*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Agilité impressionnante = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Costaud = +10 pts
- Pied Léger = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Sans Peur = +15 pts
- Vol = + 15 pts

**Règles spéciales :** Terrifiante, Déloyal, Commandant Irrégulier, Prince sanglantPrince sanglant = voir profil du Chef de meute Vampire sauvage

## **Sorcier Oupyre**

**50 pts**

**Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Vampire, Champion, Infanterie, Mage, Commun*

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

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

**Rang :** Champion Emergent.

**Sorts :** Cette figurine doit choisir 3 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 Royaumes Oupyres*.

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

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Sans Peur = +15 pts

**Règles spéciales :** Terrifiante, Déloyal

## **Comte Oupyre**

**40 pts**

**Mots-clés :** *Royaumes Oupyres, Vampire, Champion, Infanterie, Mage, Commun*

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

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

**Rang :** Champion Charismatique.

**Sorts :** Cette figurine doit choisir 1 Sort dans le Tableau des Ténèbres.

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

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

**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 Royaumes Oupyres*.

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

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Agilité impressionnante = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Costaud = +10 pts
- Maîtrise (Équipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Pied Léger = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Sans Peur = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** Terrifiante, Déloyal

**Baron Oupyre****30 pts****Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Vampire, Champion, Infanterie, Mage, Commun*

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

**Taille de socle :** Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Jeune Prodige.**Sorts :** Cette figurine doit choisir 1 Sort dans le Tableau des Ténèbres.**Ordres :** Cette figurine ne peut pas choisir d'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 Royaumes Oupyres*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Royaumes Oupyres*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Agilité impressionnante = +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
- Pied Léger = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Sans Peur = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** Terrifiante, Déloyal

## Guerriers des Royaumes Oupyres

### **Esclave**

**3 pts**

**Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Mixte, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

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

**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 mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Royaumes Oupyres*.

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** Déloyal, Poche de vie

Poche de vie = Au début de la Phase de Commandement, si une figurine avec cette règle spéciale se trouve à moins de 5 cm d'une figurine **Vampire** alliée, vous pouvez choisir de sacrifier la figurine avec cette règle spéciale. Elle est dans ce cas éliminée, et la figurine **Vampire** alliée regagne un Point de Vie perdue précédemment.

### **Familier funeste**

**4 pts**

**Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

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

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

**Armure par défaut :** Pas d'armure.

**Inventaire :** Appendices aiguisés.

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** Terrifiante

## **Chevalier Oupyre**

**8 pts**

**Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Vampire, Guerrier, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	5	4+	3	3	1	2	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 Royaumes Oupyres*.

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

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Adeptes de la chasse à courre = +2 pts
- Agilité impressionnante = +2 pts
- Cavalier Expert = +2 pts
- Chasseur de têtes = +2 pts
- Costaud = +2 pts
- Garde du corps = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Pied Léger = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Coup Puissant = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Sans Peur = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

**Règles spéciales :** Terrifiante, Déloyal

**Oupyre sauvage****8 pts****Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Vampire, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	4	4+	4	3	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.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Royaumes Oupyres*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Royaumes Oupyres*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Costaud = +2 pts
- Pied Léger = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Coup Puissant = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Sans Peur = +5 pts

**Règles spéciales :** Terrifiante, Déloyal, Enragé**Grande chauve-souris****12 pts****Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

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

**Taille de socle :** Niveau 2 (de 30 à 40 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure.**Inventaire :** Appendices aiguisés.**Améliorations :** /**Règles spéciales :** Vol, Crocs acérés

**Grand Oupyre sauvage****15 pts****Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Vampire, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

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

**Taille de socle :** Niveau 3 (de 40 à 60 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de mêlée* dans l'*Arsenal des Royaumes Oupyres*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Costaud = +2 pts
- Pied Léger = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Coup Puissant = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Sans Peur = +5 pts
- Vol = +5 pts

**Règles spéciales :** Terrifiante, Déloyal, Enragé, Massif**Nuage de chauve-souris****20 pts****Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

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

**Taille de socle :** Niveau 2 (de 30 à 40 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure.**Inventaire :** Appendices aiguisés.**Améliorations :** /**Règles spéciales :** Vol, Nuée

**Macabre Carrosse**

**25 pts**

**Mots-clefs :** Forteresses Egarées, Humain, Véhicule, Transport, Commun

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

**Equipage :** 1 Equipage.

**Capacité de transport :** 7 figurines.

**Blindage par défaut :** Pas de blindage. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage léger. Les blindages de flanc peuvent être améliorés 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 frontal. 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).

## Rôdeur des cryptes

90 pts

**Mots-clefs :** *Royaumes Oupyres, Vampire, Guerrier, Marcheur, Irrégulier, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
10 cm	6	5+	6	4	4	8	4

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

**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de mêlée* dans l'*Arsenal des Royaumes Oupyres*.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +5 pt
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Costaud = +10 pts
- Pied Léger = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Charge Monstrueuse = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Vol = +15 pts
- Gigantesque = +25 pts

**Règles spéciales :** Déloyal, Enragé, Implacable, Marcheur organique, Terrifiante

Récapitulatif des coûts en points – Royaumes Oupyres

<u>Nom de la monture</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Monture commune</b>	[5/10]
<b>Destrier magique</b>	[10/20]
<b>Monstre magique</b>	[15/30]

<u>Nom de l'Équipement de tir</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Arme de jet</b>	[1/2]
<b>Arquebuse</b>	[2/4]
<b>Pistolet antique</b>	[2/4]
<b>Arbalète</b>	[3/6]
<b>Mousquet</b>	[3/6]
<b>Arbalète miniature</b>	[4/8]
<b>Mousquet à répétition</b>	[4/8]
<b>Pistolet antique à répétition</b>	[4/8]
<b>Grenade artisanale</b>	[5/10]

<u>Nom de l'Équipement de soutien</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Petit Instrument de Guerre</b>	[5/10]
<b>Bâton de Pouvoir</b>	[10/20]
<b>Grand Instrument de Guerre</b>	[15/30]
<b>Bannière</b>	[25/50]

<u>Nom de l'Équipement de mêlée</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Arme de base / Appendices aiguisés</b>	[1/5]
<b>Bouclier</b>	[1/5]
<b>Arme à deux mains</b>	[2/10]
<b>Lame empoisonnée</b>	[2/10]
<b>Lame enflammée</b>	[2/10]
<b>Lance</b>	[2/10]
<b>Lance de Cavalerie</b>	[2/10]
<b>Pique</b>	[2/10]
<b>Arme bâtarde</b>	[3/15]
<b>Fléau</b>	[3/15]
<b>Hallebarde</b>	[3/15]
<b>Longue Lance de Cavalerie</b>	[3/15]
<b>Lame empoisonnée à deux mains</b>	[3/15]
<b>Lame enflammée à deux mains</b>	[3/15]
<b>Grand Fléau</b>	[4/20]
<b>Arme buveuse de sang</b>	[6/30]

<u>Nom du profil de <i>Champion</i></u>	<u>Coûts de base en points (pts)</u>
<b>Roi Oupyre</b>	80
<b>Chef de meute Oupyre sauvage</b>	80
<b>Grand Sorcier Oupyre</b>	75
<b>Duc Oupyre</b>	50
<b>Seigneur Oupyre sauvage</b>	50
<b>Sorcier Oupyre</b>	50
<b>Comte Oupyre</b>	40
<b>Baron Oupyre</b>	30
<b>Esclave</b>	3
<b>Familier funeste</b>	4
<b>Chevalier Oupyre</b>	8
<b>Oupyre sauvage</b>	8
<b>Grande chauve-souris</b>	12
<b>Grand Oupyre sauvage</b>	15
<b>Nuage de chauve-souris</b>	20
<b>Macabre Carrosse</b>	25
<b>Rôdeur des cryptes</b>	90

## Les Terres Damnées

(Mondes Perdus)

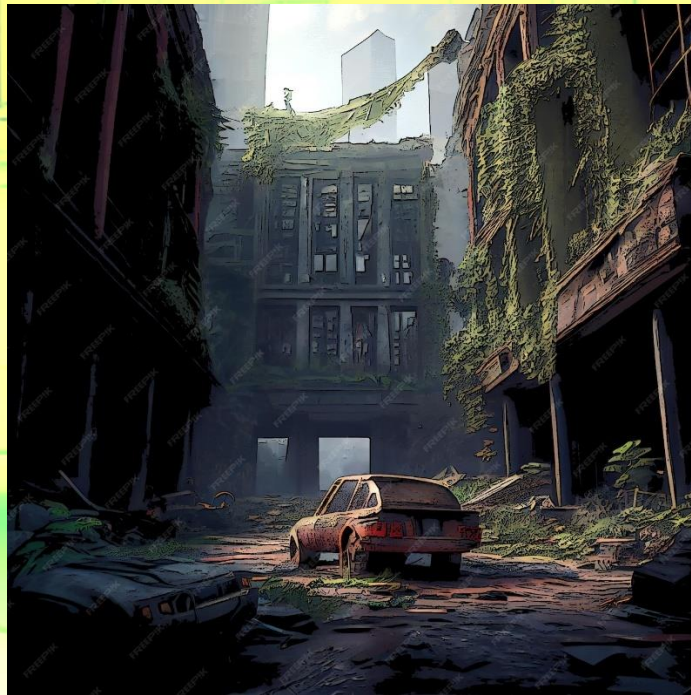
*Beaucoup pensent que la mort est une fin. Or, dans des systèmes solaires isolées et oubliés par le commun des mortels, elle est devenue le but ultime.*

*Nombreux sont les fléaux qui ont frappé ces planètes autrefois florissantes, les plongeant dans l'obscurité. En revanche, nul ne sait quel sortilège ou autre manipulation scientifique empêche les anciens habitants de trouver le dernier repos. Une arme biologique échappée d'un laboratoire orbital ? Une punition divine ? Un parasite extraterrestre ? Les archives sont muettes, effacées ou détruites au fil du temps. Ces régions de la galaxie ne sont désormais plus que l'ombre d'un âge révolu.*

*Désormais, la chair ne meurt plus vraiment. Les zombies qui arpentent ces terres désolées pourrissent, chancellent, mais malgré tout continuent de traîner leur malédiction, animés par une volonté obscure qui s'est propagée comme une fièvre. Et certains parviennent encore à penser.*

*Mais derrière cette horreur de la nature, certains tirent les ficelles, expérimentent, poussent encore plus loin la tragédie originelle qui a frappé ces lieux. Reste à savoir désormais dans quel but...*

**Bonus de Faction** : Une Unité de Combat ayant entre 10 et 12 figurines ayant toute le mot-clef **Terres Damnées** n'a pas besoin de **Champion** être constituée. A la place, l'un des **Guerriers** de l'Unité de Combat prend le rôle du **Champion** pour le déploiement. La liste d'armée doit cependant intégrer au moins un **Champion** afin de pouvoir désigner le **Général**.



## Arsenal des Terres Damnées

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

- *Arme de base* : [1/5]
- *Appendices aiguisés [Bête uniquement]* : [1/5]
- *Arme à deux mains* : [2/10]
- *Lame empoisonnée* : [2/10]
- *Lame enflammée* : [2/10]
- *Lance [Indisponible pour Cavalerie et Moto]* : [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]
- *Grand Fléau* : [4/20]
- *Lame laser à deux mains* : [5/25]
- *Lame mécanique à deux mains* : [5/25]

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

- Arquebuse [*Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto***] [2/4]
- Pistolet antique : [2/4]
- Arbalète [*Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto***] : [3/6]
- Mousquet : [3/6]
- Carabine : [4/8]
- Fusil à canon scié : [4/8]
- Fusil à verrou : [4/8]
- Mousquet à répétition : [4/8]
- Pistolet : [4/8]
- Pistolet antique à répétition : [4/8]
- Fusil à pompe : [5/10]
- Fusil semi-automatique [*Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto***] : [5/10]
- Pistolet automatique : [5/10]
- Pistolet lourd : [5/10]
- Fusil d'assaut [*Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto***] : [6/12]
- Lance-grenades : [6/12]
- Mitraillette : [6/12]
- Pistolet laser : [6/12]
- Fusil antichar : [7/14]
- Pistolet plasma : [7/14]
- Bazooka [*Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto***] : [8/16]
- Fusil plasma [*Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto***] : [8/16]
- Grenade : [8/16]
- Pistolet à radiations : [8/16]
- Fusil à radiations [*Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto***] : [9/18]
- Fusil type ArkNova [*Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto***] : [9/18]
- Mitrailleur lourde [*Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto***] : [9/18]
- Fusil à radiations lourd [**Véhicule** uniquement] : [10/X]
- Canon plasma [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [15/X]
- Canon laser [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [20/X]

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

- *Mine* : [5/10]
- *Bâton de Pouvoir* [*Mage uniquement*] : [10/20]
- *Radio* : [10/20]
- *Trousse de soin* : [10/20]
- *Jetpack* : [15/30]
- *Bannière* : [25/50]

## Bestiaire des Terres Damnées

### Monture zombie

[5/10] pts

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
25 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 :** /

### Grande Monture zombie

[10/20] pts

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
25 cm	-	-	-	-	-	+2	-

**Taille de socle :** Niveau 4 (de 60 à 90 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 :** Massif, Terrifiante

**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 :** /

**Monstre zombie****[15/30] pts**

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
30 cm	-	-	+1	+2	-	+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 *Griffe*. Si cette Monture choisit la *Griffe*, ajoutez +2 à sa Valeur d'Attaque.

**Améliorations :** Cette Monture peut obtenir les règles spéciales suivantes :

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

**Règles spéciales :** Charge monstrueuse, Terrifiante, Très Massif

## Champions des Terres Damnées

### **Savant fou**

**50 pts**

**Mots-clefs : Terres Damnées, Mixte, Champion, Infanterie, Mage, Commun**

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

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

**Rang :** Champion Charismatique.

**Sorts :** Cette figurine doit choisir 1 Sort dans le Tableau de la Lumière OU des Ténèbres.

**Ordres :** Cette figurine doit choisir 3 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'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 Terres Damnées*.

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

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Déloyal = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Pied Léger = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Tirs empoisonnés = +10 pts
- Tirs enflammés = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Sans Peur = +15 pts
- Morsure infectieuse = +15 pts

Si cette figurine obtient la règle spéciale Morsure infectieuse, alors elle remplace son mot-clef d'Espèce par **Zombie**.

**Règles spéciales :** Chef spirituel, Figure populaire, Médecin, Réanimation

Réanimation = Lors de la Phase de Commandement, au lieu de lancer un Ordre, ce **Champion** peut tenter d'effectuer une Réanimation. Si tel est le cas, effectuez un Jet de Moral. S'il est réussi, vous pouvez replacer 1D6 figurines avec les mots-clefs **Guerrier, Infanterie** ET **Zombie** éliminés précédemment durant la partie, à moins de 15 cm de ce Champion. Les figurines ainsi ramenées en jeu ne comptent plus comme étant éliminés vis-à-vis du seuil de Démoralisation.

**Chef goule****50 pts****Mots-clefs : Terres Damnées, Mixte, Champion, Infanterie, Commun**

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

**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'Éclat :** Cette figurine doit choisir 2 Actions d'Éclat dans la liste des *Actions d'Éclat*.**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 Terres Damnées*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Terres Damnées* (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
- 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
- Costaud = +10 pts
- Maîtrise (Équipement de tir ou de mêlée au choix) = +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
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts
- Bombe infectieuse = +5 pts

Bombe infectieuse = Au début de la Phase de Duel, avant la déclaration des Actions d'Éclat, cette figurine peut choisir de faire usage de cette règle spéciale si elle n'est pas Paralysée. Si tel est le cas, la figurine est directement éliminée. En contrepartie, toutes les figurines qui étaient au contact socle-à-socle (alliées ou ennemies) subissent une touche de Force 4 (cette touche suit la règle spéciale Morsure infectieuse).

**Règles spéciales :** Implacable, Morsure infectieuse, Sans Peur

**Zombie**

**5 pts**

**Mots-clefs :** Terres Damnées, Zombie, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	2	6+	3	3	1	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 mêlée* dans l'*Arsenal des Terres Damnées*.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Bombe infectieuse = +5 pts

Bombe infectieuse = Voir profil du Chef goule

**Règles spéciales :** Déloyal, Implacable, Enragé, Morsure infectieuse, Sans Peur

**Goule****7 pts****Mots-clefs : Terres Damnées, Zombie, Guerrier, Infanterie, Commun**

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	3	5+	3	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'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 Terres Damnées*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Terres Damnées*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Déloyal = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Bombe infectieuse = +5 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Garde du corps = +5 pts

Bombe infectieuse = Voir profil du Chef goule**Animal apprivoisé zombie****9 pts****Mots-clefs : Terres Damnées, 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 3 (de 40 à 60 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure.**Inventaire :** Appendices aiguisés.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Bombe infectieuse = +5 pts

Bombe infectieuse = Voir profil du Chef goule**Règles spéciales :** Enragé, Morsure infectieuse, Sans Peur

**Zombie bouffi****10 pts****Mots-clefs :** *Terres Damnées, Zombie, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	2	6+	3	6	1	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 mêlée* dans l'*Arsenal des Terres Damnées*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Bombe infectieuse = +5 pts

Bombe infectieuse = Voir profil du Chef goule**Règles spéciales :** Déloyal, Implacable, Enragé, Morsure infectieuse, Sans Peur**Zombie cogueur****10 pts****Mots-clefs :** *Terres Damnées, Zombie, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	2	6+	6	3	1	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 mêlée* dans l'*Arsenal des Terres Damnées*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Bombe infectieuse = +5 pts

Bombe infectieuse = Voir profil du Chef goule**Règles spéciales :** Déloyal, Implacable, Enragé, Morsure infectieuse, Sans Peur

**Cimetière ambulant**

**35 pts**

**Mots-clefs : Mondes-Morts, Revenant, Véhicule, Commun**

Mvt	CT	Blindage Avant	Blindage de Flanc	Blindage Arrière
25 cm	5+	10	10	10

**Equipage : 1 Equipage.**

**Blindage par défaut :** Pas de blindage. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage standard. Les blindages de flanc peuvent être améliorés jusqu'au blindage standard.

**Inventaire :** La figurine peut avoir des *Equipements de tir* en *Equipement frontal*. 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, Incantations funéraires.

Incantations funéraires = A la fin de la Phase de Commandement, et si la figurine avec cette règle spéciale n'est pas Engagée, vous pouvez lancer un dé. Sur un 5+, vous pouvez replacer sur la table 1D6 Zombies éliminés précédemment dans la partie à moins de 15 cm de cette figurine. Les Zombies ramenés de la sorte ne comptent plus comme ayant été éliminés concernant la Démoralisation, mais leur élimination(s) précédente(s) est toujours prise en compte dans les scénarios et les règles spéciales qui comptabilisent les victimes.

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

**Abomination****75 pts****Mots-clefs :** *Terres Damnées, Zombie, Guerrier, Marcheur, Irrégulier, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	4	6+	5	6	2	8	3

**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 Terres Damnées*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Bombe infectieuse = +5 pts
- Impactant = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Gros Gibier = +10 pts
- Vol = +15 pts
- Gigantesque = +25 pts

Bombe infectieuse = Voir profil du Chef goule**Règles spéciales :** Déloyal, Implacable, Enragé, Morsure infectieuse, Sans Peur, Marcheur organique

Récapitulatif des coûts en points – Terres Damnées

Nom de la monture	Coûts en points (pts)
<u>Monture zombie</u>	[5/10]
<u>Grande Monture zombie</u>	[10/20]
<u>Moto</u>	[15/30]
<u>Monstre zombie</u>	[15/30]

Nom de l'Équipement de tir	Coûts en points (pts)
<u>Arquebuse</u>	[2/4]
<u>Pistolet antique</u>	[2/4]
<u>Arbalète</u>	[3/6]
<u>Mousquet</u>	[3/6]
<u>Carabine</u>	[4/8]
<u>Fusil à canon scié</u>	[4/8]
<u>Fusil à verrou</u>	[4/8]
<u>Mousquet à répétition</u>	[4/8]
<u>Pistolet</u>	[4/8]
<u>Pistolet antique à répétition</u>	[4/8]
<u>Fusil à pompe</u>	[5/10]
<u>Fusil semi-automatique</u>	[5/10]
<u>Pistolet automatique</u>	[5/10]
<u>Pistolet lourd</u>	[5/10]
<u>Fusil d'assaut</u>	[6/12]
<u>Lance-grenades</u>	[6/12]
<u>Mitraillette</u>	[6/12]
<u>Pistolet laser</u>	[6/12]
<u>Fusil antichar</u>	[7/14]
<u>Pistolet plasma</u>	[7/14]
<u>Bazooka</u>	[8/16]
<u>Fusil plasma</u>	[8/16]
<u>Grenade</u>	[8/16]
<u>Pistolet à radiations</u>	[8/16]
<u>Fusil à radiations</u>	[9/18]
<u>Mitrailleuse lourde</u>	[9/18]
<u>Fusil à radiations lourd</u>	[10/X]
<u>Canon plasma</u>	[15/X]
<u>Canon laser</u>	[20/X]

Nom de l'Équipement de mêlée	Coûts en points (pts)
<u>Arme de base / Appendices aiguisés</u>	[1/5]
<u>Arme à deux mains</u>	[2/10]
<u>Lame empoisonnée</u>	[2/10]
<u>Lame enflammée</u>	[2/10]
<u>Lance</u>	[2/10]
<u>Arme bâtarde</u>	[3/15]
<u>Fléau</u>	[3/15]
<u>Lame empoisonnée à deux mains</u>	[3/15]
<u>Lame enflammée à deux mains</u>	[3/15]
<u>Lame laser</u>	[3/15]
<u>Lame mécanique</u>	[3/15]
<u>Grand Fléau</u>	[4/20]
<u>Lame laser à deux mains</u>	[5/25]
<u>Lame mécanique à deux mains</u>	[5/25]

Nom de l'Équipement de soutien	Coûts en points (pts)
<u>Mine</u>	[5/10]
<u>Bâton de Pouvoir</u>	[10/20]
<u>Radio</u>	[10/20]
<u>Trousse de soin</u>	[10/20]
<u>Jetpack</u>	[15/30]
<u>Bannière</u>	[25/50]

Nom du profil de <i>Champion</i>	Coûts de base en points (pts)
<u>Savant fou</u>	50
<u>Chef goule</u>	50
<u>Zombie</u>	5
<u>Goule</u>	7
<u>Animal apprivoisé zombie</u>	9
<u>Zombie bouffi</u>	10
<u>Zombie cogneur</u>	10
<u>Cimetière ambulant</u>	35
<u>Abomination colossale</u>	75

## Les Mondes-Morts

(Mondes Perdus)

*Il y a fort longtemps, alors que l'Empire Terrien s'effondrait et que la galaxie était rongée par les flammes, certaines planètes devinrent des cimetières à ciel ouvert, oubliés de tous. Elles gardaient dans leurs entrailles les vestiges d'anciennes guerres, de royaumes consumés par la soif de pouvoir. Ce n'étaient pas des planètes inhabitées, non. Elles étaient en sommeil éternel... Du moins, c'est ce que beaucoup pensaient.*

*Guidés par des murmures venus du vide, des mages noirs exilés des mondes vivants atterrirent sur ces terres gelées, désertiques, creusées de tombes cyclopéennes. Ils récitaient des incantations interdites, réveillaient les ossements enfouis sous les cendres, firent usage d'expériences risquées, et redonnaient forme à l'inimaginable : des légions entières d'anciens guerriers squelettiques, dressés comme au jour de leur chute, liés par la magie noire, les sciences occultes et la haine éternelle.*

*Désormais, ces planètes ne sont plus silencieuses : elles résonnent du fracas des armures vides, des ordres des généraux morts depuis des millénaires, et du rire sec des nécromanciens, maîtres d'un empire fait d'os, de poussière, et de guerre sans fin. Car les morts ont été appelés à marcher à nouveau, et ils réclament vengeance.*

**Bonus de Faction** : Toute figurine ennemie à moins de 30 cm d'au moins une figurine alliée ayant les mots-clefs **Champion** ET **Mondes-Morts** subit un malus de -1 (cumulatif) sur sa Valeur de Moral.



## Arsenal des Mondes-Morts

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

- *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]
- *Lance [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**]* : [2/10]
- *Lance de Cavalerie [**Cavalerie** et **Moto** uniquement]* : [2/10]
- *Pique [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**]* : [2/10]
- *Arme bâtarde* : [3/15]
- *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]
- *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]

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

- Arc [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [1/2]
- Arme de jet : [1/2]
- Arc Composite : [2/4]
- Arc Long [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [2/4]
- Arquebuse [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] [2/4]
- Fronde : [2/4]
- Pistolet antique : [2/4]
- Arbalète [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [3/6]
- Javelot : [3/6]
- Mousquet : [3/6]
- Tromblon : [3/6]
- Arbalète miniature : [4/8]
- Carabine : [4/8]
- Fusil à canon scié : [4/8]
- Fusil à verrou : [4/8]
- Mousquet à répétition : [4/8]
- Pistolet : [4/8]
- Pistolet antique à répétition : [4/8]
- Fusil à pompe : [5/10]
- Fusil semi-automatique [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [5/10]
- Grenade artisanale : [5/10]
- Lance-flammes : [5/10]
- Lance-flammes léger : [5/10]
- Pistolet automatique : [5/10]
- Pistolet lourd : [5/10]
- Fusil d'assaut [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [6/12]
- Lance-grenades : [6/12]
- Mitraillette : [6/12]
- Pistolet laser : [6/12]
- Carabine laser : [7/14]
- Fusil antichar : [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 [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Fusil plasma [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Grenade : [8/16]
- Lance-flammes lourd [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Pistolet à radiations : [8/16]
- Fusil à radiations [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [9/18]

- Fusil type ArkNova [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [9/18]
- Mitrailleuse lourde [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [9/18]
- Fusil à radiations lourd [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Mitrailleuse lourde laser [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [11/22]
- Mitrailleuse type ArkNova [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [11/22]
- Sulfateuse [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [11/22]
- Canon à boulets légers [**Véhicule** uniquement] : [5/X]
- Canon antichar léger [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [5/X]
- Gatling portative [**Véhicule** 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 de campagne [**Véhicule** uniquement] : [15/X]
- Canon plasma [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [15/X]
- Canon laser [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [20/X]
- Canon d'assaut ArkNova court [**Véhicule** uniquement] : [25/X]
- Gatling laser [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [25/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 Mondes Perdus :

- *Cape de camouflage* : [5/10]
- *Fumigène* : [5/10]
- *Mine* : [5/10]
- *Petit Instrument de Guerre* : [5/10]
- *Bâton de Pouvoir* [**Mage uniquement**] : [10/20]
- *Charge de démolition* : [10/20]
- *Lunette* : [10/20]
- *Radio* : [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 Mondes-Morts

### Monture ressuscitée

[5/10] pts

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
25 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 :** /

### Grande Monture ressuscitée

[10/20] pts

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
25 cm	-	-	-	-	-	+2	-

**Taille de socle :** Niveau 4 (de 60 à 90 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 :** Massif

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

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

**Règles spéciales :** Antigravité, Téléportation

**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 :** /

**Monstre ressuscité****[15/30] pts**

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

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

**Règles spéciales :** Charge monstrueuse, Très Massif

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

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
25 cm	-	-	-	+2	-	+2	-

**Taille de socle :** Niveau 4 (de 60 à 90 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

**Règles spéciales :** Antigravité, Massif, Téléportation

## Champions des Mondes-Morts

### **Gardien des Âmes**

**250 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Spectre, Champion, Infanterie, Mage, Unique*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	5	4+	9	7	3	5	7

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

**Rang :** Champion Extraordinaire.

**Sorts :** Cette figurine doit choisir 6 Sorts dans le Tableau de la Lumière OU des Ténèbres.

**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 mêlée* dans l'*Arsenal des Mondes-Morts*.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Déloyal = +5 pts
- Implacable = +5 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

**Règles spéciales :** Antigravité, Costaud, Chef spirituel, Drain de Vie, Figure populaire, Implacable, Sans Peur, Téléportation, Terrifiante

## Seigneur Spectral

75 pts

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Spectre, Champion, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	5	5+	4	4	2	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 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 mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Mondes-Morts*.

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

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Sans Peur = +15 pts

**Règles spéciales :** Antigravité, Drain de vie, Frappe spectrale, Téléportation, Chef Spectral

Chef Spectral = L'Unité de Combat d'une figurine avec cette règle spéciale ne peut être composée que de figurines **Spectre**.

**Commandant Revenant****50 pts****Mots-clefs : Mondes-Morts, Revenant, Champion, Infanterie, Commun**

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

**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 léger.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Mondes-Morts*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Mondes-Morts* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette léger).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +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
- Costaud = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Sans Peur = +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 :** /

**Mage Revenant****50 pts****Mots-clefs : Mondes-Morts, Revenant, Champion, Infanterie, Mage, Commun**

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

**Taille de socle :** Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Champion Emergent.**Sorts :** Cette figurine doit choisir 2 Sorts dans le Tableau de la Lumière OU des Ténèbres. Elle ne peut pas mélanger des Sorts issus des différents tableaux.**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 léger.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Mondes-Morts*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Mondes-Morts* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette léger).Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Forteresses Egarées*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Sans Peur = +10 pts
- Maître de la Magie = +15 pts

**Règles spéciales :** /

## **Commandant Spectral**

**45 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Spectre, Champion, Infanterie, Commun*

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

**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'armure lourde.

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

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

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Maîtrise (*Equipement de tir ou de mêlée au choix*) = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Sans Peur = +15 pts
- Drain de vie = +20 pts

**Règles spéciales :** Antigravité, Frappe spectrale, Téléportation, Chef Spectral

Chef Spectral = voir profil du Seigneur Spectral

## **Nécromancien**

**40 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Mixte, Champion, Infanterie, Mage, Commun*

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

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

**Rang :** Champion Emergent.

**Sorts :** Cette figurine doit choisir 2 Sorts dans le Tableau de la Lumière OU des Ténèbres. Elle 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'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 Mondes-Morts*.

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

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

**Améliorations :** Ce **Champion** peut devenir un Champion Classique pour +10 pts. De plus, cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Sans Peur = +10 pts

**Règles spéciales :** Médecin

**Capitaine Revenant****30 pts****Mots-clefs : Mondes-Morts, Revenant, Champion, Infanterie, Commun**

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

**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 :** 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 Mondes-Morts*.

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

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Déloyal = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Agilité impressionnante = +10 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
- Pied Léger = +10 pts
- Sans Peur = +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 :** /

## Guerriers des Mondes-Morts

### **Soldat ressuscité**

**5 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Revenant, Guerrier, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	3	5+	3	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 Mondes-Morts*.

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

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Déloyal = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Implacable = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Multibras = +2 pts
- Téléportation = +5 pts

**Règles spéciales :** Âme emprisonnée, Garde du corps

Âme emprisonnée = Tant que le **Général** est en vie, cette figurine bénéficie d'une Invulnérabilité à 5+.

**Bête ressuscitée****6 pts****Mots-clefs : Mondes-Morts, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun**

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
20 cm	3	-	3	3	1	1	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 :** Appendices aiguisés.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Vol = +5 pts
- Téléportation = +5 pts

**Règles spéciales :** Âme emprisonnée, Garde du corpsÂme emprisonnée = Voir profil du Soldat ressuscité

### **Tirailleur ressuscité**

**6 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Revenant, Guerrier, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	3	3+	3	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 Mondes-Morts*.

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

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Déloyal = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Maîtrise (*Equipement de tir ou de mêlée au choix*) = +2 pts
- Solitaire = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts
- Téléportation = +5 pts

**Règles spéciales :** Âme emprisonnée, Garde du corps

Âme emprisonnée = Voir profil du Soldat ressuscité

**Vétéran ressuscité****7 pts****Mots-clefs : Mondes-Morts, Revenant, Guerrier, Infanterie, Commun**

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	4	4+	3	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 Mondes-Morts*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Mondes-Morts* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette léger ou d'un Exosquelette lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Déloyal = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Implacable = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Cavalier Expert = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Pied Léger = +2 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

**Règles spéciales :** Âme emprisonnée, Garde du corpsÂme emprisonnée = Voir profil du Soldat ressuscité

**Colosse ressuscité****15 pts****Mots-clés : Mondes-Morts, Revenant, Guerrier, Infanterie, Commun**

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

**Taille de socle :** Niveau 3 (de 40 à 60 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 Mondes-Morts*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Déloyal = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Implacable = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts

**Règles spéciales :** Âme emprisonnée, Garde du corps, CostaudÂme emprisonnée = Voir profil du Soldat ressuscité

**Soldat spectral****18 pts****Mots-clefs : Mondes-Morts, Spectre, Guerrier, Infanterie, Commun**

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	3	5+	3	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 mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Mondes-Morts*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Mondes-Morts*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt

**Règles spéciales :** Antigravité, Frappe spectrale, Garde du corps, Téléportation**Nuée de créatures ressuscitées****20 pts****Mots-clefs : Mondes-Morts, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun**

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

**Taille de socle :** Niveau 2 (de 30 à 40 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure.**Inventaire :** Griffes.**Améliorations :** /**Règles spéciales :** Nuée, Âme emprisonnée, Garde du corpsÂme emprisonnée = Voir profil du Soldat ressuscité

## Architecte de la Nécropole

25 pts

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Revenant, Guerrier, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	4	3+	3	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 Mondes-Morts*.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Pistolero = +5 pts

**Règles spéciales :** Âme emprisonnée, Garde du corps, Réparateur

Âme emprisonnée = Voir profil du Soldat ressuscité

### **Side-car des Revenants**

**25 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Revenant, Guerrier, Moto, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
25 cm	3	5+	3	5	1	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 Mondes-Morts*.

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 :

- Antigravité = +10 pts

**Règles spéciales :** Âme emprisonnée, Costaud, Garde du corps

Âme emprisonnée = Voir profil du Soldat ressuscité

## Armes de siège des Mondes-Morts

### **Catapulte des Revenants**

**50 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Commun*

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

**Servants :** 2 Soldats ressuscités (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Tirs enflammés = +10 pts

**Règles spéciales :** /

## **Gatling des Revenants**

**50 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Mitrailleuse, Commun*

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

**Servants :** 1 Soldat ressuscité (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** *Arme de siège légère*

### **Baliste légère des Revenants**

**60 pts**

**Mots-clefs : Mondes-Morts, Arme de siège, Commun**

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

**Servants :** 1 Soldat ressuscité (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

**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

## **Trébuchet des Revenants**

**60 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Commun*

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

**Servants :** 3 Soldats ressuscités (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

**Améliorations :** le Trébuchet peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Tirs enflammés = +10 pts

**Règles spéciales :** /

### **Equipe de mitrailleuse lourde des Revenants**

**70 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Mitrailleuse, Commun*

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

**Servants :** 1 Soldat ressuscité (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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 :** *Arme de siège légère*

### **Equipe de mortier léger des Revenants**

**70 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 1 Soldat ressuscité (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** *Arme de siège légère*

## **Baliste lourde des Revenants**

**75 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Commun*

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

**Servants :** 2 Soldats ressuscités (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

**Améliorations :** la Baliste lourde 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 :** /

### **Canon à boulet léger des Revenants**

**75 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 2 Soldats ressuscités (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

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

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

**Règles spéciales :** /

### **Equipe de mortier lourd des Revenants**

**75 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 1 Soldat ressuscité (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** *Arme de siège légère*

### **Canon à boulet lourd des Revenants**

**80 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 2 Soldats ressuscités (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

**Règles spéciales :** /

### **Equipe d'autocanon des Revenants**

**85 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Mitrailleuse, Commun*

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

**Servants :** 2 Soldats ressuscités (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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 des Revenants**

**90 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 2 Soldats ressuscités (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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 :** /

## **Obusier des Revenants**

**90 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 2 Soldats ressuscités (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Arme expérimentale = +10 pts

**Règles spéciales :** /

### **Canon antichar lourd des Revenants**

**95 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 2 Soldats ressuscités (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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 de campagne des Revenants**

**100 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 2 Soldats ressuscités (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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 mitrailleuse ArkNova des Revenants**

**100 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Mitrailleuse, Commun*

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

**Servants :** 2 Soldats ressuscités (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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 des Revenants**

**110 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 2 Soldats ressuscités (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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 lance-missiles multiples des Revenants**

**110 pts**

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Arme de siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 2 Soldats ressuscités (Désarmé, sans armure). 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'armure lourde.

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Soldats ressuscités sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran ressuscité (pour le coût d'un Vétéran ressuscité, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

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 :** /

**Chariot des Revenants**

**35 pts**

**Mots-clefs : Mondes-Morts, Revenant, Véhicule, Transport, Commun**

Mvt	CT	Blindage Avant	Blindage de Flanc	Blindage Arrière
25 cm	5+	10	10	10

**Equipage : 1 Equipage.**

**Capacité de transport : 7 figurines.**

**Blindage par défaut :** Pas de blindage. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage léger. Les blindages de flanc peuvent être améliorés 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
- Plateforme magique = +15 pts
- Plateforme des Esprits = +50 pts

Plateforme magique = Un  **Mage**  à bord de ce **Véhicule** obtient un bonus de +1 sur son jet de lancement et de dissipation de Sort (cumulatif avec d'autres bonus du même type). En revanche, sa Capacité de Transport tombe à 1 figurine, et elle ne peut avoir que 1 **Equipage** maximum.

Plateforme des Esprits = toute figurine **Mondes-Morts** à moins de 15 cm de ce **Véhicule** gagne un bonus de +1 à sa Valeur de Combat. En revanche, ce **Véhicule** perd le mot-clef **Transport**, et ne peut avoir que 1 **Equipage** maximum.

**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).

## **Camion**

**35 pts**

**Mots-clefs : Mondes-Morts, Revenant, Véhicule, Transport, Commun**

Mvt	CT	Blindage Avant	Blindage de Flanc	Blindage Arrière
25 cm	5+	10	10	10

**Equipage : 2 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 :

- *Mortier*
- *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 :

- *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*

Si la figurine obtient choisit au moins un *Equipement de tir frontal* 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 des Revenants

50 pts

**Mots-clefs :** *Mondes-Morts, Revenant, Véhicule, Commun*

Mvt	CT	Blindage Avant	Blindage de Flanc	Blindage Arrière
25 cm	5+	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 :

- 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

## Véhicule d'assaut des Revenants

55 pts

**Mots-clés :** *Mondes-Morts, Revenant, Véhicule, Commun*

Mvt	CT	Blindage Avant	Blindage de Flanc	Blindage Arrière
25 cm	5+	11	11	11

**Equipage :** 1 Equipage.

**Capacité de transport :** 13 figurines.

**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 :

- 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

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

**Règles spéciales :** /

**Monstre ressuscité****90 pts****Mots-clefs : Mondes-Morts, Bête, Marcheur, Commun**

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	5	6+	6	5	3	8	4

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

**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir* et des *Equipements de mêlée* dans l'*Arsenal des Mondes-Morts*.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Multibras = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Téléportation = +15 pts
- Vol = +15 pts
- Gigantesque = +25 pts

Cette Monture ne peut pas cumuler les règles spéciales Rapide et Vol.

**Règles spéciales :** Âme emprisonnée, Garde du corps

Âme emprisonnée = Voir profil du Soldat ressuscité

**Bête de Guerre ressuscitée****100 pts****Mots-clefs : Mondes-Morts, Bête, Monstre, Commun**

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

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

**Inventaire :** Appendices aiguisés.

Si cette figurine a obtenu la règle spéciale Plateforme de tir (voir ci-dessous), elle obtient le mot-clef **Transport**, avec une capacité de transport de 6 figurines.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Plateforme de tir = +5 pts
- Stable = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +15 pts

**Règles spéciales :** Âme emprisonnée, Garde du corps

Âme emprisonnée = Voir profil du Soldat ressuscité

**Bête de Guerre Géante ressuscitée****145 pts****Mots-clefs : Mondes-Morts, Bête, Monstre, Commun**

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

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

Si cette figurine a obtenu la règle spéciale Plateforme de tir (voir ci-dessous), elle obtient le mot-clef **Transport**, avec une capacité de transport de 13 figurines.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Plateforme de tir = +5 pts
- Rapide = +20 pts
- Téléportation = +20 pts
- Gigantesque = +25 pts

**Règles spéciales :** Âme emprisonnée, Garde du corps, StableÂme emprisonnée = Voir profil du Soldat ressuscité

Récapitulatif des coûts en points – Mondes-Morts

Nom de la monture	Coûts en points (pts)
<b>Monture ressuscitée</b>	[5/10]
<b>Grande Monture ressuscitée</b>	[10/20]
<b>Monture spectrale</b>	[10/20]
<b>Moto</b>	[15/30]
<b>Monstre ressuscité</b>	[15/30]
<b>Grande Monture spectrale</b>	[20/40]

Nom de l'Équipement de soutien	Coûts en points (pts)	Nom de l'Équipement de soutien	Coûts en points (pts)
<b>Fumigène</b>	[5/10]	<b>Radio</b>	[10/20]
<b>Petit Instrument de Guerre</b>	[5/10]	<b>Balise de téléportation</b>	[15/30]
<b>Mine</b>	[5/10]	<b>Grand Instrument de guerre</b>	[15/30]
<b>Bâton de Pouvoir</b>	[10/20]	<b>Jetpack</b>	[15/30]
<b>Charge de démolition</b>	[10/20]	<b>Longue-vue/Jumelles</b>	[15/30]
<b>Lunette</b>	[10/20]	<b>Bannière</b>	[25/50]

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

Nom de l'Équipement de tir	Coûts en points (pts)	Nom de l'Équipement de tir	Coûts en points (pts)
<b>Arc</b>	[1/2]	<b>Lance-flammes léger</b>	[5/10]
<b>Arme de jet</b>	[1/2]	<b>Lance-flammes</b>	[5/10]
<b>Arc Composite</b>	[2/4]	<b>Pistolet automatique</b>	[5/10]
<b>Arc Long</b>	[2/4]	<b>Pistolet lourd</b>	[5/10]
<b>Arquebuse</b>	[2/4]	<b>Fusil d'assaut</b>	[6/12]
<b>Fronde</b>	[2/4]	<b>Lance-grenades</b>	[6/12]
<b>Pistolet antique</b>	[2/4]	<b>Mitraillette</b>	[6/12]
<b>Arbalète</b>	[3/6]	<b>Pistolet laser</b>	[6/12]
<b>Javelot</b>	[3/6]	<b>Carabine laser</b>	[7/14]
<b>Mousquet</b>	[3/6]	<b>Fusil antichar</b>	[7/14]
<b>Arbalète miniature</b>	[4/8]	<b>Fusil à pompe lourd</b>	[7/14]
<b>Carabine</b>	[4/8]	<b>Bazooka</b>	[7/14]
<b>Fusil à verrou</b>	[4/8]	<b>Pistolet plasma</b>	[7/14]
<b>Fusil à canon scié</b>	[4/8]	<b>Pistolet type ArkNova</b>	[7/14]
<b>Lance-flammes léger</b>	[4/8]	<b>Fusil laser</b>	[8/16]
<b>Mousquet à répétition</b>	[4/8]	<b>Fusil plasma</b>	[8/16]
<b>Pistolet antique à répétition</b>	[4/8]	<b>Grenade</b>	[8/16]
<b>Pistolet semi-automatique</b>	[4/8]	<b>Lance-flammes lourd</b>	[8/16]
<b>Fusil à pompe</b>	[5/10]	<b>Pistolet à radiations</b>	[8/16]
<b>Fusil semi-automatique</b>	[5/10]	<b>Fusil à radiations</b>	[9/18]
<b>Grenade artisanale</b>	[5/10]	<b>Fusil type ArkNova</b>	[9/18]

<u>Mitrailleuse lourde</u>	[9/18]	<u>Sulfateuse</u>	[10/20]
<u>Mitrailleuse lourde laser</u>	[10/20]	<u>Canon antichar léger</u>	[5/X]
<u>Mitrailleuse type ArkNova</u>	[10/20]	<u>Canon laser</u>	[15/X]
<u>Autocanon</u>	[10/X]	<u>Canon d'assaut ArkNova court</u>	[20/X]
<u>Canon antichar lourd</u>	[10/X]	<u>Lance-missiles multiples</u>	[20/X]
<u>Canon plasma</u>	[10/X]	<u>Canon d'assaut ArkNova long</u>	[30/X]
<u>Mortier</u>	[10/X]	<u>Système d'artillerie ArkNova</u>	[40/X]
<u>Fusil à radiations lourd</u>	[10/X]	<u>Système de missiles de croisière</u>	[50/X]
<u>Canon de campagne</u>	[15/X]		

<u>Nom du profil de <i>Champion</i></u>	<u>Coûts de base en points (pts)</u>	<u>Nom du profil de <i>Champion</i></u>	<u>Coûts de base en points (pts)</u>
<u>Gardien des Âmes</u>	250	<u>Equipe de mortier léger des Revenants</u>	70
<u>Seigneur Spectral</u>	75	<u>Baliste lourde des Revenants</u>	75
<u>Général Revenant</u>	50	<u>Canon à boulet léger des Revenants</u>	75
<u>Mage Revenant</u>	50	<u>Equipe de mortier lourd des Revenants</u>	75
<u>Commandant Spectral</u>	45	<u>Canon à boulet lourd des Revenants</u>	80
<u>Nécromancien</u>	40	<u>Equipe d'autocanon des Revenants</u>	85
<u>Capitaine Revenant</u>	30	<u>Canon antichar léger des Revenants</u>	90
<u>Soldat ressuscité</u>	5	<u>Obusier des Revenants</u>	90
<u>Bête ressuscitée</u>	6	<u>Canon antichar lourd des Revenants</u>	95
<u>Tirailleur ressuscité</u>	6	<u>Canon de campagne des Revenants</u>	100
<u>Vétéran ressuscité</u>	7	<u>Equipe de mitrailleuse ArkNova des Revenants</u>	100
<u>Colosse ressuscité</u>	15	<u>Equipe de canon laser des Revenants</u>	110
<u>Soldat spectral</u>	18	<u>Equipe de lance-missiles multiples des Revenants</u>	110
<u>Nuée de créatures ressuscitées</u>	20	<u>Chariot des Revenants</u>	35
<u>Architecte de la Nécropole</u>	25	<u>Camion</u>	35
<u>Side-car des Revenants</u>	25	<u>Artillerie mécanisée des Revenants</u>	50
<u>Catapulte des Revenants</u>	50	<u>Véhicule d'assaut des Revenants</u>	55
<u>Gatling des Revenants</u>	50	<u>Monstre ressuscité</u>	90
<u>Baliste légère des Revenants</u>	60	<u>Bête de Guerre ressuscitée</u>	100
<u>Trébuchet des Revenants</u>	60	<u>Bête de Guerre Géante ressuscitée</u>	145
<u>Equipe de mitrailleuse lourde des Revenants</u>	70		

## Les Horreurs de l'Alterverse

(Mondes Perdus)

*Malgré toutes leurs différences, toutes les espèces vivantes craignent ce qui se cache dans les failles du réel. Pour les plus scientifiques, il existerait une dimension parallèle, appelée Alterverse, peuplée des pires horreurs de l'existence. Les plus mystiques racontent que, lorsque les civilisations commencèrent à rêver, haïr, croire et désespérer, leurs émotions ouvrirent des failles dans la trame du réel. De ces failles suinta une énergie informe, un océan d'instabilité où le temps et l'identité n'avaient aucun sens. Quel que soit la vérité, bien des civilisations auraient disparues en un clin d'œil, anéanties par des entités à l'origine inconnue. Pour certaines colossales, quasi divines, d'autres grouillantes et voraces, mais toutes façonnées par la rage, l'ambition, la décadence ou la peur.*

*Là où la réalité s'amincissait du fait d'expériences interdites, de rituels, de technologies imprudentes, ou tout simplement conséquence de l'orgueil scientifique, ces « démons » trouvaient des portes. Les mondes et les êtres qui les occupaient devenaient alors des champs de récolte. Les plus faibles d'entre eux déferlaient en hordes bestiales, chair, cornes et acier fusionnés en une caricature de vie ; les plus puissants guidaient l'invasion comme des généraux ou des prophètes, promettant puissance, immortalité ou révélation aux mortels assez désespérés pour pactiser.*

*Et peut-être est-ce là, la vérité : ils ne sont pas seulement des envahisseurs venus d'ailleurs. Ils sont le reflet monstrueux de ce qui, en chaque être conscient, aspire au pouvoir, à l'excès et à la destruction. Un miroir déformant tendu à l'univers, attendant la prochaine fissure...*

**Bonus de Faction** : Toute Unité de Combat exclusivement composée de figurines alliées **Démon** peut être gardée en réserve, même si cela amène à avoir l'intégralité de l'armée en réserve. Lors de votre Première Phase de Mouvement, vous devez déployer (aucun test n'est requis) jusqu'à la moitié (arrondie à l'inférieur) de vos Unités de Combat sur le champ de bataille.



## Bénédictions de l'Alterverse

**Important : Les membres d'une Unité de Combat doivent choisir la même Bénédiction dans le cadre de la règle spéciale Marque supérieure ou Marque inférieure.**

- **Colère :**
  - o Marque supérieure : La figurine gagne un bonus de +1 à sa Valeur d'Attaque, et peut relancer ses jets pour blesser ratés en Duel.
  - o Marque inférieure : La figurine gagne un bonus de +1 à sa Valeur d'Attaque.
  
- **Luxure :**
  - o Marque supérieure : Toute figurine ennemie à moins de 30 cm subit un malus de -1 (non cumulatif) à sa valeur de Moral. De plus, toute figurine ennemie à moins de 15 cm ne peut bénéficier des règles spéciales Courageux, Sans Peur et Garde du corps.
  - o Marque inférieure : Toute figurine ennemie à moins de 30 cm subit un malus de -1 (non cumulatif) à sa valeur de Moral.
  
- **Gourmandise :**
  - o Marque supérieure : La figurine gagne un bonus de +1 à sa Valeur de Points de Vie et la règle spéciale Trompe-la-Mort. Si la figurine bénéficiait déjà de cette règle, alors le test est réussi sur un 5+. De plus, la figurine peut relancer ses jets ratés liés à la règle spéciale Trompe-la-Mort.
  - o Marque inférieure : La figurine gagne un bonus de +1 à sa Valeur de Points de Vie et la règle spéciale Trompe-la-Mort. Si la figurine bénéficiait déjà de cette règle, alors le test est réussi sur un 5+.
  
- **Envie :**
  - o Marque supérieure : La figurine compte comme une figurine supplémentaire concernant les Objectifs, et peut relancer les jets pour toucher contre une figurine à portée d'un Objectif et contre les **Champions**. De plus, la figurine peut relancer ses jets de Lancement et de Dissipation de Sorts.
  - o Marque inférieure : La figurine compte comme une figurine supplémentaire concernant les Objectifs, et peut relancer les jets pour toucher contre une figurine à portée d'un Objectif et contre les **Champions**.
  
- **Fierté :**
  - o Marque supérieure : La figurine peut relancer ses jets de 1 lors des jets pour toucher au Tir et pour blesser au Duel. De plus, si la figurine est Engagée au Duel contre une figurine ayant une Valeur de Combat supérieure à la sienne, alors elle peut relancer tous ses Jets de Duel.
  - o Marque inférieure : La figurine peut relancer ses jets de 1 lors des jets pour toucher au Tir et pour blesser au Duel.
  
- **Paresse :**
  - o Marque supérieure : Toute figurine ennemie à moins de 30 cm au début de son Mouvement subit un malus de -5 cm (non cumulatif) à sa valeur de Mouvement. De plus, toute figurine ennemie à moins de 15 cm subit un malus de -1 (non cumulatif) à sa valeur de Force.
  - o Marque inférieure : Toute figurine ennemie à moins de 30 cm au début de son Mouvement subit un malus de -5 cm (non cumulatif) à sa valeur de Mouvement.

## Arsenal de l'Alterverse

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

- *Arme de base* : [1/5]
- *Appendices aiguisés* : [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]
- *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 démoniaque* [**Champion** uniquement] : [7/35]

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

- *Arme de jet* : [1/2]
- *Jet d'acide* : [5/10]
- *Lance-flammes* : [5/10]
- *Lance-flammes léger* : [5/10]
- *Projectile démoniaque* : [6/12]
- *Canon démoniaque* : [8/16]
- *Lance-flammes lourd* [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]

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

- *Petit Instrument de Guerre* : [5/10]
  - *Bâton de Pouvoir* [**Mage** uniquement] : [10/20]
  - *Grand Instrument de guerre* : [15/30]
  - *Bannière* : [25/50]
  - *Lumière démoniaque* [**Champion** uniquement] : [X/20]
- *Bâton de Pouvoir, Bannière* : voir *Arsenal des Royaumes Oupyres*.
- *Petit Instrument de Guerre, Grand Instrument de guerre* : voir *Arsenal des Mondes-Morts*.
- *Lumière démoniaque* [**Champion** uniquement] [X/20] : Si l'Unité de Combat d'un **Champion** équipée d'une *Lumière démoniaque* se déploie selon les modalités de la règle spéciale Téléportation, elle peut relancer son jet de déviation.

Bestiaire de l'Alterverse

**Grand Familier Démoniaque**

**[15/30] pts**

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

**Taille de socle :** Niveau 3 (de 40 à 60 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
- Arachnéenne = + [5/25] pts
- Vol = + [10/50] pts

**Règles spéciales :** Téléportation, Terrifiante

**Monture Démoniaque**

**[20/40] pts**

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

- Rapide = + [1/5] pts
- Terrifiante = + [1/5] pts
- Arachnéenne = + [5/25] pts
- Vol = + [10/50] pts

**Règles spéciales :** Téléportation, Terrifiante, Très Massif

**Roi Démon**

**200 pts**

**Mots-clefs :** *Alterverse, Démon, Champion, Marcheur, Unique*

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

**Rang :** Champion Extraordinaire.

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

**Actions d'Eclat :** Cette figurine doit choisir 3 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 de l'Alterverse*.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 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
- 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
- Vol = +15 pts
- Gigantesque = + 25 pts

**Règles spéciales :** Marcheur organique, Marque supérieure, Téléportation, Terrifiante, Marcheur organique

Marque supérieure = Une figurine avec cette règle spéciale peut relancer ses jets d'Invulnérabilité ratés. De plus, elle peut choisir une des Marques supérieures parmi les *Bénédictions de l'Alterverse*.

**Prince Démon****100 pts****Mots-clefs :** *Alterverse, Démon, Champion, Infanterie, Commun*

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

**Taille de socle :** Niveau 4 (de 60 à 90 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 de l'Alterverse*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 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
- 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
- Vol = +15 pts

**Règles spéciales :** Marque supérieure, Téléportation, Terrifiante, Très MassifMarque supérieure = Voir le profil du Roi Démon.

## Héraut Démon

75 pts

**Mots-clefs :** *Alterverse, Démon, Champion, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	5	4+	5	4	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 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 de l'Alterverse*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire de l'Alterverse*.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 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
- 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 :** Marque supérieure, Téléportation, Terrifiante

Marque supérieure = Voir le profil du Roi Démon.

**Sorcier Démon****75 pts****Mots-clefs :** *Alterverse, Démon, Champion, Infanterie, Mage, Commun*

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

**Taille de socle :** Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Champion Emergent.**Sorts :** Cette figurine doit choisir 3 Sorts dans le Tableau des Ténèbres.**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 tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal de l'Alterverse*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire de l'Alterverse*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Multibras = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Maitre de la Magie = +15 pts

**Règles spéciales :** Marque supérieure, Téléportation, TerrifianteMarque supérieure = Voir le profil du Roi Démon.

## Guerriers de l'Alterverse

### **Créature Démoniaque**

**8 pts**

**Mots-clefs :** *Alterverse, Démon, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

**Armure par défaut :** Pas d'armure.

**Inventaire :** Appendices aiguisés.

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** Téléportation, Terrifiante, Marque inférieure

Marque inférieure = Une figurine avec cette règle spéciale obtient une Invulnérabilité à 6+. De plus, elle peut choisir une des Marques inférieures parmi les *Bénédictions de l'Alterverse*.

### **Bande de petits Démons**

**12 pts**

**Mots-clefs :** *Alterverse, Démon, Guerrier, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
10 cm	2	-	1	2	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 une *Arme de base* ou une *Lame empoisonnée* dans l'*Arsenal de l'Alterverse*.

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

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** Marque inférieure, Nuée, Téléportation, Terrifiante

Marque inférieure = Voir profil de la Créature Démoniaque.

**Démon****12 pts****Mots-clefs :** *Alterverse, Démon, Guerrier, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	4	4+	4	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.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal de l'Alterverse*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire de l'Alterverse*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Agilité impressionnante = +2 pts
- Cavalier Expert = +2 pts
- Chasseur de têtes = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Trompe-la-Mort = +2 pts
- Coup Puissant = +5 pts
- Garde du Corps = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

**Règles spéciales :** Marque inférieure, Téléportation, TerrifianteMarque inférieure = Voir profil de la Créature Démoniaque.

## **Garde Démon**

**16 pts**

**Mots-clefs :** *Alterverse, Démon, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

**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 de l'Alterverse*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire de l'Alterverse*.

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Agilité impressionnante = +2 pts
- Cavalier Expert = +2 pts
- Chasseur de têtes = +2 pts
- Costaud = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Trompe-la-Mort = +2 pts
- Coup Puissant = +5 pts
- Garde du Corps = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

**Règles spéciales :** Marque inférieure, Téléportation, Terrifiante

Marque inférieure = Voir profil de la Créature Démoniaque.

**Chariot Démoniaque**

**60 pts**

**Mots-clefs :** *Alterverse, Démon, Véhicule, Commun*

Mvt	CT	Blindage Avant	Blindage de Flanc	Blindage Arrière
20 cm	4+	10	10	10

**Equipage :** 1 Equipage.

**Blindage par défaut :** Pas de blindage.

**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, Téléportation, Terrifiante

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

## **Grand Démon**

**110 pts**

**Mots-clefs :** *Alterverse, Démon, Marcheur, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	5	6+	6	5	3	10	4

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

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

**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Rapide = +10 pts
- Charge brutale = +10 pts
- Charge Monstrueuse = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Vol = +15 pts
- Gigantesque = +25 pts

**Règles spéciales :** Marcheur organique, Marque inférieure, Téléportation, Terrifiante

Marque inférieure = Voir profil de la Créature Démoniaque.

Récapitulatif des coûts en points – Alterverse

Nom de la monture	Coûts en points (pts)
<b>Grand Familier</b> <b>Démoniaque</b>	[15/30]
<b>Monture Démoniaque</b>	[20/40]

Nom de l'Équipement de soutien	Coûts en points (pts)	Nom de l'Équipement de soutien	Coûts en points (pts)
<b>Petit Instrument de guerre</b>	[5/10]	<b>Bannière</b>	[25/50]
<b>Bâton de Pouvoir</b>	[10/20]	<b>Lumière démoniaque</b>	[X/20]
<b>Grand Instrument de guerre</b>	[15/30]		

Nom de l'Équipement de mêlée	Coûts en points (pts)	Nom de l'Équipement de mêlée	Coûts en points (pts)
<b>Arme de base / Appendices</b> <b>aiguisés</b>	[1/5]	<b>Lame laser</b>	[3/15]
<b>Arme à deux mains</b>	[2/10]	<b>Lame mécanique</b>	[3/15]
<b>Lame empoisonnée</b>	[2/10]	<b>Gantelet/Pince de force</b>	[4/20]
<b>Lame enflammée</b>	[2/10]	<b>Grand Fléau</b>	[4/20]
<b>Arme bâtarde</b>	[3/15]	<b>Lame laser à deux mains</b>	[5/25]
<b>Fléau</b>	[3/15]	<b>Lame mécanique à deux mains</b>	[5/25]
<b>Lame empoisonnée à deux mains</b>	[3/15]	<b>Arme buveuse de sang</b>	[6/30]
<b>Lame enflammée à deux mains</b>	[3/15]	<b>Arme démoniaque</b>	[7/35]

Nom de l'Équipement de tir	Coûts en points (pts)	Nom de l'Équipement de tir	Coûts en points (pts)
<b>Arme de jet</b>	[1/2]	<b>Projectile démoniaque</b>	[6/12]
<b>Jet d'acide</b>	[5/10]	<b>Canon démoniaque</b>	[8/16]
<b>Lance-flammes</b>	[5/10]	<b>Lance-flammes lourd</b>	[8/16]
<b>Lance-flammes léger</b>	[5/10]		

Nom du profil de <b>Champion</b>	Coûts de base en points (pts)
<b>Roi Démon</b>	<b>200</b>
<b>Prince Démon</b>	<b>100</b>
<b>Héraut Démon</b>	<b>75</b>
<b>Sorcier Démon</b>	<b>75</b>
<b>Créature Démoniaque</b>	<b>8</b>
<b>Bande de petits Démons</b>	<b>12</b>
<b>Démon</b>	<b>12</b>
<b>Garde Démon</b>	<b>16</b>
<b>Chariot Démoniaque</b>	<b>60</b>
<b>Grand Démon</b>	<b>110</b>

## Armurerie générale – Mondes Perdus

### *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 buveuse de sang* (épée, hache, marteau, katana...) [*Equipement à une main*] : Si une figurine ennemie est éliminée par l'utilisation de cette arme, alors la figurine utilisant cet *Equipement de mêlée* récupère un Point de Vie perdu précédemment. Cette règle spéciale ne s'applique pas si la figurine ennemie éliminée est **Arme de siège**, **Véhicule**, **Marcheur** sans la règle spéciale Marcheur organique ou une figurine avec la règle spéciale Robotique.
- *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*.
- *Arme démoniaque* (épée, hache, marteau, katana...) [*Equipement à une main*] : Les blessures infligées lors d'un Duel avec cette arme ignore les Invulnérabilités.
- *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 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.
- *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*.
- *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, ...) [*Équipement 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, ...) [*Équipement 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* [*Équipement à deux mains*] : Cette arme compte comme une *Arme à deux mains* et comme une *Lame laser*.
- *Lame mécanique à deux mains* [*Équipement à deux mains*] : Cette arme compte comme une *Arme à deux mains* et comme une *Lame mécanique*.
- *Lance* [*Équipement 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* [*Équipement 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 *Équipement 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*.
- *Longue Lance de Cavalerie* [*Équipement 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*.

## 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 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

- *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

- *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

- *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 [Equipement 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 [Equipement 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 [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement 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 [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement 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 court	120 cm	8	2	Lourde 1

- *Canon de campagne [Equipement 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 démoniaque [Equipement à deux mains]* : 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 du *Canon démoniaque* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Canon démoniaque	60 cm	X	2	Artillerie légère

- *Canon laser [Equipement 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 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 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 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 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

- *Jet d'acide [Equipement à une main]* : Cet *Equipement de tir* suit la règle spéciale Arme de jet. De plus, lors du/des jets pour blesser, comparez la Force de l'*Equipement* à la Force de la cible, plutôt qu'à la Défense comme habituellement sur le Tableau des Blessures. Le profil de tir du *Jet d'acide* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Jet d'acide	30 cm	3	-	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-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

- *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

- *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 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 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 [Équipement 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 [Équipement 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

- *Pistolet (dont revolver) [Équipement 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, ...)* [Équipement 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 [Équipement 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 [Équipement 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 [Équipement 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

- *Projectile démoniaque [Equipement à deux mains]* : 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 du *Projectile démoniaque* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Projectile démoniaque	45 cm	X	2	Légère 1

- *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 [Équipement 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 [Équipement 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 [Équipement à deux mains]* : Si la cible d'un tir effectuée avec cet *Équipement 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.

- *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.
- *Lumière démoniaque* : Si l'Unité de Combat d'un **Champion** équipée d'une *Lumière démoniaque* se déploie selon les modalités de la règle spéciale Téléportation, elle peut relancer son jet de déviation.

- *Lunette* : Cet *Equipement* doit être associé à un *Equipement de tir à deux mains* dans l'Inventaire de la figurine. Lorsque qu'elle tire avec cet *Equipement de tir*, elle augmente la portée maximale de tir de l'*Equipement 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 Royaumes Oupyres : Si le **Général** a le mot-clef **Vampire**, et tant qu'il est en vie, l'armée ne peut être considérée comme Démoralisée.

Les Terres Damnées : Une Unité de Combat ayant entre 10 et 12 figurines ayant toute le mot-clef **Terres Damnées** n'a pas besoin de **Champion** être constituée. A la place, l'un des **Guerriers** de l'Unité de Combat prend le rôle du **Champion** pour le déploiement. La liste d'armée doit cependant intégrer au moins un **Champion** afin de pouvoir désigner le **Général**.

Les Mondes-Morts : Toute figurine ennemie à moins de 30 cm d'au moins une figurine alliée ayant les mots-clefs **Champion** ET **Mondes-Morts** subit un malus de -1 (cumulatif) sur sa Valeur de Moral.

Les Horreurs de l'Alterverse : Toute Unité de Combat exclusivement composée de figurines alliées **Démon** peut être gardée en réserve, même si cela amène à avoir l'intégralité de l'armée en réserve. Lors de votre Première Phase de Mouvement, vous devez déployer (aucun test n'est requis) jusqu'à la moitié (arrondie à l'inférieur) de vos Unités de Combat sur le champ de bataille.

### **Règles Spéciales / Améliorations exclusives :**

Âme emprisonnée = Tant que le **Général** est en vie, cette figurine bénéficie d'une Invulnérabilité à 5+.

Bombe infectieuse = Au début de la Phase de Duel, avant la déclaration des Actions d'Eclat, cette figurine peut choisir de faire usage de cette règle spéciale si elle n'est pas Paralysée. Si tel est le cas, la figurine est directement éliminée. En contrepartie, toutes les figurines qui étaient au contact socle-à-socle (alliées ou ennemies) subissent une touche de Force 4 (cette touche suit la règle spéciale Morsure infectieuse).

Chef Spectral = L'Unité de Combat d'une figurine avec cette règle spéciale ne peut être composée que de figurines **Spectre**.

Incantations funéraires = A la fin de la Phase de Commandement, et si la figurine avec cette règle spéciale n'est pas Engagée, vous pouvez lancer un dé. Sur un 5+, vous pouvez replacer sur la table 1D6 Zombies éliminés précédemment dans la partie à moins de 15 cm de cette figurine. Les Zombies ramenés de la sorte ne comptent plus comme ayant été éliminés concernant la Démoralisation, mais leur élimination(s) précédente(s) est toujours prise en compte dans les scénarios et les règles spéciales qui comptabilisent les victimes.

Marque inférieure = Une figurine avec cette règle spéciale obtient une Invulnérabilité à 6+. De plus, elle peut choisir une des Marques inférieures parmi les *Bénédictions de l'Alterverse*.

Marque supérieure = Une figurine avec cette règle spéciale peut relancer ses jets d'Invulnérabilité ratés. De plus, elle peut choisir une des Marques supérieures parmi les *Bénédictions de l'Alterverse*.

Plateforme des Esprits = toute figurine **Mondes-Morts** à moins de 15 cm de ce **Véhicule** gagne un bonus de +1 à sa Valeur de Combat. En revanche, ce **Véhicule** perd le mot-clef **Transport**, et ne peut avoir que 1 **Equipage** maximum.

Plateforme magique = Un **Mage** à bord de ce **Véhicule** obtient un bonus de +1 sur son jet de lancement et de dissipation de Sort (cumulatif avec d'autres bonus du même type). En revanche, sa Capacité de Transport tombe à 1 figurine, et elle ne peut avoir que 1 **Equipage** maximum.

Poche de vie = Au début de la Phase de Commandement, si une figurine avec cette règle spéciale se trouve à moins de 5 cm d'une figurine **Vampire** alliée, vous pouvez choisir de sacrifier la figurine avec cette règle spéciale. Elle est dans ce cas éliminée, et la figurine **Vampire** alliée regagne un Point de Vie perdue précédemment.

Prince sanglant = les figurines **Vampire** alliées à moins de 15 cm ne subissent pas les effets de la règle spéciale Enragé.

Réanimation = Lors de la Phase de Commandement, au lieu de lancer un Ordre, ce **Champion** peut tenter d'effectuer une Réanimation. Si tel est le cas, effectuez un Jet de Moral. S'il est réussi, vous pouvez replacer 1D6 figurines avec les mots-clefs **Guerrier, Infanterie** ET **Zombie** éliminés précédemment durant la partie, à moins de 15 cm de ce Champion. Les figurines ainsi ramenées en jeu ne comptent plus comme étant éliminés vis-à-vis du seuil de Démoralisation.

### 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 **Équipement 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 Blessier 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 Blessier 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 Soins peut être utilisée 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 *Équipements de mêlée à une main*. Dans ce cas, elle gagne une Attaque supplémentaire pour chaque *Équipement de mêlée à une main* au-delà de la seconde. En outre, elle peut également manipuler un *Équipement 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'*Équipements de mêlée* similaires ne s'applique que si tous les *Équipements de mêlée* utilisés sont similaires.

Lors de la Phase de Tir, une figurine avec cette règle spéciale peut également utiliser jusqu'à 4 *Équipements de tir à une main*. Si la figurine est équipée d'*Équipements 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 Blesser 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 *Équipement 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).