

BEYOND THE STARS

Tome des Exogènes

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 contre faisant. 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> .....	6
<b>Les Alliances</b> .....	7
<b>Les Faunes Galactiques</b> .....	<b>8</b>
Arsenal des Faunes Galactiques .....	9
Champions des Faunes Galactiques .....	12
Guerriers des Faunes Galactiques.....	14
Monstres et Véhicules des Faunes Galactiques .....	17
Récapitulatif des coûts en points – Faunes Galactiques .....	18
<b>Les Régions Frontalières</b> .....	<b>19</b>
Arsenal des Régions Frontalières.....	20
Bestiaire des Régions Frontalières .....	24
Champions des Régions Frontalières.....	26
Guerriers des Régions Frontalières .....	33
Armes de siège des Régions Frontalières .....	41
Monstres et Véhicules des Régions Frontalières .....	54
Récapitulatif des coûts en points – Régions Frontalières .....	59
<b>Les Clans Orco-Gobelins</b> .....	<b>61</b>
Arsenal des Clans Orco-Gobelins.....	62
Bestiaire des Clans Orco-Gobelins.....	66
Champions des Clans Orco-Gobelins .....	68
Guerriers des Clans Orco-Gobelins .....	77
Armes de siège des Clans Orco-Gobelins .....	88
Monstres et Véhicules des Clans Orco-Gobelins.....	116
Récapitulatif des coûts en points – Clans Orco-Gobelins .....	128
<b>Les Hordes Vertepeaux</b> .....	<b>131</b>
Arsenal des Hordes Vertepeaux.....	132
Bestiaire des Hordes Vertepeaux .....	136
Champions des Hordes Vertepeaux.....	138
Guerriers des Hordes Vertepeaux .....	143
Armes de siège des Hordes Vertepeaux .....	149
Monstres et Véhicules des Hordes Vertepeaux.....	150
Récapitulatif des coûts en points – Hordes Vertepeaux .....	156
<b>Les Seigneuries Alfars</b> .....	<b>158</b>

Arsenal des Seigneuries Alfars.....	159
Bestiaire des Seigneuries Alfars.....	162
Champions des Seigneuries Alfars .....	164
Guerriers des Seigneuries Alfars.....	167
Armes de siège des Seigneuries Alfars .....	173
Monstres et Véhicules des Seigneuries Alfars.....	175
Récapitulatif des coûts en points – Seigneuries Alfars .....	179
<b>Les Cabales des Alfars Corrompus .....</b>	<b>181</b>
Arsenal des Alfars Corrompus .....	182
Bestiaire des Alfars Corrompus .....	185
Champions des Alfars Corrompus.....	187
Guerriers des Alfars Corrompus .....	190
Armes de siège des Alfars Corrompus.....	195
Monstres et Véhicules des Alfars Corrompus .....	197
Récapitulatif des coûts en points – Alfars Corrompus.....	200
<b>Les Ruches du Néant .....</b>	<b>202</b>
Arsenal des Ruches du Néant.....	203
Bestiaire des Ruches du Néant.....	207
Champions des Ruches du Néant .....	208
Guerriers des Ruches du Néant.....	214
Monstres et Véhicules des Ruches du Néant.....	220
Récapitulatif des coûts en points – Ruches du Néant .....	222
<b>Armurerie générale – Exogènes .....</b>	<b>224</b>
Equipements de mêlée .....	224
Equipements de tir.....	228
Equipements de soutien .....	242
<b>Récapitulatif des Règles Spéciales / Améliorations.....</b>	<b>246</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 événements 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 Faunes Galactiques

(Exogènes)

*Malgré les innombrables tumultes et catastrophes qui secouent l'univers connu, il existe encore des régions voire des planètes entières où la nature n'a jamais plié devant la main des différentes civilisations et espèces intelligentes, où s'étendent des terres sauvages d'une beauté aussi grandiose qu'inquiétante.*

*Dans ces secteurs préservés, les forêts aux frondaisons épaisses dissimulent des prédateurs silencieux dont les regards luisent entre les troncs noueux. Les plaines ondulent sous le passage de troupeaux massifs, paisibles en apparence, mais capables de charger avec une violence foudroyante à la moindre menace. Dans les marécages stagnants, des créatures amphibies patientent sous la surface sombre, ne laissant paraître qu'un frémissement traître avant d'attaquer. Même les cieux de ces planètes ne sont pas sûrs : d'immenses silhouettes ailées planent en silence, fondant parfois sur une proie imprudente.*

*Dans ces secteurs oubliés de la galaxie, chaque bruissement, chaque empreinte dans la boue, chaque odeur portée par le vent peut annoncer le danger, rappelant à tout aventurier ou colon potentiel que la splendeur de cette faune s'accompagne d'une sauvagerie implacable.*

**Bonus de Faction** : Une Unité de Combat ayant entre 10 et 12 figurines 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 Faunes Galactiques*

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

- *Appendices aiguisés* : [1/5]

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

- *Projectiles empoisonnés* : [2/4]
- *Tentacules* : [5/10]
- *Crachat de flammes* : [10/20]
- *Jet de grands projectiles* : [10/20]

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

- *Camouflage naturel* : **[5/10]**
- *Toxines corporelles* : **[10/20]**

**Prince de la faune locale**

**170 pts**

**Mots-clefs :** *Faunes Galactiques, Bête, Champion, Marcheur, Irrégulier, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	6	4+	8	7	3	10	4

**Rang :** Champion Charismatique.

**Ordres :** Cette figurine doit choisir 1 Ordre 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 des Faunes Galactiques*.

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

- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Charge brutale = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Arachnéenne = +15 pts
- Charge Monstrueuse = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Téléportation = +15 pts
- Terrifiante = + 15 pts
- Tireur Expert = +15 pts
- Vol = +15 pts
- Gigantesque = +25 pts

**Règles spéciales :** Marcheur organique

**Chef de meute****65 pts****Mots-clefs :** *Faunes Galactiques, Bête, Champion, Infanterie, Irrégulier, Commun*

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

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

- Forestier = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Charge brutale = +10 pts
- Multibras = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Arachnéenne = +15 pts
- Attaque de Flanc = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Terrifiante = +15 pts
- Vol = +15 pts

**Règles spéciales :** /

## Guerriers des Faunes Galactiques

### **Petite bête sauvage**

**3 pts**

**Mots-clefs :** *Faunes Galactiques, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	3	6+	3	3	1	1	2

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

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

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

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

- Forestier = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Rapide = +2 pts
- Arachnéenne = +5 pts
- Vol = +5 pts

**Règles spéciales :** /

### **Bête sauvage**

**4 pts**

**Mots-clefs :** *Faunes Galactiques, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
20 cm	3	6+	4	4	1	1	2

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

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

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

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

- Forestier = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Rapide = +2 pts
- Terrifiante = +2 pts
- Charge brutale = +2 pts
- Arachnéenne = +5 pts
- Vol = +5 pts

**Règles spéciales :** /

**Prédateur local****8 pts****Mots-clefs : Faunes Galactiques, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun**

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
20 cm	4	6+	5	5	1	1	2

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

- Forestier = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Rapide = +2 pts
- Terrifiante = +2 pts
- Charge brutale = +2 pts
- Arachnéenne = +5 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Vol = +5 pts

**Règles spéciales :** Massif**Grand charognard volant****12 pts****Mots-clefs : Faunes Galactiques, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun**

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

**Taille de socle :** Niveau 3 (de 40 à 60 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure.**Inventaire :** Appendices aiguisés.**Améliorations :** /**Règles spéciales :** Vol, Crocs acérés

**Nuée de petites bêtes****15 pts****Mots-clefs :** *Faunes Galactiques, 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 :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Faunes Galactiques*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Arachnéenne = +5 pts
- Vol = +5 pts

**Règles spéciales :** Nuée

**Grande bête sauvage**

**75 pts**

**Mots-clefs :** *Faunes Galactiques, Bête, Monstre, Irrégulier, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	4	6+	6	5	2	4	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*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Faunes Galactiques*.

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

- Rapide = +10 pts
- Terrifiante = + 15 pts

**Règles spéciales :** /

**Créature impressionnante**

**120 pts**

**Mots-clefs :** *Faunes Galactiques, Bête, Marcheur, Irrégulier, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	5	6+	8	6	3	7	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 Faunes Galactiques*.

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

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

**Règles spéciales :** Marcheur organique

## Récapitulatif des coûts en points – Faunes Galactiques

<u>Nom de l'Équipement de soutien</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>	<u>Nom de l'Équipement de soutien</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Camouflage naturel</b>	<b>[5/10]</b>	<b>Toxines corporelles</b>	<b>[10/20]</b>

<u>Nom de l'Équipement de mêlée</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>	<u>Nom de l'Équipement de mêlée</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Arme de base / Appendices aiguisés</b>	<b>[1/5]</b>		

<u>Nom de l'Équipement de tir</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>	<u>Nom de l'Équipement de tir</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Projectiles empoisonnés</b>	<b>[2/4]</b>	<b>Crachat de flammes</b>	<b>[10/20]</b>
<b>Tentacules</b>	<b>[5/10]</b>	<b>Jet de grands projectiles</b>	<b>[10/20]</b>

<u>Nom du profil de <i>Champion</i></u>	<u>Coûts de base en points (pts)</u>
<b>Prince de la faune locale</b>	<b>170</b>
<b>Chef de meute</b>	<b>65</b>
<b>Petite bête sauvage</b>	<b>3</b>
<b>Bête sauvage</b>	<b>4</b>
<b>Prédateur local</b>	<b>8</b>
<b>Grand charognard volant</b>	<b>12</b>
<b>Nuée de petites bêtes</b>	<b>15</b>
<b>Grande bête sauvage</b>	<b>75</b>
<b>Créature impressionnante</b>	<b>120</b>

## Les Régions Frontalières

(Exogènes)

*Dans les antiques registres impériaux, sont qualifiés de « Frontaliers » l'ensemble des sociétés extraterrestres développées côtoyant l'Humanité. Ce terme, à l'origine purement administratif, en est venu à désigner un vaste ensemble hétérogène de civilisations étrangères, parfois hostiles, souvent neutres, vis-à-vis des Fragments de l'Humanité.*

*La plupart de ces peuples sont établis en périphérie des anciennes provinces impériales, dans les zones où la lumière des balises stellaires s'est éteinte depuis longtemps. D'autres, plus audacieux ou plus opportunistes, avaient intégrés la sphère d'influence impériale en tant que vassaux ou alliés de circonstance, avant de s'émanciper à la faveur des guerres civiles et du lent effondrement de l'Empire.*

*Avec la chute du pouvoir central, certaines nations frontalières ont entrepris d'occuper les territoires abandonnés, colonisant des mondes autrefois humains, réinvestissant des stations désertées, ou érigeant leurs propres confédérations sur les ruines de la domination impériale. Dans ces régions où s'effacent les anciennes cartes, les Frontaliers forment désormais une mosaïque mouvante de puissances rivales, oscillant entre héritage humain et ambitions nouvelles.*

**Bonus de Faction :** Toute figurine **Régions Frontalières** gagne un bonus de +1 à sa valeur de Moral.



## Arsenal des Régions Frontalières

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

- *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 Exogènes :

- 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]
- Tentacules : [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 Exogènes :

- *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]
- *Trousse de soin* : [10/20]
- *Balise de téléportation* : [15/30]
- *Grand Instrument de guerre* : [15/30]
- *Jetpack* : [15/30]
- *Longue-vue/Jumelles* : [15/30]
- *Bannière* : [25/50]

## Bestiaire des Régions Frontalières

### 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
- Arachnéenne = + [5/25] pts
- Vol = + [10/50] pts

**Règles spéciales :** /

### Monture Exotique

[10/20] pts

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

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

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

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

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

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

**Règles spéciales :** Massif

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

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

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

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

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

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

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

**Règles spéciales :** Très Massif

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

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

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

**Armure par défaut :** Moto.

**Inventaire :** Désarmé.

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

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

**Règles spéciales :** /

**Empereur Frontalier**

**75 pts**

**Mots-clefs : Régions Frontalières, Exogène, Champion, Infanterie, Unique**

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

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

**Rang :** Champion Extraordinaire.

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

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

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

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

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

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

- Archer Emérite = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Tirs enflammés = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 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
- Multibras = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** /

**Grand Sorcier Frontalier****75 pts****Mots-clefs :** *Régions Frontalières, Exogène, 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 lourde.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Tribus des Régions Frontalières*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Régions Frontalières*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Multibras = +10 pts
- Rapide = +10 pts

**Règles spéciales :** Maître de la Magie

**Chef de Guerre Frontalier****50 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Exogène, 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 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 *Équipements de tir*, des *Équipements de mêlée* et des *Équipements de soutien* dans l'*Arsenal des Régions Frontalières*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Régions Frontalières* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette léger ou d'un Exosquelette lourd).**Améliorations :** Ce **Champion** peut devenir un Champion Charismatique 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
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Agilité impressionnante = +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
- Multibras = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts

**Règles spéciales :** /

**Sorcier Frontalier****50 pts****Mots-clefs :** *Régions Frontalières, Exogène, 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 lourde.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Régions Frontalières*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Régions Frontalières*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Multibras = +10 pts
- Rapide = +10 pts

**Règles spéciales :** /

**Capitaine Frontalier****45 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Exogène, Champion, Infanterie, Commun**

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	5	3+	5	4	2	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 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 Régions Frontalières*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Régions Frontalières* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette léger ou d'un Exosquelette lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Archer Emérite = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Tirs enflammés = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Agilité impressionnante = +10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Multibras = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales : /**

**Prédicateur Frontalier****35 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Exogène, Champion, Infanterie, Irrégulier, 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 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 lourd.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Régions Frontalières*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Régions Frontalières* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette léger ou d'un Exosquelette lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Multibras = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts

**Règles spéciales :** Chef spirituel, Figure populaire, Commandant Irrégulier

## **Aventurier Frontalier**

**15 pts**

**Mots-clefs :** *Régions Frontalières, Exogène, Champion, Infanterie, Commun*

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

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

**Rang :** Jeune Prodige.

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

**Actions d'Eclat :** Cette figurine 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 Régions Frontalières*.

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

**Améliorations :** Ce **Champion** peut devenir un Champion Emergent pour +10 pts. Par ailleurs, l'Aventurier peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Archer Emérite = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Tirs enflammés = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 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
- Multibras = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** /

## Guerriers des Régions Frontalières

### **Milicien Frontalier**

**3 pts**

**Mots-clefs :** Régions Frontalières, Exogène, 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. Peut être améliorée jusqu'à l'armure.

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

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

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

- Déloyal = +1 pt
- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Fanatisé = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Attaque de flanc = +5 pts

**Règles spéciales :** /

### **Créature Frontalière dressée**

**4 pts**

**Mots-clefs :** Régions Frontalières, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun

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

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

**Armure par défaut :** Pas d'armure.

**Inventaire :** Appendices aiguisés.

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** /

## **Guerrier Frontalier**

**5 pts**

**Mots-clefs :** *Régions Frontalières, Exogène, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

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

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

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

**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
- Costaud = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Téléportation = +5 pts

**Règles spéciales :** /

**Tirailleur Frontalier****5 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Exogène, Guerrier, Infanterie, Commun**

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

- Archer Emérite = +1 pt
- Implacable = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Agilité impressionnante = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir au choix) = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Pied léger = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Troupe de ligne = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

**Règles spéciales :** /

**Vétéran Frontalier****7 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Exogène, Guerrier, Infanterie, Commun**

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

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

- Archer Emérite = +1 pt
- Implacable = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Adepte de la chasse à courre = +2 pts
- Agilité impressionnante = +2 pts
- Costaud = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Troupe de ligne = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Cavalier Expert = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Garde du Corps = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

**Règles spéciales : /**

**Berserk Frontalier****8 pts****Mots-clefs :** *Régions Frontalières, Exogène, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

**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 des Régions Frontalières*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Costaud = +2 pts
- Fanatisé = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de mêlée au choix) = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Trompe-la-Mort = +5 pts
- Coup Puissant = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts

**Règles spéciales :** Implacable, Enragé, Sans peur

## **Colosse Frontalier**

**12 pts**

**Mots-clefs :** *Régions Frontalières, Exogène, 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'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 Régions Frontalières*.

**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
- Rapide = +2 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts

**Règles spéciales :** Costaud, Massif

**Mécanicien Frontalier****20 pts****Mots-clefs :** Régions Frontalières, Exogène, Guerrier, Infanterie, Commun

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

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

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

**Règles spéciales :** Réparateur**Médecin Frontalier****25 pts****Mots-clefs :** Régions Frontalières, Exogène, Guerrier, Infanterie, Commun

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

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

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

**Règles spéciales :** Médecin

**Side-car Frontalier****25 pts****Mots-clefs :** *Régions Frontalières, Exogène, Guerrier, Moto, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
25 cm	3	4+	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 Régions Frontalières*.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 :** Adeptes de la chasse à courre

**Catapulte des Frontaliers**

**50 pts**

**Mots-clefs :** Régions Frontalières, Arme de Siège, Commun

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	3	-	6	3	Tir d'obusier léger

**Servants :** 2 Tirailleurs Frontaliers (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Tirailleur Frontalier et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Région Frontalières*.

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

- Tirs enflammés = +10 pts

**Règles spéciales :** /

**Baliste légère des Frontaliers****60 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Arme de Siège, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
90 cm	6	-	6	3	Tir direct

**Servants :** 1 Tirailleur Frontalier (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Tirailleur Frontalier et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Régions Frontalières*.

**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 Frontaliers**

**60 pts**

**Mots-clefs :** *Régions Frontalières, Arme de Siège, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
150 cm	3	-	6	3	Tir d'obusier léger

**Servants :** 3 Tirailleurs Frontaliers (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Tirailleur Frontalier et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Régions Frontalières*.

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

- Tirs enflammés = +10 pts

**Règles spéciales :** /

### **Baliste lourde des Frontaliers**

**70 pts**

**Mots-clefs :** *Régions Frontalières, Arme de Siège, Commun*

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

**Servants :** 2 Tirailleurs Frontaliers (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Tirailleur Frontalier et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Régions Frontalières*.

**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 :** /

**Equipe de mortier léger des Frontaliers****70 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
90 cm	2	+1	5	2	Tirs d'obusier léger

**Servants** : 1 Tirailleur Frontalier (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Tirailleur Frontalier et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Région Frontalières*.

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : **Arme de Siège** légère

**Equipe de mitrailleuse lourde des Frontaliers****75 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Arme de Siège, Mitrailleuse, Commun**

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

**Servants** : 1 Tirailleur Frontalier (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Tirailleur Frontalier et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Région Frontalières*.

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

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : **Arme de Siège** légère

### **Canon à boulet léger des Frontaliers**

**75 pts**

**Mots-clefs :** *Régions Frontalières, Arme de Siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 2 Tirailleurs Frontaliers (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Tirailleur Frontalier et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Région Frontalières*.

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

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

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

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

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

**Règles spéciales :** /

### **Equipe de mortier lourd des Frontaliers**

**75 pts**

**Mots-clefs :** *Régions Frontalières, Arme de Siège, Canon, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
90 cm	3	+1	5	2	Tirs d'obusier léger

**Servants :** 1 Tirailleur Frontalier (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Tirailleur Frontalier et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Régions Frontalières*.

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** *Arme de Siège* légère

**Canon à boulet lourd des Frontaliers****80 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Arme de Siège, Canon, Commun**

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

**Servants** : 2 Tirailleurs Frontaliers (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Tirailleur Frontalier et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Régions Frontalières*.

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

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

- Boulets fusants = +5 pts

Boulets fusants = voir profil du Canon à boulet léger

**Règles spéciales** : /

**Equipe d'autocanon des Frontaliers****85 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Arme de Siège, Mitrailleuse, Commun**

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

**Servants** : 2 Tirailleurs Frontaliers (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Région Frontalières*.

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

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : /

**Canon antichar léger des Frontaliers****90 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	6	+2	5	2	Tir direct

**Servants** : 2 Tirailleurs Frontaliers (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Région Frontalières*.

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

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : /

**Obusier des Frontaliers****90 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	3	+1	6	2	Tir d'obusier léger

**Servants** : 2 Tirailleurs Frontaliers (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Région Frontalières*.

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

- Arme expérimentale = +10 pts

**Règles spéciales** : /

**Canon antichar lourd des Frontaliers****95 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	7	+2	5	2	Tir direct

**Servants** : 2 Tirailleurs Frontaliers (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Région Frontalières*.

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

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : /

**Canon de campagne des Frontaliers****100 pts****Mots-clefs :** Régions Frontalières, Arme de Siège, Canon, Commun

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	4	+1	5	2	Tirs d'obusier léger

**Servants :** 2 Tirailleurs Frontaliers (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Régions Frontalières*.

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

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** /

**Equipe de mitrailleuse ArkNova des Frontaliers****100 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Arme de Siège, Mitrailleuse, Commun**

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

**Servants** : 2 Tirailleurs Frontaliers (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Région Frontalières*.

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

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : /

**Equipe de canon laser des Frontaliers****110 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	8	+2	5	2	Tir direct

**Servants** : 2 Tirailleurs Frontaliers (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Région Frontalières*.

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

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : /

**Equipe de lance-missiles multiples des Frontaliers****110 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	3	+1	5	2	Tirs d'obusier lourd

**Servants** : 2 Tirailleurs Frontaliers (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 Tirailleurs Frontaliers sans limite de nombre (pour le coût d'un Soldat ressuscité et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Région Frontalières*.

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

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : /

**Chariot des Frontaliers**

**35 pts**

**Mots-clefs : Régions Frontalières, Exogène, 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 de Domination = +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 de Domination = toute figurine **Région Frontalières** à moins de 15 cm de ce **Véhicule** gagne un bonus de +1 à sa Valeur de Combat. En revanche, elle 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).

## **Véhicule de Transport des Frontaliers**

**35 pts**

**Mots-clefs : Régions Frontalières, Exogène, 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* 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 Frontaliers

55 pts

**Mots-clefs :** Régions Frontalières, Exogène, Véhicule, Commun

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

**Equipage :** 1 Equipage.

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

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

- 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 Frontaliers

60 pts

**Mots-clefs :** Régions Frontalières, Exogène, Véhicule, Commun

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

**Equipage :** 1 Equipage.

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

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

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

- 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
- Gigantesque = +25 pts

**Règles spéciales :** /

**Bête de Guerre Frontalière****85 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, Bête, Monstre, Commun**

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	4	6+	6	5	2	7	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 (ou 13 figurines si elle bénéficie de la règle spéciale Gigantesque).

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

- Plateforme de tir = +5 pts
- Stable = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Gigantesque = +25 pts

**Règles spéciales :** /**Monstre Frontalier****90 pts****Mots-clefs : Régions Frontalières, 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 Régions Frontalières*.**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 :** /

Récapitulatif des coûts en points – Régions Frontalières

<u>Nom de la monture</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Monture Commune</b>	[5/10]
<b>Monture Exotique</b>	[10/20]
<b>Monture Majestueuse</b>	[15/30]
<b>Moto</b>	[15/30]

<u>Nom de l'Équipement de soutien</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>	<u>Nom de l'Équipement de soutien</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Cape de camouflage</b>	[5/10]	<b>Radio</b>	[10/20]
<b>Fumigène</b>	[5/10]	<b>Trousse de soin</b>	[10/20]
<b>Mine</b>	[5/10]	<b>Balise de téléportation</b>	[15/30]
<b>Petit Instrument de Guerre</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]

<u>Nom de l'Équipement de mêlée</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>	<u>Nom de l'Équipement de mêlée</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<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 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 mécanique à deux mains</b>	[5/25]
<b>Arme bâtarde</b>	[3/15]	<b>Arme de force à deux mains</b>	[6/30]
<b>Fléau</b>	[3/15]	<b>Lame laser à deux mains</b>	[6/30]
<b>Hallebarde</b>	[3/15]		

<u>Nom de l'Équipement de tir</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>	<u>Nom de l'Équipement de tir</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Arc</b>	[1/2]	<b>Lance-flammes</b>	[5/10]
<b>Arme de jet</b>	[1/2]	<b>Lance-flammes léger</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>Tentacules</b>	[5/10]
<b>Fronde</b>	[2/4]	<b>Fusil d'assaut</b>	[6/12]
<b>Pistolet antique</b>	[2/4]	<b>Lance-grenades</b>	[6/12]
<b>Sarbacane</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>Tromblon</b>	[3/6]	<b>Fusil à pompe lourd</b>	[7/14]
<b>Arbalète miniature</b>	[4/8]	<b>Pistolet plasma</b>	[7/14]
<b>Carabine</b>	[4/8]	<b>Pistolet type ArkNova</b>	[7/14]
<b>Fusil à canon scié</b>	[4/8]	<b>Bazooka</b>	[8/16]
<b>Fusil à verrou</b>	[4/8]	<b>Fusil laser</b>	[8/16]
<b>Mousquet à répétition</b>	[4/8]	<b>Fusil plasma</b>	[8/16]
<b>Pistolet</b>	[4/8]	<b>Grenade</b>	[8/16]
<b>Pistolet antique à répétition</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>Autocanon</u>	[15/X]
<u>Fusil à radiations lourd</u>	[10/20]	<u>Canon antichar lourd</u>	[15/X]
<u>Mitrailleuse lourde laser</u>	[11/22]	<u>Canon de campagne</u>	[15/X]
<u>Mitrailleuse type ArkNova</u>	[11/22]	<u>Canon plasma</u>	[15/X]
<u>Sulfateuse</u>	[11/22]	<u>Canon laser</u>	[20/X]
<u>Canon à boulets légers</u>	[5/X]	<u>Canon d'assaut ArkNova court</u>	[25/X]
<u>Canon antichar léger</u>	[5/X]	<u>Lance-missiles multiples</u>	[25/X]
<u>Gatling portative</u>	[5/X]	<u>Gatling laser</u>	[25/X]
<u>Mortier</u>	[5/X]	<u>Canon d'assaut ArkNova long</u>	[30/X]
<u>Canon à boulets lourds</u>	[10/X]	<u>Système d'artillerie ArkNova</u>	[40/X]
<u>Obusier</u>	[10/X]	<u>Système de missiles de croisière</u>	[50/X]

<u>Nom du profil de <i>Champion</i></u>	<u>Coûts de base en points (pts)</u>
<u>Empereur Frontalier</u>	75
<u>Grand Sorcier Frontalier</u>	75
<u>Chef de Guerre Frontalier</u>	50
<u>Sorcier Frontalier</u>	50
<u>Capitaine Frontalier</u>	45
<u>Prédicateur Frontalier</u>	35
<u>Aventurier Frontalier</u>	15
<u>Milicien Frontalier</u>	3
<u>Créature Frontalière dressée</u>	4
<u>Guerrier Frontalier</u>	5
<u>Tirailleur Frontalier</u>	5
<u>Vétéran Frontalier</u>	7
<u>Berserk Frontalier</u>	8
<u>Colosse Frontalier</u>	12
<u>Mécanicien Frontalier</u>	20
<u>Médecin Frontalier</u>	25
<u>Side-car Frontalier</u>	25
<u>Catapulte des Frontaliers</u>	50
<u>Baliste légère des Frontaliers</u>	60
<u>Trébuchet des Frontaliers</u>	60
<u>Baliste lourde des Frontaliers</u>	70
<u>Equipe de mortier léger des Frontaliers</u>	70
<u>Equipe de mitrailleuse lourde des Frontaliers</u>	75
<u>Canon à boulet léger des Frontaliers</u>	75
<u>Equipe de mortier lourd des Frontaliers</u>	75
<u>Canon à boulet lourd des Frontaliers</u>	80
<u>Equipe d'autocanon des Frontaliers</u>	85
<u>Canon antichar léger des Frontaliers</u>	90
<u>Obusier des Frontaliers</u>	90
<u>Canon antichar lourd des Frontaliers</u>	95
<u>Canon de campagne des Frontaliers</u>	100
<u>Equipe de mitrailleuse ArkNova des Frontaliers</u>	100
<u>Equipe de canon laser des Frontaliers</u>	110
<u>Equipe de lance-missiles multiples des Frontaliers</u>	110
<u>Chariot des Frontaliers</u>	35
<u>Véhicule de Transport des Frontaliers</u>	35
<u>Artillerie mécanisée des Frontaliers</u>	50
<u>Véhicule d'assaut des Frontaliers</u>	55
<u>Bête de Guerre Frontalière</u>	85
<u>Monstre Frontalier</u>	90

## Les Clans Orco-Gobelins

(Exogènes)

*Il est dit que jadis, les Orques et les Gobelins régnaient sur l'univers connu, unis sous la bannière d'un Empire galactique redouté. Mais leur orgueil démesuré les rendit aveugles à la montée de l'Humanité et, sous les coups des guerres extérieures et de leurs propres querelles, leur Empire s'effondra. Les siècles passèrent, et leur grandeur sombra dans l'oubli des peuples civilisés. Réduits à des clans épars, ils perdirent la maîtrise des sciences et des machines qui firent jadis leur force.*

*Dans les profondeurs de mondes oubliés, ils survivent, rongés par le souvenir de leur gloire passée. Désormais réfugiés aux quatre coins de leur ancien domaine, ressassant leur gloire passé et vouant pour certains une haine encore farouche contre les Humains.*

*Les Gobelins, êtres parmi les plus rusés dans les clans, sont aussi les plus frêles et les plus méprisés de leurs congénères, souvent relégués à l'entretien des dernières reliques ou aux plus basses corvées. Cependant, leur curiosité vis-à-vis des nouvelles technologies les rendent envieux des expéditions Nibelungenoises qui parfois arpentent leurs tristes cavernes à la recherche de butins.*

*Les Orques, quant à eux, forment l'épine dorsale de la majeure partie des Clans en activité. Dans l'ombre, leur nombre grandit de manière exponentielle, et pillent les ressources à leur portée dès que cela leur est possible.*

*Enfin, ceux appelés « Grand-Orques » font partie des spécimens les plus puissants des Clans, et forment souvent leur caste dirigeante. Leur puissance rappelle celles des Orques d'autrefois, et se préparent méticuleusement à rasseoir leur domination sur l'Univers.*

*En effet, malgré les querelles incessantes, ces Clans conservent un esprit de revanche que le reste des Civilisations ne devraient pas prendre à la légère...*

**Bonus de Faction** : Lorsque vous avez plus de figurines sur la table que votre adversaire, toute figurine alliée **Clans Orco-Gobelins** peut relancer les 1 lors des jets pour Blesser lors d'un Duel. Dans le cadre de la règle spéciale Rancune (X), la figurine alliée **Clans Orco-Gobelins** peut relancer tous ses jets pour Blesser ratés lors du Duel.



## Arsenal des Clans Orco-Gobelins

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

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

- Arc [Indisponible pour **Gobelin**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [1/2]
- Arc nain [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [1/2]
- Arme de jet : [1/2]
- Arc Composite : [2/4]
- Arc Long nain [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 **Gobelin**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [3/6]
- Arbalète naine [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [3/6]
- Javelot : [3/6]
- Mousquet [Indisponible pour **Gobelin**] : [3/6]
- Tromblon : [3/6]
- Arbalète miniature : [4/8]
- Arquebuse à répétition : [4/8]
- Carabine : [4/8]
- Fusil à canon scié : [4/8]
- Fusil à verrou [Indisponible pour **Gobelin**] : [4/8]
- Fusil à verrou nain : [4/8]
- Mousquet à répétition [Indisponible pour **Gobelin**] : [4/8]
- Pistolet : [4/8]
- Pistolet antique à répétition : [4/8]
- Fusil à pompe : [5/10]
- Fusil semi-automatique [Indisponible pour **Gobelin**] [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 [Indisponible pour **Gobelin**] : [5/10]
- Fusil d'assaut [Indisponible pour **Gobelin**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [6/12]
- Lance-grenades : [6/12]
- Mitraillette : [6/12]
- Fusil antichar [Indisponible pour **Gobelin**] : [7/14]
- Fusil antichar nain : [7/14]
- Fusil à pompe lourd [Indisponible pour **Gobelin**] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [7/14]
- Bazooka [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Grenade : [8/16]
- Lance-flammes lourd [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Mitrailleuse lourde [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [9/18]
- Sulfateuse [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [11/22]

- Canon antichar léger [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [5/X]
- Catapulte portative [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [5/X]
- Gatling portative [**Véhicule** uniquement] : [5/X]
- Mortier [**Véhicule** uniquement] : [5/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]
- Lance-missiles multiples [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [25/X]
- Système de missiles de croisière [**Véhicule** uniquement] : [50/X]

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

- *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]
- *Dispositif explosif* : [10/20]
- *Lunette* : [10/20]
- *Radio* : [10/20]
- *Trousse de soin* : [10/20]
- *Balise de téléportation* : [15/30]
- *Grand Instrument de guerre* : [15/30]
- *Jetpack* : [15/30]
- *Longue-vue/Jumelles* : [15/30]
- *Bannière* : [25/50]

**Petite créature apprivoisée**

**[5/10] pts**

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

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

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

**Inventaire :** Désarmé. 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
- Arachnéenne = + [5/25] pts
- Vol = + [10/50] pts

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

**Règles spéciales :** /

**Monture sauvage [Indisponible pour *Gobelins*]**

**[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. 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

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

**Règles spéciales :** /

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

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

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

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

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

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

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

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

**Règles spéciales :** Charge monstrueuse, Massif

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

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

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

**Armure par défaut :** Moto.

**Inventaire :** Désarmé.

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

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

**Règles spéciales :** /

## Champions des Clans Orco-Gobelins

### **Commandant Grand-Orque**

**75 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, 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 3 Ordres dans la liste des *Ordres*.

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

**Armure par défaut :** Pas d’armure. Peut être améliorée jusqu’à l’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 Clans Orco-Gobelins*.

Cette figurine peut également prendre jusqu’à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Clans Orco-Gobelins*.

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

- Archer Emérite = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Adepté de la chasse à courre = +10 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
- Pistolero = +5 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rancune (Humain) = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Capitaine Grand-Orque****65 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, Champion, Infanterie, Commun*

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

**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'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 Clans Orco-Gobelins*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Clans Orco-Gobelins*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Costaud = +10 pts
- Maîtrise (*Equipement de tir ou de mêlée au choix*) = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rancune (Humain) = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Chaman Grand-Orque****65 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, Champion, Infanterie, Mage, Commun*

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

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

**Rang :** Champion Emergent.

**Sorts :** Cette figurine doit choisir 2 Sorts dans le Tableau des Ténèbres.

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

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

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

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

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Clans Orco-Gobelins*.

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

- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Costaud = +10 pts
- Rancune (Humain) = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Maître de la Magie = +15 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

## **Seigneur Orque**

**60 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, Champion, Infanterie, Commun*

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

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

**Rang :** Champion Charismatique.

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

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

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

**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Équipements de tir*, des *Équipements de mêlée* et des *Équipements de soutien* dans l'*Arsenal des Clans Orco-Gobelins*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Clans Orco-Gobelins*.

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

- Archer Emérite = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Agilité impressionnante = +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
- Rancune (Humain) = +10 pts
- Porte-Bannière = +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 :** Déloyal

**Vassal Orque****50 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, Champion, Infanterie, Commun*

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

**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'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 Clans Orco-Gobelins*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Clans Orco-Gobelins*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Archer Emérite = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Adepte de la chasse à courre = +10 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
- Rancune (Humain) = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Sorcier Orque****50 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, Guerrier, Infanterie, Mage, Commun*

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

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

- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Rancune (Humain) = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Maître de la Magie = +15 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Chef Gobelin****45 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Guerrier, Infanterie, Commun**

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

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

- Archer Emérite = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Tirs enflammés = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Agilité impressionnante = +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
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** Déloyal, Seigneur Gobelin

Seigneur Gobelin = Un **Champion** avec cette règle spéciale ne peut recruter que des figurines avec le mot-clef **Gobelin** dans son Unité de Combat. De plus, les Ordres lancés par ce **Champion** ne peuvent être suivis que par des figurines avec le mot-clef **Gobelin**.

**Lieutenant Gobelin****30 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Champion, Infanterie, Commun*

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

**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'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 Clans Orco-Gobelins*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Clans Orco-Gobelins*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Archer Emérite = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Agilité impressionnante = +10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Costaud = +10 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** Déloyal, Seigneur GobelinSeigneur Gobelin = Voir le profil du Chef Gobelin.

**Mage Gobelin****30 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Champion, Infanterie, Mage, Commun*

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

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

**Rang :** Champion Emergent.

**Sorts :** Cette figurine doit choisir 2 Sorts dans le Tableau des Ténèbres.

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

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

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

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

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Clans Orco-Gobelins*.

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

- Archer Emérite = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Maître de la Magie = +15 pts

**Règles spéciales :** Déloyal, Seigneur Gobelin

**Guerrier Gobelin**

**3 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

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

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

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Clans Orco-Gobelins*.

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

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Fanatisé = +2 pts
- Rancune (Nain) = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Téléportation = +5 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Créature domptée****4 pts****Mots-clés : Clans Orco-Gobelins, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun**

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

**Taille de socle :** Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Armure par défaut :** Pas d'armure.**Inventaire :** Appendices aiguisés. Cette figurine peut choisir le *Dispositif explosif* dans les *Equipements de soutien* de l'*Arsenal des Clans Orco-Gobelins*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Téléportation = +5 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Guerrier Orque****4 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Fanatisé = +2 pts
- Rancune (**Humain**) = +2 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Vétéran Gobelin****4 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Archer Emérite = +2 pts
- Fanatisé = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Pied léger = +2 pts
- Rancune (Nain) = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Vétéran Orque****5 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, Guerrier, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	4	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'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 Clans Orco-Gobelins*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Clans Orco-Gobelins*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Fanatisé = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Pied léger = +2 pts
- Rancune (Humain) = +2 pts
- Cavalier Expert = +5 pts
- Garde du Corps = +5 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Guerrier Grand-Orque****5 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

- Implacable = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Costaud = +2 pts
- Fanatisé = +2 pts
- Rancune (Humain) = +2 pts
- Rapide = +2 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Vétéran Grand-Orque****6 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

- Implacable = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Costaud = +2 pts
- Fanatisé = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Rancune (Humain) = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Coup Puissant = +5 pts
- Garde du Corps = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Bande de Micro-Gobelins****10 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, 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* et/ou une *Lance* dans l'*Arsenal des Clans Orco-Gobelins*.(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 :** Nuée, Phalange miniaturePhalange miniature = si cette figurine est équipée d'une *Lance*, elle ne peut soutenir une autre figurine que si celle-ci a la règle spéciale Nuée (en plus des conditions habituelles).**Bricoleur Gobelin****10 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

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

**Règles spéciales :** Réparateur

**Chirurgien Gobelin****15 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Rancune (**Nain**) = +2 pts

**Règles spéciales :** Médecin

**Equipe d'Eclaireurs Gobelins****25 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelins, Guerrier, Cavalerie, Commun*

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

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

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Archer Emérite = +2 pts
- Fanatisé = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Rancune (Nain) = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Side-car Orque****25 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, Guerrier, Moto, Commun*

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

**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 Clans Orco-Gobelins*.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 :** Adepté de la chasse à courre

**Catapulte Orque**

**40 pts**

**Mots-clefs :** Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Commun

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	3	-	6	3	Tir d'obusier léger

**Servants :** 2 Guerriers Orques (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 Guerriers Orques sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Orque et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur Armure jusqu'à l'armure lourde.

Vous pouvez ajouter jusqu'à un Troll (pour le coût d'un Troll et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Si tel est le cas, alors vous pouvez relancer le jet sur le Tableau de Déviation lorsque vous tirez avec cette **Arme de Siège**.

Chaque **Servant** (sauf le Troll) peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Clans Orco-Gobelins*.

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

- Tirs enflammés = +10 pts

**Règles spéciales :** /

## **Catapulte Grand-Orque**

**45 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	3	-	6	3	Tir d'obusier léger

**Servants :** 2 Guerriers Grand-Orques (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

- Tirs enflammés = +10 pts

**Règles spéciales :** /

## **Baliste légère Orque**

**50 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
90 cm	6	-	6	3	Tir direct

**Servants :** 1 Guerrier Orque (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 Guerriers Orques sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Orque et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

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

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

**Règles spéciales :** **Arme de Siège** légère

## Catapulte Gobeline

50 pts

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	3	-	6	3	Tir d'obusier léger

**Servants :** 2 Guerriers Gobelins (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 Guerriers Gobelins et des Vétérans Gobelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur Armure jusqu'à l'armure lourde.

Vous pouvez ajouter jusqu'à un Troll (pour le coût d'un Troll et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Si tel est le cas, alors vous pouvez relancer le jet sur le Tableau de Déviation lorsque vous tirez avec cette **Arme de Siège**.

Chaque **Servant** (sauf le Troll) peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Clans Orco-Gobelins*.

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

- Tirs enflammés = +10 pts

**Règles spéciales :** /

## **Trébuchet Orque**

**50 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
150 cm	3	-	6	3	Tir d'obusier léger

**Servants :** 3 Guerriers Orques (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 Guerriers Orques sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Orque et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur Armure jusqu'à l'armure lourde.

Vous pouvez ajouter jusqu'à un Troll (pour le coût d'un Troll et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Si tel est le cas, alors vous pouvez relancer le jet sur le Tableau de Déviation lorsque vous tirez avec cette **Arme de Siège**.

Chaque **Servant** (sauf le Troll) peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Clans Orco-Gobelins*.

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

- Tirs enflammés = +10 pts

**Règles spéciales :** /

## **Baliste légère Grand-Orque**

**55 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
90 cm	6	-	6	3	Tir direct

**Servants :** 1 Guerrier Grand-Orque (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

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

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

**Règles spéciales :** **Arme de Siège** légère

## **Trébuchet Grand-Orque**

**55 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
150 cm	3	-	6	3	Tir d'obusier léger

**Servants :** 3 Guerriers Grand-Orques (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

- Tirs enflammés = +10 pts

**Règles spéciales :** /

**Baliste légère Gobeline****60 pts****Mots-clés : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
90 cm	6	-	6	3	Tir direct

**Servants :** 1 Guerrier Gobelins (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette **Arme de Siège** ajoute le mot-clé **Servant** dans son profil.

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

**Inventaire :** Vous pouvez ajouter des Guerriers Gobelins et des Vétérans Gobelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur Armure jusqu'à l'armure lourde.

Vous pouvez ajouter jusqu'à un Troll (pour le coût d'un Troll et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Si tel est le cas, les jets pour Toucher ratés de cette **Arme de Siège** peuvent être relancés.

Chaque **Servant** (sauf le Troll) peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Clans Orco-Gobelins*.

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

- **Baliste à Répétition** = + 10 pts
- **Tirs enflammés** = +10 pts
- **Tirs empoisonnés** = +10 pts

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

**Règles spéciales : Arme de Siège légère**

### **Equipe de mortier léger Orque**

**60 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
90 cm	2	+1	5	2	Tirs d'obusier léger

**Servants :** 1 Guerrier Orque (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 Guerriers Orques sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Orque et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** **Arme de Siège** légère

## **Trébuchet Gobelin**

**60 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
150 cm	3	-	6	3	Tir d'obusier léger

**Servants :** 3 Guerriers Gobelins (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 Guerriers Gobelins et des Vétérans Gobelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur Armure jusqu'à l'armure lourde.

Vous pouvez ajouter jusqu'à un Troll (pour le coût d'un Troll et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Si tel est le cas, alors vous pouvez relancer le jet sur le Tableau de Déviation lorsque vous tirez avec cette **Arme de Siège**.

Chaque **Servant** (sauf le Troll) peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Clans Orco-Gobelins*.

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

- Tirs enflammés = +10 pts

**Règles spéciales :** /

## **Baliste lourde Grand-Orque**

**65 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Commun*

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

**Servants :** 2 Guerriers Grand-Orques (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

**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 Orque**

**65 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 2 Guerriers Orques (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 Guerriers Orques sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Orque et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

**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 mitrailleuse lourde Orque****65 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Mitrailleuse, Commun**

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

**Servants** : 1 Guerrier Orque (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 Guerriers Orques sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Orque et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

Cette figurine peut être équipée d'une Plaque de Protection pour +10 pts. **Cette Arme de Siège** 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 Grand-Orque****65 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
90 cm	2	+1	5	2	Tirs d'obusier léger

**Servants** : 1 Guerrier Grand-Orque (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : **Arme de Siège** légère

**Canon à boulet léger Grand-Orque****70 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun**

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

**Servants :** 2 Guerriers Grand-Orques (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

**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 mitrailleuse lourde Grand-Orque****70 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Mitrailleuse, Commun**

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

**Servants** : 1 Guerrier Grand-Orque (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

Cette figurine peut être équipée d'une Plaque de Protection pour +10 pts. **Cette Arme de Siège** 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 Gobelin****70 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
90 cm	2	+1	5	2	Tirs d'obusier léger

**Servants** : 1 Guerrier Gobelin (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 Guerriers Gobelins et des Vétérans Gobelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : **Arme de Siège** légère

### **Equipe de mortier lourd Grand-Orque**

**70 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
90 cm	3	+1	5	2	Tirs d'obusier léger

**Servants :** 1 Guerrier Gobelin (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** *Arme de Siège* légère

### **Canon à boulet léger Gobelin**

**75 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 2 Guerriers Gobelins (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 Guerriers Gobelins et des Vétérans Gobelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur Armure jusqu'à l'armure lourde.

Vous pouvez ajouter jusqu'à un Troll (pour le coût d'un Troll et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Si tel est le cas, alors vous pouvez relancer le jet sur le Tableau de Déviation lorsque vous tirez avec cette **Arme de Siège**.

Chaque **Servant** (sauf le Troll) peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Clans Orco-Gobelins*.

**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 :** /

**Canon à boulet lourd Grand-Orque****75 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun*

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

**Servants :** 2 Guerriers Grand-Orques (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

Cette figurine peut être équipée d'une Plaque de Protection pour +10 pts. Cette **Arme de Siège** 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 Orque****75 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Mitrailleuse, Commun**

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

**Servants :** 2 Guerriers Orques (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 Guerriers Orques sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Orque et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** /

**Equipe de mitrailleuse lourde Gobeline****75 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Mitrailleuse, Commun**

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

**Servants :** 1 Guerrier Gobelin (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 Guerriers Gobelins et des Vétérans Gobelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** **Arme de Siège** légère

**Canon antichar léger Orque****80 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	6	+2	5	2	Tir direct

**Servants :** 2 Guerriers Orques (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 Guerriers Orques sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Orque et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** /

**Equipe d'autocanon Grand-Orque****80 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Mitrailleuse, Commun**

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

**Servants :** 2 Guerriers Grand-Orques (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** /

**Obusier Orque****80 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	3	+1	6	2	Tir d'obusier léger

**Servants :** 2 Guerriers Orques (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 Guerriers Orques sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Orque et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

- Arme expérimentale = +10 pts

**Règles spéciales :** /

**Canon antichar léger Grand-Orque****85 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	6	+2	5	2	Tir direct

**Servants :** 2 Guerriers Grand-Orques (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** /

**Equipe d'autocanon Gobelin****85 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Mitrailleuse, Commun**

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

**Servants** : 2 Guerriers Gobelins (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 Guerriers Gobelins et des Vétérans Gobelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : /

**Obusier Grand-Orque****85 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	3	+1	6	2	Tir d'obusier léger

**Servants** : 2 Guerriers Grand-Orques (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

- Arme expérimentale = +10 pts

**Règles spéciales** : /

**Canon antichar léger Gobelins****90 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	6	+2	5	2	Tir direct

**Servants** : 2 Guerriers Gobelins (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 Guerriers Gobelins et des Vétérans Gobelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : /

**Canon antichar lourd Grand-Orque****90 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	7	+2	5	2	Tir direct

**Servants** : 2 Guerriers Grand-Orques (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : /

**Canon de campagne Orque****90 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	4	+1	5	2	Tirs d'obusier léger

**Servants** : 2 Guerriers Orques (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 Guerriers Orques sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Orque et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : /

**Obusier Gobelin****90 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	3	+1	6	2	Tir d'obusier léger

**Servants** : 2 Guerriers Gobelins (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 Guerriers Gobelins et des Vétérans Gobelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

- Arme expérimentale = +10 pts

**Règles spéciales** : /

### **Canon de campagne Grand-Orque**

**95 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	4	+1	5	2	Tirs d'obusier léger

**Servants :** 2 Guerriers Grand-Orques (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** /

**Canon de campagne Gobelin****100 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	4	+1	5	2	Tirs d'obusier léger

**Servants :** 2 Guerriers Gobelins (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 Guerriers Gobelins et des Vétérans Gobelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** /

**Equipe de canon laser Orque****100 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	8	+2	5	2	Tir direct

**Servants** : 2 Guerriers Orques (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 Guerriers Orques sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Orque et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : /

**Equipe de canon laser Grand-Orque****105 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	8	+2	5	2	Tir direct

**Servants** : 2 Guerriers Grand-Orques (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 Guerriers Grand-Orques et des Vétérans Grand-Orques sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations** : /

**Règles spéciales** : /

### **Equipe de canon laser Gobelin**

**110 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Arme de Siège, Canon, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	8	+2	5	2	Tir direct

**Servants :** 2 Guerriers Gobelins (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 Guerriers Gobelins et des Vétérans Gobelins sans limite de nombre (pour le coût et les informations relatives à ces derniers, voir profils éponymes). Ils peuvent améliorer leur 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 Clans Orco-Gobelins*.

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

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** /

**Chariot du Clan**

**35 pts**

**Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, 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 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 de Potion Magique = +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 de Potion Magique = toute figurine **Clans Orco-Gobelins** 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, Déloyal.

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

## **Chariot Gobelin**

**35 pts**

**Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Véhicule, Commun*

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

**Equipage :** 1 *Equipage*.

**Blindage par défaut :** 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 de Potion Magique = +50 pts

Plateforme magique = voir profil du Chariot du Clan.

Plateforme de Potion Magique = voir profil du Chariot du Clan.

**Règles spéciales :** Plateforme de tir, Déloyal.

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

## **Transport mécanisé du Clan**

**35 pts**

**Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, Véhicule, Transport, Commun**

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

**Equipage : 1 Equipage.**

**Capacité de transport :** 13 figurines.

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

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

- *Catapulte portative*
- *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 :

- *Catapulte portative*
- *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* 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 :

- Défense sommaire = +10 pts
- Plateforme de tir = +10 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

## **Transport mécanisé Gobelin**

**40 pts**

**Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Véhicule, Transport, Commun**

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

**Equipage : 1 Equipage.**

**Capacité de transport :** 13 figurines.

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

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

- *Catapulte portative*
- *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 :

- *Catapulte portative*
- *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 :

- Défense sommaire = +10 pts
- Plateforme de tir = +10 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Artillerie mécanisée du Clan****50 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, 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 :

- *Catapulte portative*
- *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, Déloyal

**Plateforme d'Assaut mobile Gobeline****50 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Véhicule, Commun**

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

**Equipage : 1 Equipage.****Blindage par défaut :** Pas de blindage.

**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 :

- *Catapulte portative*
- *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 une *Catapulte portative*
- 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 :

- Stable : +10 pts

**Règles spéciales :** Artillerie mécanisée, Chariot bestial, Déloyal

**Marcheur de reconnaissance Gobelin****50 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Marcheur, Commun*

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

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

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

**Règles spéciales :** /

**Artillerie mécanisée Gobeline****55 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Véhicule, Transport, Commun**

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

**Equipage : 1 Equipage.**

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

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

- *Catapulte portative*
- *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, Déloyal

**Véhicule d'assaut du Clan****55 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Exogène, Orque, Véhicule, Transport, Commun**

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

- *Catapulte portative*
- *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 :** Déloyal

**Véhicule d'assaut Gobelin****55 pts****Mots-clefs : Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Véhicule, Transport, Commun**

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

- *Catapulte portative*
- *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 :** Déloyal

**Marcheur de combat Gobelin****75 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Exogène, Gobelin, Marcheur, Commun*

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

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

- Courageux = +5 pts

**Règles spéciales :** /**Bête de Guerre du Clan****85 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, 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. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir* dans l'*Arsenal des Clans Orco-Gobelins*.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

**Règles spéciales :** Déloyal

**Troll****85 pts****Mots-clefs :** *Clans Orco-Gobelins, Bête, Marcheur, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	5	5+	6	5	3	4	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 Clans Orco-Gobelins*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts

**Règles spéciales :** Terrifiante

Récapitulatif des coûts en points – Clans Orco-Gobelins

Nom de la monture	Coûts en points (pts)
<b>Petite créature apprivoisée</b>	[5/10]
<b>Monture sauvage</b>	[10/20]
<b>Monture Massive</b>	[15/30]
<b>Moto</b>	[15/30]

Nom de l'Équipement de soutien	Coûts en points (pts)	Nom de l'Équipement de soutien	Coûts en points (pts)
<b>Cape de camouflage</b>	[5/10]	<b>Radio</b>	[10/20]
<b>Fumigène</b>	[5/10]	<b>Trousse de soin</b>	[10/20]
<b>Mine</b>	[5/10]	<b>Balise de téléportation</b>	[15/30]
<b>Petit Instrument de Guerre</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>Dispositif explosif</b>	[10/20]	<b>Bannière</b>	[25/50]
<b>Lunette</b>	[10/20]		

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>Fléau</b>	[3/15]
<b>Bouclier</b>	[1/5]	<b>Hallebarde</b>	[3/15]
<b>Pavois</b>	[1/5]	<b>Lame empoisonnée à deux mains</b>	[3/15]
<b>Arme à deux mains</b>	[2/10]	<b>Lame enflammée à deux mains</b>	[3/15]
<b>Lame empoisonnée</b>	[2/10]	<b>Lame mécanique</b>	[3/15]
<b>Lame enflammée</b>	[2/10]	<b>Arme de force</b>	[4/20]
<b>Lance</b>	[2/10]	<b>Grand Fléau</b>	[4/20]
<b>Lance de Cavalerie</b>	[2/10]	<b>Lame mécanique à deux mains</b>	[5/25]
<b>Pique</b>	[2/10]	<b>Arme de force à deux mains</b>	[6/30]
<b>Arme bâtarde</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>Grenade artisanale</b>	[5/10]
<b>Arc nain</b>	[1/2]	<b>Lance-flammes</b>	[5/10]
<b>Arme de jet</b>	[1/2]	<b>Lance-flammes léger</b>	[5/10]
<b>Arc Composite</b>	[2/4]	<b>Pistolet automatique</b>	[5/10]
<b>Arc Long nain</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>Fusil antichar</b>	[7/14]
<b>Arbalète naine</b>	[3/6]	<b>Fusil antichar nain</b>	[7/14]
<b>Javelot</b>	[3/6]	<b>Fusil à pompe lourd</b>	[7/14]
<b>Mousquet</b>	[3/6]	<b>Bazooka</b>	[8/16]
<b>Arbalète miniature</b>	[4/8]	<b>Grenade</b>	[8/16]
<b>Arquebuse à répétition</b>	[4/8]	<b>Lance-flammes lourd</b>	[8/16]
<b>Carabine</b>	[4/8]	<b>Lance-flammes lourd nain</b>	[8/16]
<b>Fusil à canon scié</b>	[4/8]	<b>Mitrailleuse lourde</b>	[9/18]
<b>Fusil à verrou</b>	[4/8]	<b>Sulfateuse</b>	[11/22]
<b>Fusil à verrou nain</b>	[4/8]	<b>Canon antichar léger</b>	[5/X]
<b>Mousquet à répétition</b>	[4/8]	<b>Catapulte portative</b>	[5/X]
<b>Pistolet</b>	[4/8]	<b>Gatling portative</b>	[5/X]
<b>Pistolet antique à répétition</b>	[4/8]	<b>Mortier</b>	[5/X]
<b>Fusil à pompe</b>	[5/10]	<b>Obusier</b>	[10/X]
<b>Fusil semi-automatique</b>	[5/10]	<b>Autocanon</b>	[15/X]

<u>Canon antichar lourd</u>	[15/X]	<u>Lance-missiles multiples</u>	[25/X]
<u>Canon de campagne</u>	[15/X]	<u>Système de missiles de croisière</u>	[50/X]

<u>Nom du profil de <i>Champion</i></u>	<u>Coûts de base en points (pts)</u>
<u>Commandant Grand-Orque</u>	75
<u>Capitaine Grand-Orque</u>	65
<u>Chaman Grand-Orque</u>	65
<u>Seigneur Orque</u>	60
<u>Vassal Orque</u>	50
<u>Sorcier Orque</u>	50
<u>Chef Gobelin</u>	45
<u>Lieutenant Gobelin</u>	30
<u>Mage Gobelin</u>	30
<u>Guerrier Gobelin</u>	3
<u>Créature domptée</u>	4
<u>Guerrier Orque</u>	4
<u>Vétéran Gobelin</u>	4
<u>Vétéran Orque</u>	5
<u>Guerrier Grand-Orque</u>	5
<u>Vétéran Grand-Orque</u>	6
<u>Bande de Micro-Gobelins</u>	10
<u>Bricoleur Gobelin</u>	10
<u>Chirurgien Gobelin</u>	15
<u>Equipe d'Eclaireurs Gobelins</u>	25
<u>Side-car Orque</u>	25
<u>Catapulte Orque</u>	40
<u>Catapulte Grand-Orque</u>	45
<u>Baliste légère Orque</u>	50
<u>Catapulte Gobeline</u>	50
<u>Trébuchet Orque</u>	50
<u>Baliste légère Grand-Orque</u>	55
<u>Trébuchet Grand-Orque</u>	55
<u>Baliste légère Gobeline</u>	60
<u>Equipe de mortier léger Orque</u>	60
<u>Trébuchet Gobelin</u>	60
<u>Baliste lourde Grand-Orque</u>	65
<u>Canon à boulet léger Orque</u>	65
<u>Equipe de mitrailleuse lourde Orque</u>	65
<u>Equipe de mortier léger Grand-Orque</u>	65
<u>Canon à boulet léger Grand-Orque</u>	70
<u>Equipe de mitrailleuse lourde Grand-Orque</u>	70
<u>Equipe de mortier léger Gobelin</u>	70
<u>Equipe de mortier lourd Grand-Orque</u>	70
<u>Canon à boulet léger Gobelin</u>	75
<u>Canon à boulet lourd Grand-Orque</u>	75
<u>Equipe d'autocanon Orque</u>	75
<u>Equipe de mitrailleuse lourde Gobeline</u>	75
<u>Canon antichar léger Orque</u>	80
<u>Equipe d'autocanon Grand-Orque</u>	80
<u>Obusier Orque</u>	80
<u>Canon antichar léger Grand-Orque</u>	85
<u>Equipe d'autocanon Gobelin</u>	85
<u>Obusier Grand-Orque</u>	85
<u>Canon antichar léger Gobelin</u>	90

<u>Canon antichar lourd Grand-Orque</u>	90
<u>Canon de campagne Orque</u>	90
<u>Obusier Gobelin</u>	90
<u>Canon de campagne Grand-Orque</u>	95
<u>Canon de campagne Gobelin</u>	100
<u>Equipe de canon laser Orque</u>	100
<u>Equipe de canon laser Grand-Orque</u>	105
<u>Equipe de canon laser Gobelin</u>	110
<u>Chariot du Clan</u>	35
<u>Chariot Gobelin</u>	35
<u>Transport mécanisé du Clan</u>	35
<u>Transport mécanisé Gobelin</u>	40
<u>Artillerie mécanisée du Clan</u>	50
<u>Plateforme d'Assaut mobile Gobeline</u>	50
<u>Marcheur de reconnaissance Gobelin</u>	50
<u>Artillerie mécanisée Gobeline</u>	55
<u>Véhicule d'assaut du Clan</u>	55
<u>Véhicule d'assaut Gobelin</u>	60
<u>Marcheur de combat Gobelin</u>	75
<u>Bête de Guerre du Clan</u>	85
<u>Troll</u>	85

## Les Hordes Vertepeaux

(Exogènes)

*Les origines des Hordes Vertepeaux était sujettes à de nombreux débats avant la chute de l'Empire Terrien. Certains chercheurs émettaient l'hypothèse que les Vertepeaux seraient des parents éloignés des Orques et des Gobelins, d'anciens écrits n'établissant pas de distinctions et les premiers récits d'attaques de « Vertepeaux » intervenant suite à la fin de la domination Orco-Gobeline sur la galaxie. Pour d'autres, il s'agirait d'un peuple (le plus radicaux parlent même d'anciens humains) dont la population a souffert d'un virus ayant conduit à des mutations sévères.*

*Mais ces débats interminables sont désormais d'un autre âge. La première pensée associée aux Vertepeaux est la terreur de voir un jour ces hordes déferler un jour ou l'autre. En effet, la vie des Vertepeaux, organisées en hordes écumant la galaxie et dirigées par des chefs aussi imposants que brutaux, est centré sur la survie et la récupération d'armes et de ressources. La guerre est chez eux non pas comme un objectif, mais une manière d'exister. Ils sont guidés par une règle simple : le plus fort commande, jusqu'à ce qu'un autre le batte.*

*Simple, directs, bruyants, ils ne doutent pas, ne craignent pas la mort et ne recherchent rien d'autre que le plaisir immédiat du combat, faisant d'eux peut-être les êtres les plus en phase avec cette galaxie sombre et violente.*

**Bonus de Faction :** Tant que l'armée n'est pas Démoralisée, toute figurine alliée **Vertepeau** obtient un bonus de +1 à sa valeur d'Attaque lorsqu'elle a chargé lors de la résolution du Duel.



## Arsenal des Hordes Vertepeaux

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

- *Arme de base* : [1/5]
- *Appendices aiguisés* [**Bête uniquement**] : [1/5]
- *Bouclier* : [1/5]
- *Pavois* [*Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto***] : [1/5]
- *Arme à deux mains* : [2/10]
- *Lame empoisonnée* : [2/10]
- *Lame enflammée* : [2/10]
- *Lance* [*Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto***] : [2/10]
- *Lance de Cavalerie* [**Cavalerie** et **Moto uniquement**] : [2/10]
- *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 Exogènes :

- 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 : [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 : [7/14]
- Pistolet plasma : [7/14]
- Pistolet type ArkNova : [7/14]
- Bazooka : [8/16]
- Fusil laser : [8/16]
- Fusil plasma : [8/16]
- Grenade : [8/16]
- Lance-flammes lourd [*Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto***] : [8/16]
- Pistolet à radiations : [8/16]
- Fusil à radiations : [9/18]

- Fusil type ArkNova : [9/18]
- Mitrailleuse lourde : [9/18]
- Fusil à radiations lourd : [10/20]
- Lance-missiles multiples portatif : [10/20]
- Lance-projectiles bricolé [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 Exogènes :

- *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]
- *Dispositif explosif* : [10/20]
- *Lunette* : [10/20]
- *Radio* : [10/20]
- *Trousse de soin* : [10/20]
- *Balise de téléportation* : [15/30]
- *Grand Instrument de guerre* : [15/30]
- *Jetpack* : [15/30]
- *Longue-vue/Jumelles* : [15/30]
- *Bannière* : [25/50]

**Monture sauvage**

**[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. 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

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

**Règles spéciales :** /

**Destrier motorisé**

**[15/30] pts**

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

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

**Armure par défaut :** Moto.

**Inventaire :** Désarmé.

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

- Rapide = + [1/5] pts
- Tout-terrain = + [2/10] pts
- Antigravité = + [3/15] pts
- Vol = + [10/50] pts

**Règles spéciales :** /

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Monture Imposante de la Horde****[20/40] pts**

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

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

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

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

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

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

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

**Grand Seigneur Vertepeau**

**90 pts**

**Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Champion, Infanterie, Unique*

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

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

**Rang :** Champion Extraordinaire.

**Ordres :** Cette figurine doit choisir 2 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'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 Hordes Vertepeaux*.

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

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

- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Tirs enflammés = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Costaud = +10 pts
- Maîtrise (Equipement 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

**Règles spéciales :** Déloyal, Massif

**Commandant Vertepeau****75 pts****Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Champion, Infanterie, Commun*

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

**Taille de socle :** Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Champion Charismatique.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 1 Ordre 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'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 Hordes Vertepeaux*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Hordes Vertepeaux* (sauf si elle est équipée d'un Exosquelette léger ou lourd).**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Tirs enflammés = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Costaud = +10 pts
- Maîtrise (Equipement 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

**Règles spéciales :** Déloyal, Massif

**Chef Vertepeau****65 pts****Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Champion, Infanterie, Commun*

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

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

- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Tirs enflammés = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Costaud = +10 pts
- Maîtrise (Equipement 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
- Pistolero = +15 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Mage Vertepeau****65 pts****Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Champion, Infanterie, Mage, Commun*

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

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

- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Maître de la Magie = +15 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Maitre de Discipline Vertepeau****60 pts****Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Champion, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	5	5+	5	4	2	2	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'Eclat :** Cette figurine doit choisir 1 Action d'Eclat dans la liste des *Actions d'Eclat*.**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Hordes Vertepeaux*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Hordes Vertepeaux*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Costaud = +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

**Règles spéciales :** Déloyal, Chef spirituel

Guerriers des Hordes Vertepeaux

**Créature mutante domptée**

**5 pts**

**Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Bête, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

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

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

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

**Inventaire :** Appendices aiguisés. Cette figurine peut choisir le *Dispositif explosif* dans les *Equipements de soutien* de l'*Arsenal des Hordes Vertepeaux*.

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

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Rapide = + 2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Guerrier Vertepeau****6 pts****Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Vertepeau, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

- Implacable = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Adeptes de la chasse à courre = +2 pts
- Costaud = +2 pts
- Fanatisé = +2 pts
- Gros Gibier = +5 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Vétéran Vertepeau****8 pts****Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Vertepeau, Guerrier, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	5	5+	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 lourde.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Hordes Vertepeaux*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Hordes Vertepeaux*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Implacable = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Adeptes de la chasse à courre = +2 pts
- Costaud = +2 pts
- Fanatisé = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Garde du Corps = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Grand Guerrier Vertepeau****10 pts****Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Vertepeau, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

- Implacable = +1 pt
- Courageux = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Adeptes de la chasse à courre = +2 pts
- Costaud = +2 pts
- Fanatisé = +2 pts
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Coup Puissant = +5 pts
- Garde du Corps = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts

**Règles spéciales :** Déloyal, Massif

**Mécano Vertepeau****25 pts****Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Vertepeau, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Costaud = +2 pts

**Règles spéciales :** Réparateur**Docteur Vertepeau****30 pts****Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Vertepeau, Guerrier, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	4	5+	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 lourde.**Inventaire :** 3 Trousses de soin. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Hordes Vertepeaux*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Costaud = +2 pts

**Règles spéciales :** Médecin

**Side-car Vertepeau****30 pts****Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Vertepeau, Guerrier, Moto, Commun*

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

**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 Hordes Vertepeaux*.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 :** /**Règles spéciales :** *Adeptes de la chasse à courre*

*Armes de siège des Hordes Vertepeaux*

**Baliste Vertepeau**

**60 pts**

**Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Arme de Siège, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
90 cm	7	-	5	3	Tir direct

**Servants :** 1 Guerrier Vertepeau (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 Guerriers Vertepeaux sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Vertepeau et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Hordes Vertepeaux*.

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

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

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

**Règles spéciales :** **Arme de Siège** légère

**Chariot Vertepeau**

**35 pts**

**Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Vertepeau, 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
- Autel de la Horde = +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.

Autel de la Horde = toute figurine **Hordes Vertepeaux** 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, Déloyal.

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

## **Véhicule d'assaut volé**

**40 pts**

**Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Vertepeau, Véhicule, Commun*

Mvt	CT	Blindage Avant	Blindage de Flanc	Blindage Arrière
25 cm	5+	11	10	10

**Equipage :** 1 *Equipage*.

**Capacité de transport :** 13 figurines.

**Blindage par défaut :** Blindage léger frontal, pas de blindage de flanc, pas de blindage arrière. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage 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 :** 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*
- *Mortier*
- *Canon laser*
- *Système de missiles de croisières*

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

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

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

- *Système de missiles de croisières*

Si la figurine obtient choisit au moins un *Equipement de tir central*, alors elle perd le mot-clef **Transport** (et la capacité associée).

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

- Amphibie = + 10 pts
- Chenillé = +10 pts
- Défense sommaire = +10 pts
- Plateforme de tir = +10 pts
- Antigravité = +15 pts
- Protections actives = +15pts
- Gigantesque = +25 pts

**Règles spéciales :** /

**Voiture blindée rafistolée****45 pts****Mots-clefs : Hordes Vertepeaux, Exogène, Vertepeau, Véhicule, Commun**

Mvt	CT	Blindage Avant	Blindage de Flanc	Blindage Arrière
25 cm	5+	11	10	10

**Equipage : 1 Equipage.**

**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 de campagne*
- *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**. La figurine ne peut ici pas sélectionner un des *Equipements de tir* suivants :

- *Mortier*
- *Canon de campagne*
- *Système de missiles de croisières*

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

- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chenillé = +10 pts
- Défense sommaire = +10 pts

**Règles spéciales :** Déloyal, Rapide

**Artillerie mécanisée Vertepeau****50 pts****Mots-clefs : Hordes Vertepeaux, Exogène, Vertepeau, 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
- Mortier
- Canon laser
- Système de missiles de croisières

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

- Jusqu'à un Mortier
- 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, Déloyal

**Marcheur de combat Vertepeau****75 pts****Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Vertepeau, Marcheur, Commun*

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

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

- Gigantesque = +25 pts

**Règles spéciales :** /**Grande Bête de Guerre de la Horde****100 pts****Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Bête, Monstre, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	4	6+	7	6	2	10	3

**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.**Inventaire :** Appendices aiguisés. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir* dans l'*Arsenal des Hordes Vertepeaux*.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.Cette figurine peut également être équipée d'un *Système d'artillerie ArkNova*. Si tel est le cas, et que la figurine a le mot-clef **Transport**, sa capacité de transport est réduite à 6 figurines.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Plateforme de tir = +5 pts
- Stable = +10 pts
- Gigantesque = +25 pts

**Règles spéciales :** Déloyal

**Béhémoth****120 pts****Mots-clefs :** *Hordes Vertepeaux, Exogène, Vertepeau, Marcheur Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	5	6+	7	5	2	8	3

**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Hordes Vertepeaux*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

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

**Règles spéciales :** Coup Puissant, Impactant, Marcheur organique

Récapitulatif des coûts en points – Hordes Vertepeaux

Nom de la monture	Coûts en points (pts)
<b>Monture sauvage</b>	[10/20]
<b>Destrier motorisé</b>	[15/30]
<b>Monture Massive</b>	[15/30]
<b>Monture Imposante de la Horde</b>	[20/40]

Nom de l'Équipement de soutien	Coûts en points (pts)	Nom de l'Équipement de soutien	Coûts en points (pts)
<b>Cape de camouflage</b>	[5/10]	<b>Radio</b>	[10/20]
<b>Fumigène</b>	[5/10]	<b>Trousse de soin</b>	[10/20]
<b>Mine</b>	[5/10]	<b>Balise de téléportation</b>	[15/30]
<b>Petit Instrument de Guerre</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>Dispositif explosif</b>	[10/20]	<b>Bannière</b>	[25/50]
<b>Lunette</b>	[10/20]		

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 aigués</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 mécanique</b>	[3/15]
<b>Arme à deux mains</b>	[2/10]	<b>Lame laser</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>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>Hallebarde</b>	[3/15]	<b>Arme de force à deux mains</b>	[6/30]

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>Pistolet automatique</b>	[5/10]
<b>Arc Composite</b>	[2/4]	<b>Pistolet lourd</b>	[5/10]
<b>Arc Long</b>	[2/4]	<b>Fusil d'assaut</b>	[6/12]
<b>Arquebuse</b>	[2/4]	<b>Mitraillette</b>	[6/12]
<b>Fronde</b>	[2/4]	<b>Lance-grenades</b>	[6/12]
<b>Pistolet antique</b>	[2/4]	<b>Pistolet laser</b>	[6/12]
<b>Arbalète</b>	[3/6]	<b>Carabine laser</b>	[7/14]
<b>Javelot</b>	[3/6]	<b>Fusil antichar</b>	[7/14]
<b>Mousquet</b>	[3/6]	<b>Fusil à pompe lourd</b>	[7/14]
<b>Tromblon</b>	[3/6]	<b>Pistolet plasma</b>	[7/14]
<b>Arbalète miniature</b>	[4/8]	<b>Pistolet type ArkNova</b>	[7/14]
<b>Carabine</b>	[4/8]	<b>Bazooka</b>	[8/16]
<b>Fusil à canon scié</b>	[4/8]	<b>Fusil laser</b>	[8/16]
<b>Fusil à verrou</b>	[4/8]	<b>Fusil plasma</b>	[8/16]
<b>Mousquet à répétition</b>	[4/8]	<b>Grenade</b>	[8/16]
<b>Pistolet</b>	[4/8]	<b>Lance-flammes lourd</b>	[8/16]
<b>Pistolet antique à répétition</b>	[4/8]	<b>Pistolet à radiations</b>	[8/16]
<b>Fusil à pompe</b>	[5/10]	<b>Fusil à radiations</b>	[9/18]
<b>Fusil semi-automatique</b>	[5/10]	<b>Fusil type ArkNova</b>	[9/18]
<b>Grenade artisanale</b>	[5/10]	<b>Mitrailleuse lourde</b>	[9/18]
<b>Lance-flammes</b>	[5/10]	<b>Fusil à radiations lourd</b>	[10/20]

<u>Lance-missiles multiples portatif</u>	[10/20]	<u>Autocanon</u>	[15/X]
<u>Lance-projectiles bricolé</u>	[10/20]	<u>Canon antichar lourd</u>	[15/X]
<u>Mitrailleuse lourde laser</u>	[11/22]	<u>Canon de campagne</u>	[15/X]
<u>Mitrailleuse type ArkNova</u>	[11/22]	<u>Canon plasma</u>	[15/X]
<u>Sulfateuse</u>	[11/22]	<u>Canon laser</u>	[20/X]
<u>Canon à boulets légers</u>	[5/X]	<u>Canon d'assaut ArkNova court</u>	[25/X]
<u>Canon antichar léger</u>	[5/X]	<u>Lance-missiles multiples</u>	[25/X]
<u>Gatling portative</u>	[5/X]	<u>Gatling laser</u>	[25/X]
<u>Mortier</u>	[5/X]	<u>Canon d'assaut ArkNova long</u>	[30/X]
<u>Canon à boulets lourds</u>	[10/X]	<u>Système d'artillerie ArkNova</u>	[40/X]
<u>Obusier</u>	[10/X]	<u>Système de missiles de croisière</u>	[50/X]

<u>Nom du profil de <i>Champion</i></u>	<u>Coûts de base en points (pts)</u>
<u>Grand Seigneur Vertepeau</u>	90
<u>Commandant Vertepeau</u>	75
<u>Chef Vertepeau</u>	65
<u>Mage Vertepeau</u>	65
<u>Maitre de Discipline Vertepeau</u>	60
<u>Créature mutante domptée</u>	5
<u>Guerrier Vertepeau</u>	6
<u>Vétéran Vertepeau</u>	8
<u>Grand Guerrier Vertepeau</u>	10
<u>Mécano Vertepeau</u>	25
<u>Docteur Vertepeau</u>	30
<u>Side-car Vertepeau</u>	30
<u>Baliste Vertepeau</u>	60
<u>Chariot Vertepeau</u>	35
<u>Véhicule d'assaut volé</u>	40
<u>Voiture blindée rafistolée</u>	45
<u>Artillerie mécanisée Vertepeau</u>	50
<u>Marcheur de combat Vertepeau</u>	75
<u>Grande Bête de Guerre de la Horde</u>	100
<u>Béhémoth</u>	120

## Les Seigneuries Alfars

(Exogènes)

*Les Alfars sont une race ancienne et lumineuse, née aux premiers chants du monde, dont la grâce égale la noblesse martiale et la profondeur spirituelle. Élanés, presque irréels, ils possèdent une longévité qui confine à l'éternité et une sensibilité exacerbée aux flux invisibles, qu'ils nomment les Courants Chantants, tissant magie, art et guerre en une seule et même discipline sacrée.*

*Jadis protecteurs autoproclamés de l'univers connu, leur orgueil et leur quête de perfection ont frôlé la catastrophe, les contraignant à une existence plus mesurée, guidée par des voies strictes d'ascèse et de maîtrise de soi. Ce déclin est imputé par beaucoup de seigneuries aux Nains, qui auraient joué un rôle notable sans que celui-ci soit clairement défini. Seul un mépris tenace persiste, relique de tragédies passées.*

*Raffinés mais redoutables, contemplatifs mais implacables lorsque l'équilibre de la galaxie est menacé, les Alfars portent en eux la mélancolie des civilisations déclinantes et l'éclat intact d'une sagesse forgée avant l'aube de la plupart des espèces écumant aujourd'hui les étoiles.*

**Bonus de Faction** : Toute figurine alliée avec les mots-clefs **Seigneuries Alfars**, **Elfe** et **Infanterie** peut se « protéger derrière un bouclier », même s'il n'en porte pas. De plus, si une figurine avec les mots-clefs **Seigneuries Alfars**, **Elfe** et **Infanterie** se protège derrière un bouclier en étant effectivement équipé d'un Bouclier ou équivalent, et qu'il gagne le combat, alors elle peut porter un coup de Force 4 contre l'une des figurines ennemies engagées dans le combat.



## Arsenal des Seigneuries Alfars

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

- *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 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]
- *Hallebarde* [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [3/15]
- *Lame enflammée à deux mains* : [3/15]
- *Lame laser* : [3/15]
- *Lame mécanique* : [3/15]
- *Arme de force* : [4/20]
- *Lance de Cavalerie laser* [**Cavalerie** et **Moto** uniquement] : [4/20]
- *Lame laser à deux mains* : [5/25]
- *Lame mécanique à deux mains* : [5/25]
- *Arme de force à deux mains* : [6/30]
- *Hallebarde de force* [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [6/30]

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

- *Arme de jet* : [1/2]
- *Arc Alfar* : [3/6]
- *Javelot* : [3/6]
- *Lance-flammes* : [5/10]
- *Lance-flammes léger* : [5/10]
- *Pistolet laser* : [6/12]
- *Carabine laser* : [7/14]
- *Fusil laser* [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 à radiations lourd* [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- *Mitrailleuse lourde laser* [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [11/22]
- *Canon laser* [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [20/X]
- *Gatling laser* [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [25/X]

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

- *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]
- *Trousse de soin* : [10/20]
- *Balise de téléportation* : [15/30]
- *Grand Instrument de guerre* : [15/30]
- *Jetpack* : [15/30]
- *Longue-vue/Jumelles* : [15/30]
- *Bannière* : [25/50]

## Bestiaire des Seigneuries Alfars

### 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
- Arachnéenne = + [5/25] pts
- Vol = + [10/50] pts

**Règles spéciales :** /

### Monture Exotique

[10/20] pts

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

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

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

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

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

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

**Règles spéciales :** Massif

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

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

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

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

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

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

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

**Règles spéciales :** Très Massif

**Moto Alfar****[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
- Antigravité = + [2/10] pts
- Tout-terrain = + [2/10] pts

**Règles spéciales :** /

## Champions des Seigneuries Alfars

### Roi Alfar

**90 pts**

**Mots-clefs : Seigneuries Alfars, Exogène, Elfe, Champion, Infanterie, Mage, Unique**

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

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

**Rang :** Champion Charismatique.

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

**Ordres :** Cette figurine doit choisir 3 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 des Seigneuries Alfars*.

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

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

- Archer Emérite = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs enflammés = +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
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rancune (Nains) = +10 pts
- Rancune (Alfars Corrompus) = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable

**Régent Alfar****75 pts****Mots-clefs : Seigneuries Alfars, Exogène, Elfe, Champion, Infanterie, Commun**

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

**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'Éclat :** Cette figurine doit choisir 3 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 Seigneuries Alfars*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Seigneuries Alfars*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Archer Emérite = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs enflammés = +5 pts
- Agilité impressionnante = +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
- Rancune (Nains) = +10 pts
- Rancune (Alfars Corrompus) = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable

## **Devin Alfar**

**75 pts**

**Mots-clefs :** *Seigneuries Alfars, Exogène, Elfe, Champion, Infanterie, Mage, Commun*

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

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

**Rang :** Champion Emergent.

**Sorts :** Tissage réparateur. Cette figurine doit également choisir 3 Sorts dans le Tableau de la Lumière.

**Ordres :** Cette figurine doit choisir 2 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 des Seigneuries Alfar*.

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

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

- Archer Emérite = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Agilité impressionnante = +10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Rancune (Nains) = +10 pts
- Rancune (Alfars Corrompus) = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Maitre de la Magie = +15 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable

**Tissage réparateur** (valeur de lancement = 7+) : Ce Sort affecte un **Arme de Siège**, un **Marcheur** ou un **Véhicule** allié à moins de 30 cm. S'il s'agit d'une **Arme de Siège** (hors **Servants**) ou d'un **Marcheur**, elle récupère un PV perdu précédemment. S'il s'agit d'un **Véhicule**, elle peut annuler un Dommage subi précédemment (une arme détruite ou un moteur détruit).

**Guerrier Alfar**

**10 pts**

**Mots-clefs :** *Seigneuries Alfars, Exogène, Elfe, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

**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 Seigneuries Alfar*.

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

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

- Forestier = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Agilité impressionnante = +2 pts
- Archer Emérite = +2 pts
- Costaud = +2 pts
- Pied léger = +2 pts
- Rancune (Nains) = +2 pts
- Rancune (Alfars Corrompus) = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Cavalier Expert = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Garde du Corps = +5 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable

**Vétéran Alfar****12 pts****Mots-clefs :** *Seigneuries Alfar, Exogène, Elfe, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

**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 Seigneuries Alfar*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Seigneuries Alfar*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Agilité impressionnante = +2 pts
- Archer Emérite = +2 pts
- Costaud = +2 pts
- Pied léger = +2 pts
- Rancune (Nains) = +2 pts
- Rancune (Alfars Corrompus) = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Cavalier Expert = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Garde du Corps = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable

**Guerrier-Esprit Alfar****15 pts****Mots-clefs :** *Seigneuries Alfar, Exogène, Elfe, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

**Taille de socle :** Niveau 3 (de 40 à 60 mm).**Armure par défaut :** 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 Seigneuries Alfar*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Seigneuries Alfar*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Archer Emérite = +2 pts
- Costaud = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Cavalier Expert = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Garde du Corps = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable, Lien éternelLien éternel = Tant qu'une figurine avec cette règle spéciale est à moins de 30 cm du **Général** et/ou d'un **Mage**, cette figurine bénéficie d'une Invulnérabilité à 6+.

**Artiste de guerre Alfar****15 pts****Mots-clefs :** *Seigneuries Alfar, Exogène, Elfe, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

**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 des Seigneuries Alfar*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Agilité impressionnante = +2 pts
- Archer Emérite = +2 pts
- Costaud = +2 pts
- Pied léger = +2 pts
- Rancune (Nains) = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Cavalier Expert = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable, Chansons de guerre alfarChansons de guerre alfar = A chaque tour, au moment de l'activation de la figurine pendant la Phase de Mouvement, cette figurine peut effectuer un test de Moral. Si celui-ci est réussi, l'un des effets suivants peut être activé, au choix du joueur contrôlant cette figurine :

- Cette figurine bénéficie de la règle spéciale Terrifiante jusqu'à la fin du tour.
- Cette figurine bénéficie de la règle spéciale Sans Peur jusqu'à la fin du tour.
- Désignez un **Mage** à moins de 30 cm de cette figurine. Ce **Mage** obtient un bonus de +1 au jet de lancement de Sorts et de Dissipation de Sorts jusqu'à la fin du tour. Un **Mage** ne peut être désigné qu'une fois par tour par un tel effet.
- Désignez une figurine alliée **Infanterie**, **Cavalerie** ou **Moto** pouvant effectuer un mouvement, à moins de 30 cm de cette figurine. Cette figurine peut effectuer un mouvement de 5 cm en plus de sa valeur de Mouvement de base. Ce Mouvement n'est pas pris en compte dans le cadre des restrictions de Tir. Une figurine alliée ne peut être désignée qu'une fois par tour par un tel effet.

**Soigneur Alfar****20 pts****Mots-clefs :** *Seigneuries Alfar, Exogène, Elfe, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

- Forestier = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Agilité impressionnante = +2 pts
- Archer Emérite = +2 pts
- Pied léger = +2 pts
- Rancune (**Nains**) = +2 pts
- Rancune (**Alfars Corrompus**) = +2 pts
- Rapide = +2 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable, Médecin

**Side-car Alfar****40 pts****Mots-clefs : Seigneuries Alfar, Exogène, Elfe, Guerrier, Moto, Commun**

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

**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 Régions Frontalières*.La figurine peut prendre jusqu'à un des *Equipements de tir* suivants :

- *Canon laser*
- *Mitrailleuse lourde laser*

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

- Antigravité = +5 pts

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

**Baliste Alfar**

**70 pts**

**Mots-clefs :** *Seigneuries Alfars, Arme de Siège, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
90 cm	6	-	6	3	Tir direct

**Servants :** 1 Guerrier Alfar (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 Guerriers Alfars sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Alfar et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Seigneuries Alfars*.

**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

**Règles spéciales :** *Arme de Siège légère*

**Equipe de canon laser Alfar****120 pts****Mots-clefs : Seigneuries Alfar, Arme de Siège, Canon, Commun**

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	8	+2	5	2	Tir direct

**Servants :** 2 Guerriers Alfar (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 Guerriers Alfar sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Alfar et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Seigneuries Alfar*.

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

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** /

**Chariot Alfar**

**45 pts**

**Mots-clefs : Seigneuries Alfar, Exogène, Elfe, Véhicule, Commun**

Mvt	CT	Blindage Avant	Blindage de Flanc	Blindage Arrière
20 cm	3+	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.

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

**Véhicule d'assaut Alfar****65 pts****Mots-clefs : Seigneuries Alfar, Exogène, Elfe, Véhicule, Commun**

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

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

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

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

- *Canon laser*

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.

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

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

- Antigravité = +5 pts
- Amphibie = + 10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chenillé = +10 pts
- Plateforme de tir = +10 pts
- Protections actives = +15pts

Si la figurine possède au moins un *Equipement de tir central*, alors elle ne peut choisir la règle spéciale Plateforme de tir.

**Règles spéciales :** /

### **Marcheur léger Alfar**

**75 pts**

**Mots-clefs :** *Seigneuries Alfar, Exogène, Elfe, Marcheur, Commun*

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

**Armure par défaut :** Marcheur léger (ne peut pas être modifié).

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

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

- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Rancune (Nain) = +10 pts
- Rancune (Alfars Corrompus) = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Lien éternel = +15 pts

Lien éternel = voir profil du Guerrier-Esprit Alfar.

**Règles spéciales :** /

## Marcheur lourd Alfar

90 pts

**Mots-clefs :** *Seigneuries Alfar, Exogène, Elfe, Marcheur, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	6	3+	5	8	2	10	5

**Armure par défaut :** Marcheur lourd (ne peut pas être modifié).

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

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

- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Rancune (Nain) = +10 pts
- Rancune (Alfars Corrompus) = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Lien éternel = + 15 pts
- Gigantesque = +25 pts

Lien éternel = voir profil du Guerrier-Esprit Alfar.

**Règles spéciales :** /

Récapitulatif des coûts en points – Seigneuries Alfars

<u>Nom de la monture</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Monture Commune</b>	[5/10]
<b>Monture Exotique</b>	[10/20]
<b>Monture Majestueuse</b>	[15/30]
<b>Moto Alfar</b>	[15/30]

<u>Nom de l'Équipement de soutien</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>	<u>Nom de l'Équipement de soutien</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Cape de camouflage</b>	[5/10]	<b>Radio</b>	[10/20]
<b>Fumigène</b>	[5/10]	<b>Trousse de soin</b>	[10/20]
<b>Mine</b>	[5/10]	<b>Balise de téléportation</b>	[15/30]
<b>Petit Instrument de Guerre</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]

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

<u>Nom de l'Équipement de tir</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Arme de jet</b>	[1/2]
<b>Arc Alfar</b>	[3/6]
<b>Javelot</b>	[3/6]
<b>Lance-flammes</b>	[5/10]
<b>Lance-flammes léger</b>	[5/10]
<b>Pistolet laser</b>	[6/12]
<b>Carabine laser</b>	[7/14]
<b>Fusil laser</b>	[8/16]
<b>Grenade</b>	[8/16]
<b>Lance-flammes lourd</b>	[8/16]
<b>Pistolet à radiations</b>	[8/16]
<b>Fusil à radiations</b>	[9/18]
<b>Fusil à radiations lourd</b>	[10/20]
<b>Mitrailleuse lourde laser</b>	[11/22]
<b>Canon laser</b>	[20/X]
<b>Gatling laser</b>	[25/X]

<u>Nom du profil de <i>Champion</i></u>	<u>Coûts de base en points (pts)</u>
<u>Roi Alfar</u>	90
<u>Régent Alfar</u>	75
<u>Devin Alfar</u>	75
<u>Guerrier Alfar</u>	10
<u>Vétéran Alfar</u>	12
<u>Guerrier-Esprit Alfar</u>	15
<u>Artiste de guerre Alfar</u>	15
<u>Soigneur Alfar</u>	20
<u>Side-car Alfar</u>	40
<u>Baliste Alfar</u>	70
<u>Equipe de canon laser Alfar</u>	120
<u>Chariot Alfar</u>	45
<u>Véhicule d'assaut Alfar</u>	65
<u>Marcheur léger Alfar</u>	75
<u>Marcheur lourd Alfar</u>	90

## Les Cabales des Alfars Corrompus

(Exogènes)

*Les Alfars Corrompus sont les héritiers dévoyés de la splendeur originelle de leurs cousins des Seigneuries : ils ont troqué la discipline spirituelle contre une quête insatiable de sensations et de domination.*

*Toujours aussi gracieux et presque surnaturels, ils ont sublimé leur maîtrise des Courants Chantants en arts d'agonie, d'illusion et de manipulation, se nourrissant des émotions extrêmes qu'ils infligent pour retarder leur propre déclin.*

*Leur société, éclatée en cours rivales et en cabales intrigantes, prospère dans des cités crépusculaires où trahison, esthétique raffinée et violence ritualisée ne font qu'un.*

*Pirates dimensionnels, esclavagistes élégants ou prophètes du tourment, ils conservent l'intelligence et la finesse de leurs ancêtres, mais leur mélancolie s'est muée en cynisme flamboyant : persuadés que la galaxie est condamnée, ils ont choisi d'en savourer chaque cri avant l'ultime nuit.*

**Bonus de Faction :** Toute figurine alliée les mots-clefs **Alfars Corrompus**, **Elfe** et **Infanterie** gagne un bonus de +1 à sa valeur d'Attaque pour chaque figurine ennemie contre laquelle elle est Engagée après la première (jusqu'à 3 Attaques supplémentaires maximum). Ce bonus est déterminé au début de chaque Duel et dure jusqu'à ce que tous les coups du Duel aient été portés.



## Arsenal des Alfars Corrompus

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

- *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]
- *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 laser* : [3/15]
- *Lame mécanique* : [3/15]
- *Arme de force* : [4/20]
- *Lance de Cavalerie laser* [**Cavalerie** et **Moto** uniquement] : [4/20]
- *Lame laser à deux mains* : [5/25]
- *Lame mécanique à deux mains* : [5/25]
- *Arme de force à deux mains* : [6/30]
- *Hallebarde de force* [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [6/30]

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

- *Arme de jet* : [1/2]
- *Arbalète* [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [3/6]
- *Javelot* : [3/6]
- *Arbalète miniature* : [4/8]
- *Lance-flammes* : [5/10]
- *Lance-flammes léger* : [5/10]
- *Pistolet laser* : [6/12]
- *Carabine laser* : [7/14]
- *Fusil laser* [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 à radiations lourd* [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- *Mitrailleuse lourde laser* [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [11/22]
- *Canon laser* [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [20/X]
- *Gatling laser* [**Véhicule** et **Marcheur** uniquement] : [25/X]

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

- *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]
- *Trousse de soin* : [10/20]
- *Balise de téléportation* : [15/30]
- *Grand Instrument de guerre* : [15/30]
- *Jetpack* : [15/30]
- *Longue-vue/Jumelles* : [15/30]
- *Bannière* : [25/50]

## Bestiaire des Alfars Corrompus

### 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
- Arachnéenne = + [5/25] pts
- Vol = + [10/50] pts

**Règles spéciales :** /

### Monture Exotique

[10/20] pts

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

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

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

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

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

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

**Règles spéciales :** Très Massif

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Moto Alfar****[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
- Antigravité = + [2/10] pts
- Tout-terrain = + [2/10] pts

**Règles spéciales :** /

## Champions des Alfars Corrompus

### **Despote Alfar**

**90 pts**

**Mots-clefs :** *Alfars Corrompus, Exogène, Elfe, Champion, Infanterie, Mage, Unique*

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

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

**Rang :** Champion Charismatique.

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

**Ordres :** Cette figurine doit choisir 3 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 des Alfars Corrompus*.

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

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

- Archer Emérite = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +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
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rancune (Nains) = +2 pts
- Rancune (Seigneuries Alfars) = +2 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable

**Noble Alfar****75 pts****Mots-clefs :** *Alfars Corrompus, Exogène, Elfe, Champion, Infanterie, Commun*

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

**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'Éclat :** Cette figurine doit choisir 3 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 *Équipements de tir*, des *Équipements de mêlée* et des *Équipements de soutien* dans l'*Arsenal des Alfars Corrompus*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Alfars Corrompus*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Archer Emérite = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Agilité impressionnante = +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
- Rancune (Nains) = +2 pts
- Rancune (Seigneuries Alfars) = +2 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts
- Pistolero = +15 pts
- Tireur Expert = +15 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable

## **Ensorceleur Alfars**

**75 pts**

**Mots-clés :** *Alfars Corrompus, Exogène, Elfe, Champion, Infanterie, Mage, Commun*

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

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

**Rang :** Champion Emergent.

**Sorts :** Tissage réparateur. Cette figurine doit également choisir 3 Sorts dans le Tableau des Ténèbres.

**Ordres :** Cette figurine doit choisir 2 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 des Alfars Corrompus*.

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

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

- Archer Emérite = +5 pts
- Implacable = +5 pts
- Courageux = +5 pts
- Forestier = +5 pts
- Guérillero = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Agilité impressionnante = +10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Cavalier Expert = +10 pts
- Rancune (Nains) = +2 pts
- Rancune (Seigneuries Alfars) = +2 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Maitre de la Magie = +15 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable

**Tissage réparateur** (valeur de lancement = 7+) : Ce Sort affecte un **Arme de Siège**, un **Marcheur** ou un **Véhicule** allié à moins de 30 cm. S'il s'agit d'une **Arme de Siège** (hors **Servants**) ou d'un **Marcheur**, elle récupère un PV perdu précédemment. S'il s'agit d'un **Véhicule**, elle peut annuler un Dommage subi précédemment (une arme détruite ou un moteur détruit).

## Guerriers des Alfars Corrompus

### **Combattant asservi**

**4 pts**

**Mots-clefs :** *Alfars Corrompus, Mixte, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

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

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

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

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

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** Déloyal, Chair à canon

Chair à canon = Si une figurine avec les mots-clefs **Alfars Corrompus** et **Elfe** subit une blessure tout en étant à moins de 5 cm d'une figurine avec cette règle spéciale, alors la Blessure peut être allouée à la figurine avec cette règle spéciale.

**Pillard Alfars****9 pts****Mots-clefs :** *Alfars Corrompus, Exogène, Elfe, Guerrier, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	6	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 Alfars Corrompus*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Alfars Corrompus*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Agilité impressionnante = +2 pts
- Archer Emérite = +2 pts
- Costaud = +2 pts
- Pied léger = +2 pts
- Rancune (Nains) = +2 pts
- Rancune (Seigneuries Alfars) = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Cavalier Expert = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Garde du Corps = +5 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable

**Ravageur Alfar****12 pts****Mots-clefs :** *Alfars Corrompus, Exogène, Elfe, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

**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 Alfars Corrompus*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Alfars Corrompus*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Agilité impressionnante = +2 pts
- Archer Emérite = +2 pts
- Costaud = +2 pts
- Pied léger = +2 pts
- Rancune (Nains) = +2 pts
- Rancune (Seigneuries Alfars) = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Attaque de Flanc = +5 pts
- Cavalier Expert = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Garde du Corps = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts
- Tireur Expert = +5 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable

**Soigneur Alfars Corrompu****20 pts****Mots-clefs :** *Alfars Corrompus, Exogène, Elfe, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

- Forestier = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Agilité impressionnante = +2 pts
- Archer Emérite = +2 pts
- Pied léger = +2 pts
- Rancune (Nains) = +2 pts
- Rancune (Seigneuries Alfars) = +2 pts
- Rapide = +2 pts

**Règles spéciales :** Guerrier infatigable, Médecin

**Side-car de la Cabale****40 pts****Mots-clefs :** *Alfars Corrompus, Exogène, Elfe, Guerrier, Moto, Commun*

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

**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 Régions Frontalières*.La figurine peut prendre jusqu'à un des *Equipements de tir* suivants :

- *Canon laser*
- *Mitrailleuse lourde laser*

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

- Antigravité = +5 pts

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

**Baliste d'Alfars Corrompus**

**70 pts**

**Mots-clefs :** *Alfars Corrompus, Arme de Siège, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
90 cm	6	-	6	3	Tir direct

**Servants :** 1 Guerrier Alfar (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 Guerriers Alfar sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Alfar et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Alfars Corrompus*.

**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

**Règles spéciales :** **Arme de Siège** légère

### **Equipe de canon laser d'Alfars Corrompus**

**120 pts**

**Mots-clefs :** *Alfars Corrompus, Arme de Siège, Canon, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	8	+2	5	2	Tir direct

**Servants :** 2 Guerriers Alfar (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 Guerriers Alfar sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier Alfar et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Ils peuvent améliorer leur 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 Seigneuries Alfar*.

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

**Améliorations :** /

**Règles spéciales :** /

**Chariot de la Cabale**

**45 pts**

**Mots-clefs :** *Alfars Corrompus, Exogène, Elfe, Véhicule, Commun*

Mvt	CT	Blindage Avant	Blindage de Flanc	Blindage Arrière
20 cm	3+	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.

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

**Véhicule d'assaut de la Cabale****65 pts****Mots-clefs :** *Alfars Corrompus, Exogène, Elfe, Véhicule, Commun*

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

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

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

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

- *Canon laser*

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.

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

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

- Antigravité = +5 pts
- Amphibie = + 10 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chenillé = +10 pts
- Plateforme de tir = +10 pts
- Protections actives = +15pts

Si la figurine possède au moins un *Equipement de tir central*, alors elle ne peut choisir la règle spéciale Plateforme de tir.

**Règles spéciales :** /

**Bête de Guerre de la Cabale****85 pts****Mots-clefs : Alfars Corrompus, Bête, Monstre, Commun**

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

**Armure par défaut :** Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.**Inventaire :** Appendices aiguisés. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir* dans l'*Arsenal des Tribus des Confins*.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
- Rapide = +10 pts
- Stable = +10 pts
- Terrifiante = +10 pts

**Règles spéciales :** /**Monstre de la Cabale****90 pts****Mots-clefs : Alfars Corrompus, 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 Région Frontalières*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

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

**Règles spéciales :** /

Récapitulatif des coûts en points – Alfars Corrompus

<u>Nom de la monture</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Monture Commune</b>	[5/10]
<b>Monture Exotique</b>	[10/20]
<b>Monture Majestueuse</b>	[15/30]
<b>Moto Alfar</b>	[15/30]

<u>Nom de l'Équipement de soutien</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>	<u>Nom de l'Équipement de soutien</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Cape de camouflage</b>	[5/10]	<b>Radio</b>	[10/20]
<b>Fumigène</b>	[5/10]	<b>Trousse de soin</b>	[10/20]
<b>Mine</b>	[5/10]	<b>Balise de téléportation</b>	[15/30]
<b>Petit Instrument de Guerre</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]

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

<u>Nom de l'Équipement de tir</u>	<u>Coûts en points (pts)</u>
<b>Arme de jet</b>	[1/2]
<b>Arbalète</b>	[3/6]
<b>Javelot</b>	[3/6]
<b>Arbalète miniature</b>	[4/8]
<b>Lance-flammes</b>	[5/10]
<b>Lance-flammes léger</b>	[5/10]
<b>Pistolet laser</b>	[6/12]
<b>Carabine laser</b>	[7/14]
<b>Fusil laser</b>	[8/16]
<b>Grenade</b>	[8/16]
<b>Lance-flammes lourd</b>	[8/16]
<b>Pistolet à radiations</b>	[8/16]
<b>Fusil à radiations</b>	[9/18]
<b>Fusil à radiations lourd</b>	[10/20]
<b>Mitrailleuse lourde laser</b>	[11/22]
<b>Canon laser</b>	[20/X]
<b>Gatling laser</b>	[25/X]

<u>Nom du profil de <i>Champion</i></u>	<u>Coûts de base en points (pts)</u>
<u>Despote Alfar</u>	90
<u>Noble Alfar</u>	75
<u>Ensorceleur Alfar</u>	75
<u>Combattant asservi</u>	4
<u>Pillard Alfar</u>	9
<u>Ravageur Alfar</u>	12
<u>Seigneur Alfar Corrompu</u>	20
<u>Side-car de la Cabale</u>	40
<u>Baliste d'Alfars Corrompus</u>	70
<u>Equipe de canon laser d'Alfars Corrompus</u>	120
<u>Chariot de la Cabale</u>	45
<u>Véhicule d'assaut de la Cabale</u>	65
<u>Monstre de la Cabale</u>	90
<u>Bête de Guerre de la Cabale</u>	85

## Les Ruches du Néant

(Exogènes)

*Alors que les flammes de la guerre continuent de ravager des pans entiers de la galaxie, quelque chose a commencé à dériver entre les mondes. Nul ne sait si cette espèce est née dans les ténèbres interstellaires, si elle fut conçue par une intelligence disparue, ou si elle est l'aboutissement monstrueux d'une évolution oubliée. Ce qui est certain, c'est qu'elle ne conquiert pas : elle assimile.*

*Son arrivée n'est jamais annoncée par des armadas visibles, mais par le silence. Les transmissions se brouillent, les colonies cessent de répondre, les vaisseaux retrouvés à la dérive sont tapissés d'une matière organique pulsante. Chaque organisme de l'espèce n'est qu'une cellule d'un tout plus vaste : une conscience diffuse, insondable, qui relie ses créatures par-delà le vide. Individuellement, elles sont prédatrices ; collectivement, elles sont une stratégie vivante.*

*Leur cycle de reproduction est une profanation du vivant. Elles ne se contentent pas de dévorer la biomasse : elles l'étudient, l'absorbent, l'imitent. Les formes rencontrées sont disséquées au niveau génétique, puis réintégrées dans une marée biologique toujours plus adaptée. Certaines créatures naissent de spores disséminées dans l'atmosphère, d'autres émergent des corps mêmes de leurs victimes, transformant les hôtes en matrices involontaires. Chaque invasion engendre des variantes nouvelles, taillées sur mesure pour l'écosystème à détruire.*

*Mais le plus terrifiant n'est ni leur férocité ni leur capacité d'adaptation. C'est leur patience. Elles peuvent sommeiller dans l'espace, enkystées dans des coques dérivantes, attendre des siècles qu'un signal, une chaleur, une imprudence les réveille. Elles ne haïssent pas. Elles ne négocient pas. Et lorsque, finalement, un monde succombe, il ne reste ni ruines fumantes ni monuments brisés. Il ne reste qu'une planète vidée, polie jusqu'à la roche nue. Car elles répondent simplement à une impulsion fondamentale : croître.*

**Bonus de Faction** : Toute figurine alliée avec les mots-clefs **Ruches du Néant** et **Exogène** ayant la règle spéciale Connexion de ruche compte comme ayant la règle spéciale Sans Peur s'il s'agit d'un **Champion** ou si elle est située à moins de 15 cm d'un **Champion** allié ayant lui aussi la règle spéciale Connexion de ruche.



## Arsenal des Ruches du Néant

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

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

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

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

- Fusil plasma [**Irrégulier** uniquement] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Grenade [**Irrégulier** uniquement] : [8/16]
- Lance-flammes lourd [**Irrégulier** uniquement] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [8/16]
- Pistolet à radiations [**Irrégulier** uniquement] : [8/16]
- Fusil à radiations [**Irrégulier** uniquement] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [9/18]
- Fusil type ArkNova [**Irrégulier** uniquement] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [9/18]
- Mitrailleuse lourde [**Irrégulier** uniquement] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [9/18]
- Fusil à radiations lourd [**Irrégulier** uniquement] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [10/20]
- Mitrailleuse lourde laser [**Irrégulier** uniquement] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [11/22]
- Mitrailleuse type ArkNova [**Irrégulier** uniquement] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [11/22]
- Sulfateuse [**Irrégulier** uniquement] [Indisponible pour **Cavalerie** et **Moto**] : [11/22]
- Canon à boulets légers [**Véhicule** uniquement] : [5/X]
- Canon antichar léger [**Véhicule** uniquement] : [5/X]
- Gatling portative [**Véhicule** uniquement] : [5/X]
- Mortier [**Irrégulier** uniquement] [**Véhicule** uniquement] : [5/X]
- Canon à boulets lourds [**Véhicule** uniquement] : [10/X]
- Obusier [**Véhicule** uniquement] : [10/X]
- Autocanon [**Véhicule** uniquement] : [15/X]
- Canon antichar lourd [**Véhicule** uniquement] : [15/X]
- Canon de campagne [**Véhicule** uniquement] : [15/X]
- Canon plasma [**Véhicule** uniquement] : [15/X]
- Canon laser [**Véhicule** uniquement] : [20/X]
- Canon d'assaut ArkNova court [**Véhicule** uniquement] : [25/X]
- Gatling laser [**Véhicule** uniquement] : [25/X]
- Lance-missiles multiples [**Véhicule** 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 Exogènes :

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

*Bestiaire des Ruches du Néant*

**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 :** /

**Alpha de la Ruche**

**180 pts**

**Mots-clefs :** *Ruches du Néant, Exogène, Champion, Marcheur, Unique*

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

**Rang :** Champion Charismatique.

**Ordres :** Cette figurine doit choisir 2 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 :** Armure (bonus déjà inclus). Peut être améliorée jusqu’à l’exosquelette lourd.

**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l’*Arsenal des Ruches du Néant*.

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

- Forestier = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Attaque de Flanc = +10 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Charge brutale = +10 pts
- Multibras = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Charge Monstrueuse = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Téléportation = +15 pts
- Terrifiante = + 15 pts
- Tireur Expert = +15 pts
- Vol = +15 pts
- Gigantesque = +25 pts

**Règles spéciales :** Connexion de ruche, Marcheur organique

Connexion de ruche = Si une figurine avec cette règle spéciale se trouve à moins de 30 cm d’une figurine alliée ayant également cette règle spéciale, alors cette figurine obtient un bonus de +1 à sa valeur de Moral. Toutefois, une figurine avec cette règle spéciale ne peut bénéficier d’effets d’Ordres que si ces Ordres sont lancés par un **Champion** avec cette règle spéciale.

**Grand dévoreur de la Ruche****85 pts****Mots-clefs :** *Ruches du Néant, Exogène, Champion, Infanterie, Commun*

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

**Taille de socle :** Niveau 4 (de 60 à 90 mm).**Rang :** Champion Charismatique.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 1 Ordre 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 :** Armure (bonus déjà inclus). 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 Ruches du Néant*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Charge brutale = +10 pts
- Multibras = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Charge Monstrueuse = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Téléportation = +15 pts
- Terrifiante = + 15 pts
- Tireur Expert = +15 pts
- Vol = +15 pts

**Règles spéciales :** Connexion de rucheConnexion de ruche = voir le profil de l'Alpha de la Ruche.

**Prédateur de la Ruche****70 pts****Mots-clés : Ruches du Néant, Exogène, Champion, Infanterie, Commun**

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

**Taille de socle :** Niveau 3 (de 40 à 60 mm).**Rang :** Champion Emergent.**Ordres :** **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 :** Armure (bonus déjà inclus). 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 Ruches du Néant*.**Améliorations :** Ce **Champion** peut devenir un Champion Charismatique pour +10 pts. Cette figurine peut également obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Chasseur de têtes = +10 pts
- Multibras = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Charge Monstrueuse = +15 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Téléportation = +15 pts
- Terrifiante = + 15 pts
- Tireur Expert = +15 pts
- Vol = +15 pts

**Règles spéciales :** Connexion de rucheConnexion de ruche = voir le profil de l'Alpha de la Ruche.

**Tourmenteur de la Ruche****50 pts****Mots-clés : Ruches du Néant, Exogène, Champion, Infanterie, Commun**

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

**Taille de socle :** Niveau 3 (de 40 à 60 mm).**Rang :** Champion Charismatique.**Sorts :** Cette figurine doit choisir 3 Sorts dans le Tableau des Ténèbres.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 3 Ordres dans la liste des *Ordres*.**Actions d'Eclat :** Cette figurine ne peut pas choisir d'Actions d'Eclat.**Armure par défaut :** Armure (bonus déjà inclus). 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 Ruches du Néant*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +5 pts
- Montagnard = +5 pts
- Tirs empoisonnés = +5 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Téléportation = +15 pts
- Terrifiante = + 15 pts
- Tireur Expert = +15 pts
- Vol = +15 pts

**Règles spéciales :** Connexion de rucheConnexion de ruche = voir le profil de l'Alpha de la Ruche.

**Sorcier infecté****45 pts**

**Mots-clefs :** *Ruches du Néant, Exogène, Champion, Infanterie, Irrégulier, 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 2 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 mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Ruches du Néant*.

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

- Implacable = +5 pts
- Multibras = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +10 pts

**Règles spéciales :** Figure populaire, Commandant Irrégulier

**Commandant infecté****40 pts****Mots-clefs :** *Ruches du Néant, Exogène, Champion, Infanterie, Irrégulier, Commun*

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

**Taille de socle :** Niveau 1 (de 25 à 30 mm).**Rang :** Champion Classique.**Ordres :** Cette figurine doit choisir 2 Ordres dans la liste des *Ordres*.**Actions d'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'armure lourde.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Équipements de tir*, des *Équipements de mêlée* et des *Équipements de soutien* dans l'*Arsenal des Ruches du Néant*.Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Ruches du Néant*.**Améliorations :** Ce **Champion** peut devenir un Champion Charismatique 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
- Adeptes de la chasse à courre = +10 pts
- Agilité impressionnante = +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
- Multibras = +10 pts
- Porte-Bannière = +10 pts
- Rapide = +10 pts
- Téléportation = +10 pts
- Trompe-la-Mort = +10 pts
- Coup Puissant = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Maître Tacticien = +15 pts

**Règles spéciales :** *Commandant Irrégulier*

**Agent infecté**

**4 pts**

**Mots-clefs :** *Ruches du Néant, Exogène, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

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

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

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

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

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

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

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Attaque de flanc = +5 pts
- Cavalier Expert = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts

**Règles spéciales :** /

### **Progéniture de la Ruche**

**5 pts**

**Mots-clefs :** *Ruches du Néant, Exogène, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

**Armure par défaut :** Armure (bonus déjà inclus). 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 Ruches du Néant*.

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

- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Rapide = +2 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Crocs acérés = + 5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Vol = +5 pts

**Règles spéciales :** Connexion de ruche

Connexion de ruche = voir le profil de l'Alpha de la Ruche.

## Traqueur de la Ruche

7 pts

**Mots-clefs :** *Ruches du Néant, Exogène, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

**Armure par défaut :** Armure (bonus déjà inclus). 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 Ruches du Néant*.

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

- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Attaque de flanc = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Crocs acérés = + 5 pts
- Garde du Corps = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts
- Vol = +5 pts

**Règles spéciales :** Connexion de ruche

Connexion de ruche = voir le profil de l'Alpha de la Ruche.

**Grand infecté****8 pts****Mots-clefs :** *Ruches du Néant, Exogène, Guerrier, Infanterie, Irrégulier, Commun*

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

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

- Implacable = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Maîtrise (Equipement de tir ou de mêlée au choix) = +2 pts
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Attaque de flanc = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Garde du Corps = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts

**Règles spéciales :** /

**Garde de la Ruche****12 pts****Mots-clefs : Ruches du Néant, Exogène, Guerrier, Infanterie, Commun**

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

**Taille de socle :** Niveau 3 (de 40 à 60 mm).**Armure par défaut :** Armure (bonus déjà inclus). Peut être améliorée jusqu'à l'exosquelette lourd.**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Ruches du Néant*.**Améliorations :** Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Multibras = +2 pts
- Rapide = +2 pts
- Attaque de flanc = +5 pts
- Chasseur de têtes = +5 pts
- Crocs acérés = + 5 pts
- Garde du Corps = +5 pts
- Gros Gibier = +5 pts
- Maître duelliste = +5 pts
- Pistolero = +5 pts
- Téléportation = +5 pts
- Vol = +5 pts

**Règles spéciales :** Connexion de ruche, MassifConnexion de ruche = voir le profil de l'Alpha de la Ruche.

## **Nuée de la Ruche**

**15 pts**

**Mots-clefs :** *Ruches du Néant, Exogène, Guerrier, Infanterie, Commun*

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

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

**Armure par défaut :** Armure (bonus déjà inclus).

**Inventaire :** Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de mêlée* dans l'*Arsenal des Ruches du Néant*.

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

- Forestier = +1 pt
- Guérillero = +1 pt
- Montagnard = +1 pt

**Règles spéciales :** Connexion de ruche, Nuée, Recyclage organique

Connexion de ruche = voir le profil de l'Alpha de la Ruche.

Recyclage organique = Si une figurine avec cette règle spéciale élimine une figurine ennemie lors d'un Duel, vous pouvez replacer sur la table un **Guerrier** ayant la règle spéciale Connexion de ruche, et éliminé précédemment, dans la partie au contact socle-à-socle de la figurine avec cette règle spéciale. Les figurines ramenées 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. La figurine ramenée ne doit pas avoir un socle de taille supérieure à celui de la figurine éliminée (une figurine sans socle compte toujours comme ayant un socle supérieur à celle sur socle). Si la figurine éliminée était un **Monstre**, alors vous pouvez replacer sur la table 1D3 **Guerriers** à la place dans les mêmes conditions.

**Véhicule d'assaut de la Ruche**

**55 pts**

**Mots-clefs : Ruches du Néant, Exogène, Véhicule, Transport, Irrégulier, 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 :** 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
- Canon laser
- Canon d'assaut ArkNova court
- Canon d'assaut ArkNova long

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

- Canon antichar léger
- Sulfateuse
- Autocanon
- Canon antichar lourd
- Canon plasma
- Canon laser
- Canon d'assaut ArkNova court
- Canon d'assaut ArkNova long

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.

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

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

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

**Règles spéciales :** /

## **Monstre de la Ruche**

**95 pts**

**Mots-clefs :** *Ruches du Néant, Exogène, Marcheur, Commun*

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

**Armure par défaut :** Armure (bonus déjà inclus). 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 Ruches du Néant*.

**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
- Crocs acérés = + 15 pts
- Maître duelliste = +15 pts
- Gros Gibier = +15 pts
- Vol = +15 pts
- Gigantesque = +25 pts

**Règles spéciales :** Connexion de ruche

Connexion de ruche = voir le profil de l'Alpha de la Ruche.

Récapitulatif des coûts en points – Ruches du Néant

Nom de la monture	Coûts en points (pts)
<b>Moto</b>	<b>[15/30]</b>

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

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>	<b>[1/5]</b>	<b>Hallebarde</b>	<b>[3/15]</b>
<b>Bouclier</b>	<b>[1/5]</b>	<b>Lame empoisonnée à deux mains</b>	<b>[3/15]</b>
<b>Pavois</b>	<b>[1/5]</b>	<b>Lame enflammée à deux mains</b>	<b>[3/15]</b>
<b>Arme à deux mains</b>	<b>[2/10]</b>	<b>Lame mécanique</b>	<b>[3/15]</b>
<b>Lame empoisonnée</b>	<b>[2/10]</b>	<b>Longue Lance de Cavalerie</b>	<b>[3/15]</b>
<b>Lame enflammée</b>	<b>[2/10]</b>	<b>Arme de force</b>	<b>[4/20]</b>
<b>Lance</b>	<b>[2/10]</b>	<b>Gantelet de force</b>	<b>[4/20]</b>
<b>Lance de Cavalerie</b>	<b>[2/10]</b>	<b>Grand Fléau</b>	<b>[4/20]</b>
<b>Pique</b>	<b>[2/10]</b>	<b>Lame mécanique à deux mains</b>	<b>[5/25]</b>
<b>Arme bâtarde</b>	<b>[3/15]</b>	<b>Arme de force à deux mains</b>	<b>[6/30]</b>
<b>Fléau</b>	<b>[3/15]</b>		

Nom de l'Équipement de tir	Coûts en points (pts)	Nom de l'Équipement de tir	Coûts en points (pts)
<b>Arc</b>	<b>[1/2]</b>	<b>Mitraillette</b>	<b>[5/10]</b>
<b>Arme de jet</b>	<b>[1/2]</b>	<b>Pistolet automatique</b>	<b>[5/10]</b>
<b>Arc Composite</b>	<b>[2/4]</b>	<b>Pistolet lourd</b>	<b>[5/10]</b>
<b>Arc Long</b>	<b>[2/4]</b>	<b>Canon organique</b>	<b>[6/12]</b>
<b>Arquebuse</b>	<b>[2/4]</b>	<b>Fusil d'assaut</b>	<b>[6/12]</b>
<b>Fronde</b>	<b>[2/4]</b>	<b>Mitraillette organique</b>	<b>[6/12]</b>
<b>Pistolet antique</b>	<b>[2/4]</b>	<b>Pistolet laser</b>	<b>[6/12]</b>
<b>Arbalète</b>	<b>[3/6]</b>	<b>Lance-grenades</b>	<b>[6/12]</b>
<b>Javelot</b>	<b>[3/6]</b>	<b>Carabine laser</b>	<b>[7/14]</b>
<b>Mousquet</b>	<b>[3/6]</b>	<b>Eclateur organique</b>	<b>[7/14]</b>
<b>Arbalète miniature</b>	<b>[4/8]</b>	<b>Fusil antichar</b>	<b>[7/14]</b>
<b>Carabine</b>	<b>[4/8]</b>	<b>Fusil à pompe lourd</b>	<b>[7/14]</b>
<b>Fusil à verrou</b>	<b>[4/8]</b>	<b>Bazooka</b>	<b>[7/14]</b>
<b>Fusil à canon scié</b>	<b>[4/8]</b>	<b>Pistolet plasma</b>	<b>[7/14]</b>
<b>Lance-flammes léger</b>	<b>[4/8]</b>	<b>Pistolet type ArkNova</b>	<b>[7/14]</b>
<b>Mousquet à répétition</b>	<b>[4/8]</b>	<b>Fusil laser</b>	<b>[8/16]</b>
<b>Pistolet antique à répétition</b>	<b>[4/8]</b>	<b>Fusil plasma</b>	<b>[8/16]</b>
<b>Pistolet semi-automatique</b>	<b>[4/8]</b>	<b>Grenade</b>	<b>[8/16]</b>
<b>Jet d'acide</b>	<b>[5/10]</b>	<b>Lance-flammes lourd</b>	<b>[8/16]</b>
<b>Fusil à pompe</b>	<b>[5/10]</b>	<b>Pistolet à radiations</b>	<b>[8/16]</b>
<b>Fusil organique</b>	<b>[5/10]</b>	<b>Fusil à radiations</b>	<b>[9/18]</b>
<b>Fusil semi-automatique</b>	<b>[5/10]</b>	<b>Fusil type ArkNova</b>	<b>[9/18]</b>
<b>Grenade artisanale</b>	<b>[5/10]</b>	<b>Mitrailleuse lourde</b>	<b>[9/18]</b>
<b>Lance-flammes</b>	<b>[5/10]</b>	<b>Fusil à radiations lourd</b>	<b>[10/20]</b>

<u>Mitrailleuse type ArkNova</u>	[11/22]	<u>Obusier</u>	[10/X]
<u>Sulfateuse</u>	[11/22]	<u>Autocanon</u>	[15/X]
<u>Mitrailleuse lourde laser</u>	[11/22]	<u>Canon antichar lourd</u>	[15/X]
<u>Canon à boulets légers</u>	[5/X]	<u>Canon laser</u>	[20/X]
<u>Canon plasma</u>	[15/X]	<u>Canon d'assaut ArkNova court</u>	[25/X]
<u>Canon antichar léger</u>	[5/X]	<u>Lance-missiles multiples</u>	[25/X]
<u>Gatling portable</u>	[5/X]	<u>Gatling laser</u>	[25/X]
<u>Canon à boulets lourds</u>	[10/X]	<u>Canon d'assaut ArkNova long</u>	[30/X]

<u>Nom du profil de <i>Champion</i></u>	<u>Coûts de base en points (pts)</u>
<u>Alpha de la Ruche</u>	<u>180</u>
<u>Grand dévoreur de la Ruche</u>	<u>85</u>
<u>Prédateur de la Ruche</u>	<u>70</u>
<u>Tourmenteur de la Ruche</u>	<u>50</u>
<u>Sorcier infecté</u>	<u>45</u>
<u>Commandant infecté</u>	<u>40</u>
<u>Agent infecté</u>	<u>4</u>
<u>Progéniture de la Ruche</u>	<u>5</u>
<u>Traqueur de la Ruche</u>	<u>7</u>
<u>Grand infecté</u>	<u>8</u>
<u>Garde de la Ruche</u>	<u>12</u>
<u>Nuée de la Ruche</u>	<u>15</u>
<u>Véhicule d'assaut de la Ruche</u>	<u>55</u>
<u>Monstre de la Ruche</u>	<u>95</u>

## Armurerie générale – Exogènes

### *Equipements de mêlée*

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

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

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

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

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

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

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

- *Arc Alfar [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 Alfar est le suivant :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- *Arme de jet (dague, hache, fouet, ...)* [Équipement à une main] : Cet Équipement 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 Équipement 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 [Équipement 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 [Équipement à deux mains]* : Le profil de tir de l'Autocanon est le suivant :

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

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

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

- *Bazooka [Équipement à deux mains]* : Cet Équipement 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 long	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 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 organique [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 organique* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Canon organique	90 cm	X	-	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

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

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie

Catapulte portative	120 cm	3	-	Artillerie légère
---------------------	--------	---	---	-------------------

- *Crachat de flammes [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Crachat de flammes* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Crachat de flammes	30 cm	6	-	Lance-flammes 3

- *Eclateur organique [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 de l'*Eclateur organique* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Eclateur organique	60 cm	X	-	Artillerie légère

- *Fronde [Equipement à une main]* : Cet *Equipement de tir* ne peut pas être utilisée si la figurine est au sol. Une figurine qui utilise une *Fronde* peut tirer deux fois si elle n'a pas bougé lors de la phase de Mouvement. Le profil de tir de la *Fronde* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fronde	30 cm	2	-	Légère 1

- *Fusil à canon scié [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Fusil à canon scié* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil à canon scié	30 cm	4	1	Fusil à pompe 1

- *Fusil antichar [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil antichar* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil antichar	60 cm	5	2	Lourde 1

- *Fusil antichar nain [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil antichar* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil antichar nain	45 cm	5	2	Lourde 1

- *Fusil à pompe [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil à pompe* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil à pompe	45 cm	4	1	Fusil à pompe 1

- *Fusil à pompe lourd [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil à pompe lourd* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil à pompe lourd	45 cm	4	1	Fusil à pompe 2

- *Fusil à radiations [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil à radiations* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil à radiations	45 cm	8	1	Précision 1

- *Fusil à radiations lourd [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil à radiations lourd* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil à radiations lourd	60 cm	8	1	Lourde 1

- *Fusil à verrou (dont fusils à levier) [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil à verrou* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil à verrou	60 cm	4	1	Lourde 1

- *Fusil à verrou nain (dont fusils à levier) [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil à verrou nain* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil à verrou nain	45 cm	4	1	Lourde 1

- *Fusil court ArkNova-Zwerg [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Fusil court ArkNova-Zwerg* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil court ArkNova-Zwerg	45 cm	7	1	Précision 1

- *Fusil d'assaut [Equipement à deux mains]* : Cet *Equipement de tir* suit la règle Arme stabilisée. Le profil de tir du *Fusil d'assaut* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil d'assaut	60 cm	4	1	Légère 1

- *Fusil laser [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir suit la règle Arme stabilisée. Le profil de tir du *Fusil laser* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil laser	60 cm	5	1	Légère 1

- *Fusil organique [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir suit la règle Arme stabilisée. 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 *Fusil organique* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil organique	60 cm	X	-	Légère 1

- *Fusil plasma [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir suit la règle spéciale Arme à plasma. Le profil de tir du *Fusil plasma* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil plasma	60 cm	7	1	Précision 1

- *Fusil plasma nain [Equipement à deux mains]* : Cet Equipement de tir suit la règle spéciale Arme à plasma. Le profil de tir du *Fusil plasma nain* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil plasma nain	45 cm	7	1	Précision 1

- *Fusil semi-automatique [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Fusil semi-automatique* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil semi-automatique	60 cm	4	1	Précision 1

- *Fusil type ArkNova [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Fusil type ArkNova* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Fusil type ArkNova	60 cm	7	1	Lourde 1

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

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Gatling laser	90 cm	7	1	Lourde 3

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

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Gatling portative	90 cm	5	1	Lourde 3

- *Grenade [Equipement à une main]* : Cet *Equipement de tir* suit la règle spéciale Arme de jet. De plus, si cet *Equipement* est utilisé contre un bâtiment, alors l'ensemble des occupants subiront une touche. Le profil de tir de la *Grenade* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Grenade	15 cm	6	1	Légère 1

- *Grenade artisanale [Equipement à une main]* : Cet *Equipement de tir* suit la règle spéciale Arme de jet. De plus, si cet *Equipement* est utilisé contre un bâtiment, alors l'ensemble des occupants subiront une touche. Le profil de tir de la *Grenade artisanale* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Grenade artisanale	15 cm	5	1	Légère 1

- *Javelot [Equipement à une main]* : Cet *Equipement de tir* suit la règle spéciale Arme de jet. Dans le cadre du profil de tir, la valeur « X » correspond à la Force de la figurine utilisant cet *Equipement de Tir*. En revanche, si une figurine d'**Infanterie** qui est équipée d'un javelot n'a pas tiré pendant le tour, elle suit les règles de la *Lance* lors de la Phase de Duel. La figurine ne peut pas associer le *Javelot*, la *Lance*, la *Lance de Cavalerie* et la *Pique*. Le *Javelot* ne peut pas être utilisée en tir si la figurine est au sol. Le profil de tir du *Javelot* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Javelot	15 cm	X+1	-	Légère 1

- *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

- *Jet de grands projectiles [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 *Jet de grands projectiles* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Jet de grands projectiles	45 cm	X	1	Artillerie légère

- *Lance-flammes [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Lance-flammes* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Lance-flammes	30 cm	4	-	Lance-flammes 1

- *Lance-flammes léger [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Lance-flammes léger* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Lance-flammes léger	15 cm	4	-	Lance-flammes 1

- *Lance-flammes lourd [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Lance-flammes lourd* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Lance-flammes lourd	60 cm	4	-	Lance-flammes 2

- *Lance-flammes lourd nain [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Lance-flammes lourd* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Lance-flammes lourd nain	30 cm	4	-	Lance-flammes 2

- *Lance-grenades [Equipement à deux mains]* : Cet *Equipement de tir* suit la règle spéciale Projectile à fragmentation. Le profil de tir du *Lance-Grenades* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Lance-grenades	45 cm	4	1	Précision 1

- *Lance-missiles multiples [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Lance-missiles multiples* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Lance-missiles multiples	120 cm	6	1	Artillerie lourde

- *Lance-missiles multiples portatif [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Lance-missiles multiples portatif* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Lance-missiles multiples portatif	90 cm	5	1	Artillerie légère

- *Lance-projectiles bricolé [Equipement à deux mains]* : Si une figurine obtient un 1 sur son jet pour Toucher avec cet *Equipement de tir* (après les éventuelles relances), placez le centre du Gabarit d'Obusier Léger sur la figurine utilisant cet *Equipement de tir*. Ce Gabarit ne dévie pas. Le profil de tir du *Lance-projectiles bricolé* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Lance-projectiles bricolé	30 cm	7	1	Artillerie légère

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

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Mitraillette	45 cm	4	1	Légère 2

- *Mitraillette organique [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 de la *Mitraillette organique* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Mitraillette organique	45 cm	X	-	Légère 2

- *Mitrailleuse ArkNova-Zwerg [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Mitrailleuse ArkNova-Zwerg* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Mitrailleuse ArkNova-Zwerg	60 cm	8	1	Lourde 2

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

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Mitrailleuse lourde	90 cm	6	1	Lourde 3

- *Mitrailleuse lourde naine [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Mitrailleuse lourde naine* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Mitrailleuse lourde naine	60 cm	6	1	Lourde 3

- *Mitrailleuse lourde laser [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Mitrailleuse lourde laser* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Mitrailleuse lourde laser	90 cm	7	1	Lourde 3

- *Mitrailleuse lourde laser naine [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Mitrailleuse lourde laser naine* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Mitrailleuse lourde laser naine	60 cm	7	1	Lourde 3

- *Mitrailleuse type ArkNova [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir de la *Mitrailleuse type ArkNova* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Mitrailleuse type ArkNova	90 cm	8	1	Lourde 2

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

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Mortier	90 cm	4	1	Artillerie légère

- *Mousquet [Equipement à deux mains]* : Même règle que l'*Arquebuse*. Le profil de tir du *Mousquet* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Mousquet	60 cm	4	1	Lourde 1

- *Mousquet à répétition [Equipement à deux mains]* : Même règle que l'Arquebuse. Le profil de tir du *Mousquet à répétition* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Mousquet à répétition	60 cm	4	1	Lourde 2

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

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Obusier	90 cm	5	2	Artillerie légère

- *Pistolet (dont revolver) [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Pistolet	30 cm	4	1	Légère 1

- *Pistolet antique (à mèche, à silex, ...)* [Equipement à une main] : Le profil de tir du *Pistolet à mèche* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Pistolet antique	30 cm	4	-	Lourde 1

- *Pistolet antique à répétition [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet antique à répétition* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Pistolet antique à répétition	30 cm	4	-	Lourde 2

- *Pistolet à radiations [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet thermique* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Pistolet à radiations	15 cm	8	1	Légère 1

- *Pistolet automatique [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet automatique* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
---------------	--------	---	------	-----------

Pistolet automatique	30 cm	4	1	Légère 2
----------------------	-------	---	---	----------

- *Pistolet laser [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet laser* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Pistolet laser	30 cm	5	1	Légère 1

- *Pistolet lourd [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet lourd* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Pistolet lourd	30 cm	5	1	Légère 1

- *Pistolet plasma [Equipement à une main]* : Cet *Equipement de tir* suit la règle spéciale Arme à plasma. Le profil de tir du *Pistolet plasma* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Pistolet plasma	30 cm	6	1	Légère 1

- *Pistolet type ArkNova [Equipement à une main]* : Le profil de tir du *Pistolet type ArkNova* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Pistolet type ArkNova	30 cm	7	1	Lourde 1

- *Projectiles empoisonnés [Equipement à deux mains]* : Cette arme suit la règle spéciale Tirs empoisonnés. Le profil de tir des *Projectiles empoisonnés* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Projectiles empoisonnés	60 cm	4	-	Précision 2

- *Sarbacane [Equipement à une main]* : Un tir effectué avec une *Sarbacane* bénéficie de la règle spéciale Tirs empoisonnés. Le profil de tir de la *Sarbacane* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Sarbacane	30 cm	2	-	Légère 1

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

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
---------------	--------	---	------	-----------

Sulfateuse	90 cm	5	1	Lourde 4
------------	-------	---	---	----------

- *Système d'artillerie ArkNova [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Système d'artillerie ArkNova* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Système d'artillerie ArkNova	90 cm	8	2	Artillerie légère

- *Système de missiles de croisière [Equipement à deux mains]* : Le profil de tir du *Système de missiles de croisière* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Système de missiles de croisière	120 cm	8	2	Artillerie lourde

- *Tentacules [Equipement à deux mains]* : 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*. La valeur « Y » correspond au nombre de Points de Vie restants de la figurine utilisant cet *Equipement de Tir*. Le profil de tir des *Tentacules* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Tentacules	30 cm	X	-	Légère Y

- *Tromblon [Equipement à deux mains]* : Si la cible d'un tir effectuée avec cet *Equipement de tir* se trouve à la moitié ou moins de la portée maximale de l'arme, toute blessure infligée cause la perte d'1D2 PV au lieu d'1D3 PV pour les armes de catégorie Fusil à Pompe. Le profil de tir du *Tromblon* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Tromblon	30 cm	4	1	Fusil à pompe 1

## Equipements de soutien

- **Balise de téléportation** : Si le **Champion** d'une Unité de Combat déployée selon les modalités de la règle spéciale Téléportation est placée à moins de 15 cm d'une figurine alliée équipée d'une **Balise de téléportation**, alors l'Unité de Combat ne fera l'objet d'une déviation pour son déploiement. Une **Balise de téléportation** ne peut être activée qu'une fois par tour.
- **Bannière** : Une bannière a une portée de 15 cm, qui s'étend en aire d'effet depuis le socle de son porteur (notez que certaines bannières spéciales ont une portée différente).  
Une figurine utilisant un Equipement de tir en étant à portée de la **Bannière** peut relancer ses jets de 1 pour toucher.  
Dans un Duel ou un ou plusieurs alliés, soutiens inclus, sont dans l'aire d'effet d'une bannière, alors le Duel est affecté par la bannière. Si un Duel est affecté par une bannière, alors un seul allié dans le Combat peut relancer un simple D6 lors de son jet de Duel pour déterminer qui emporte le combat. Cette relance peut être faite après que votre adversaire ait réalisé la sienne, mais elle doit être faite avant de passer au Jet de Jugement. Les effets liés à la **Bannière** ne s'appliquent pas si son porteur est à terre. Une **Bannière** n'accorde qu'une et unique relance pour chaque combat, et si un combat est à portée de plusieurs **Bannières** alliées, seul un dé pourra être relancé. Une figurine qui porte une Bannière souffre d'un malus de -1 pour ses jets de Duel (cumulatif avec d'autres malus du même type).  
Si un **Guerrier** ou **Champion** portant une **Bannière** est retiré du champ de bataille, il peut la passer à un autre **Guerrier** ou **Champion** allié qui est au contact socle à socle avec lui, qui n'est pas à terre et qui n'est pas engagé au combat. Échangez les figurines si elles sont du même type de **Guerriers** ou bien trouvez une figurine adéquate. La figurine ne peut pas avoir plus d'une **Bannière** dans son Inventaire. La figurine ne peut pas associer la **Bannière**, la **Lance de Cavalerie** et **Longue Lance de Cavalerie**.
- **Bâton de Pouvoir** : Si un **Mage** tente de lancer un Ordre en étant équipé d'un **Bâton de Pouvoir**, alors il obtient un bonus de +1 sur son jet de lancement et de dissipation de Sort (cumulatif avec d'autres bonus du même type). La figurine ne peut pas avoir plus d'un **Bâton de Pouvoir** dans son Inventaire.
- **Camouflage naturel** : Si une figurine équipée d'un **Camouflage naturel** 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. La figurine ne peut pas avoir plus d'un **Camouflage naturel** dans son Inventaire.
- **Cape de camouflage** : Si une figurine équipée d'une **Cape de camouflage** est partiellement cachée par un décor, alors elle n'est pas du tout visible par l'ennemi, sauf si celui-ci est à 15 cm ou moins. La figurine équipée ne peut donc pas d'être prise pour cible par une charge, un tir, un Sort ou toute règle spéciale spécifiant d'avoir une ligne de vue sur la cible, tant que celle-ci n'est pas complètement dégagée ou que l'adversaire ne s'est pas rapproché suffisamment.

Si une figurine équipée par une *Cape de Camouflage* se trouve dans un bâtiment, alors elle ne peut être ciblée directement par un tir (sauf s'il ne reste que des figurines équipées de *Capas de camouflage* au même étage).

Sur une figurine de **Cavalerie**, la *Cape de camouflage* n'a pas d'effet. La figurine ne peut pas avoir plus d'une *Cape de Camouflage* dans son Inventaire.

- *Champ de force* : Si une figurine utilise un *Equipement de tir* contre une cible équipée d'un *Champ de force*, alors cette figurine ne bénéficie pas du bonus de Pénétration de Blindage de cet *Equipement de tir*.
- *Charge de démolition* : Une fois par partie, la figurine équipée peut jeter une *Charge de démolition* sur une figurine adverse. Cet *Equipement de tir* suit alors la règle spéciale Arme de jet. A la place, une figurine équipée peut sinon choisir de placer cette *Charge de démolition* sur un bâtiment à la fin de Mouvement si elle se trouve au contact avec ce bâtiment. Toute figurine qui serait alors présente dans ce bâtiment subit une Touche de Force 6 et est immédiatement révélée.

Le profil de tir de la *Charge de démolition* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Charge de démolition	15 cm	9	+2	Légère 1

- *Dispositif explosif* : Une fois par partie, lors de la Phase de tir, une figurine non paralysée équipée d'un *Dispositif explosif* peut choisir de l'activer (quand bien même celle-ci soit Engagée en Duel). Si tel est le cas, la figurine équipée est immédiatement éliminée et retirée de la table de jeu, quel que soit son nombre restant de Points de Vie. En revanche, le gabarit de tir d'Obusier Léger est utilisé, avec pour centre l'emplacement de la figurine équipée. Ce gabarit ne fait pas l'objet de Déviation. Le profil de tir du *Dispositif explosif* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Dispositif explosif	-	9	+1	Légère 1

- *Fumigène* : Une fois par partie, pendant la Phase de Mouvement, la figurine équipée peut jeter un *Fumigène*. Pour le reste du tour, toute tentative de Tir effectuée sur cette figurine et/ou toute figurine alliée à moins de 5cm d'elle subira un malus de -1 sur son/ses jet(s) pour toucher.
- *Grand Instrument de guerre* (tambour, aulos, ...) : Si un **Champion** tente de lancer un Ordre en étant à 15 cm d'une figurine possédant un *Petit Instrument de Guerre*, alors il obtient un bonus de +1 sur son Jet de lancement de l'Ordre. Un **Champion** ne peut être affectée que par un seul *Petit Instrument de Guerre* à la fois.

De plus, au début de la phase de Mouvement, une figurine avec un *Grand Instrument de guerre* peut déclarer qu'elle donne la cadence. Lorsqu'elle le fait, toutes les figurines alliées avec le même **mot-clef de Faction** (**Tribus des Confins**, **Forteresses Egarées**, ...) à moins de 30 cm du batteur peuvent ajouter 10 cm à leur Mouvement si elles sont de l'**Infanterie** ou 15 cm si elles

sont de la **Cavalerie** (ou possèdent la règle spéciale Vol) pour le reste du tour. Cependant les figurines affectées par le *Grand Instrument de guerre* ne peuvent pas charger lors de ce tour. Une figurine ne peut être affectée que par un seul *Grand Instrument de guerre* à la fois. La figurine ne peut pas avoir plus d'un *Grand Instrument de guerre* dans son Inventaire.

- **Jetpack** : Une figurine équipée d'un *Jetpack* obtient la règle spéciale Vol. La figurine ne peut avoir qu'un seul *Jetpack* dans son Inventaire. Une figurine équipée d'un *Jetpack* ne peut pas embarquer dans un **Transport**. Une figurine ne peut pas associer la *Radio* et le *Jetpack*.
- **Longue-vue/Jumelles** : Si un **Champion** tente de lancer un Ordre en étant à moins de 15 cm d'une figurine possédant une *Longue-vue*, alors il obtient un bonus de +15 cm à la portée de son Ordre. Un **Champion** ne peut être affectée que par une seule *Longue-vue* à la fois. Une figurine ne peut avoir qu'une seule *Longue-vue/Jumelles* dans son Inventaire.
- **Lunette** : Cet *Equipement* doit être associé à un *Equipement de tir* de catégorie Légère, Précision ou Lourde dans l'Inventaire de la figurine. Elle ne peut toutefois pas être associée à un *Equipement de tir* bénéficiant de la règle spéciale Arme de jet. Lorsque qu'elle tire avec cet *Equipement de tir*, la figurine 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*.

- *Toxines corporelles* : Chaque fois qu'une figurine ennemie échoue à un jet pour Blessé en Duel contre une figurine équipée de *Toxines corporelles*, cette figurine ennemie subit une touche de Force 3 à la fin de la résolution du Duel.
- *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 Faunes Galactiques : Une Unité de Combat ayant entre 10 et 12 figurines 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 Régions Frontalières : Toute figurine Régions Frontalières gagne un bonus de +1 à sa valeur de Moral.

Les Clans Orco-Gobelins : Lorsque vous avez plus de figurines sur la table que votre adversaire, toute figurine alliée **Clans Orco-Gobelins** peut relancer les 1 lors des jets pour Blessier lors d'un Duel. Dans le cadre de la règle spéciale Rancune (X), la figurine alliée **Clans Orco-Gobelins** peut relancer tous ses jets pour Blessier ratés lors du Duel.

Les Hordes Vertepeaux : Tant que l'armée n'est pas Démoralisée, toute figurine alliée **Vertepeau** obtient un bonus de +1 à sa valeur d'Attaque lorsqu'elle a chargé lors de la résolution du Duel.

Les Seigneuries Alfars : Toute figurine alliée avec les mots-clefs **Seigneuries Alfars, Elfe** et **Infanterie** peut se « protéger derrière un bouclier », même s'il n'en porte pas. De plus, si une figurine avec les mots-clefs **Seigneuries Alfars, Elfe** et **Infanterie** se protège derrière un bouclier en étant effectivement équipé d'un Bouclier ou équivalent, et qu'il gagne le combat, alors elle peut porter un coup de Force 4 contre l'une des figurines ennemies engagées dans le combat.

Les Cabales des Alfars Corrompus : Toute figurine alliée les mots-clefs **Alfars Corrompus, Elfe** et **Infanterie** gagne un bonus de +1 à sa valeur d'Attaque pour chaque figurine ennemie contre laquelle elle est Engagée après la première (jusqu'à 3 Attaques supplémentaires maximum). Ce bonus est déterminé au début de chaque Duel et dure jusqu'à ce que tous les coups du Duel aient été portés.

Les Ruches du Néant : Toute figurine alliée avec les mots-clefs **Ruches du Néant** et **Exogène** ayant la règle spéciale Connexion de ruche compte comme ayant la règle spéciale Sans Peur s'il s'agit d'un **Champion** ou si elle est située à moins de 15 cm d'un **Champion** allié ayant lui aussi la règle spéciale Connexion de ruche.

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

Autel de la Horde = toute figurine **Hordes Vertepeaux** 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.

Chair à canon = Si une figurine avec les mots-clefs **Alfars Corrompus** et **Elfe** subit une blessure tout en étant à moins de 5 cm d'une figurine avec cette règle spéciale, alors la Blessure peut être allouée à la figurine avec cette règle spéciale.

Chansons de guerre alfar = A chaque tour, au moment de l'activation de la figurine pendant la Phase de Mouvement, cette figurine peut effectuer un test de Moral. Si celui-ci est réussi, l'un des effets suivants peut être activé, au choix du joueur contrôlant cette figurine :

- Cette figurine bénéficie de la règle spéciale Terrifiante jusqu'à la fin du tour.
- Cette figurine bénéficie de la règle spéciale Sans Peur jusqu'à la fin du tour.
- Désignez un **Mage** à moins de 30 cm de cette figurine. Ce **Mage** obtient un bonus de +1 au jet de lancement de Sorts et de Dissipation de Sorts jusqu'à la fin du tour. Un **Mage** ne peut être désigné qu'une fois par tour par un tel effet.
- Désignez une figurine alliée **Infanterie**, **Cavalerie** ou **Moto** pouvant effectuer un mouvement, à moins de 30 cm de cette figurine. Cette figurine peut effectuer un mouvement de 5 cm en plus de sa valeur de Mouvement de base. Ce Mouvement n'est pas pris en compte dans le cadre des restrictions de Tir. Une figurine alliée ne peut être désignée qu'une fois par tour par un tel effet.

Connexion de ruche = Si une figurine avec cette règle spéciale se trouve à moins de 30 cm d'une figurine alliée ayant également cette règle spéciale, alors cette figurine obtient un bonus de +1 à sa valeur de Moral. Toutefois, une figurine avec cette règle spéciale ne peut bénéficier d'effets d'Ordres que si ces Ordres sont lancés par un **Champion** avec cette règle spéciale.

Lien éternel = Tant qu'une figurine avec cette règle spéciale est à moins de 30 cm du **Général** et/ou d'un **Mage**, cette figurine bénéficie d'une Invulnérabilité à 6+.

Phalange miniature = si cette figurine est équipée d'une *Lance*, elle ne peut soutenir une autre figurine que si celle-ci a la règle spéciale Nuée (en plus des conditions habituelles).

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

Plateforme de Potion Magique = toute figurine **Clans Orco-Gobelins** 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.

Recyclage organique = Si une figurine avec cette règle spéciale élimine une figurine ennemie lors d'un Duel, vous pouvez replacer sur la table un **Guerrier** ayant la règle spéciale Connexion de ruche, et éliminé précédemment, dans la partie au contact socle-à-socle de la figurine avec cette règle spéciale. Les figurines ramenées 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. La figurine ramenée ne doit pas avoir un socle de taille supérieure à celui de la figurine éliminée (une figurine sans socle compte toujours comme ayant un socle supérieur à celle sur socle). Si la figurine éliminée était un **Monstre**, alors vous pouvez replacer sur la table 1D3 **Guerriers** à la place dans les mêmes conditions.

Seigneur Gobelins = Un **Champion** avec cette règle spéciale ne peut recruter que des figurines avec le mot-clef **Gobelin** dans son Unité de Combat. De plus, les Ordres lancés par ce **Champion** ne peuvent être suivis que par des figurines avec le mot-clef **Gobelin**.

### 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 **Équipement de tir frontal** effectuera son jet de Pénétration de Blindage contre le Blindage frontal du **Véhicule**. Un **Équipement de tir latéral** effectuera son jet de Pénétration de Blindage contre le Blindage latéral du **Véhicule**. Un **Équipement 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 **Équipement 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 de franchir les Obstacles plus grands.

Si une figurine avec cette règle spéciale est éliminée pendant la Phase de Duel, jetez un dé pour chaque figurine ennemie qui était Engagée dans ce Duel. Sur un 3+, cette figurine subira une touche de Force 4.

Toutefois, lorsqu'une figurine effectue un Tir contre une figurine avec cette règle Spéciale, le tireur ignore toutes les figurines (alliées et ennemies) pour d'éventuels tests de Trajectoire, sauf si ces figurines sont des **Monstres** (et/ou également cette règle spéciale), des **Véhicules**, ont une

taille de socle supérieure ou égale à celle de la cible et/ou ont également la règle spéciale Gigantesque.

Si la cible n'a pas de socle, alors elle est toujours considérée comme ayant un socle supérieur à celui d'une figurine qui se trouverait sur la trajectoire (même si cette dernière n'a également pas de socle).

Si la cible est Engagée dans un Duel, les figurines avec lesquelles elle est engagée sont prises en compte en tant que figurines sur la trajectoire.

Grand attelage : Un **Véhicule** avec cette règle spéciale obtient un bonus de 5 cm sur sa Valeur de Mouvement de base. De plus, elle peut relancer ses jets de 1 pour Blessé lors de l'application de la règle spéciale Impactant ou Charge Dévastatrice.

Gros Gibier : Une figurine avec cette règle spéciale obtient +1 sur ses jets pour Blessé au Duel quand elle frappe une **Bête**, un **Monstre** ou un **Marcheur**. Une figurine avec cette règle spéciale obtient également un bonus +1 sur ses jets de Pénétration de Blindage pendant la Phase de Duel.

Guérillero : Une figurine d'**Infanterie** avec cette règle spéciale peut relancer son jet lors de tests de Franchissement, Saut et Escalade. De plus, elle peut traverser sans pénalité de Mouvement les décors urbains désignés comme terrains difficiles.

Guerrier infatigable : Si au moins une figurine avec cette règle spéciale est engagée dans un Duel, et qu'au moins une égalité débouche sur une égalité basée sur la valeur de Combat, alors la figurine ayant cette règle spéciale est considérée comme l'ayant emporté.

Si les deux opposants bénéficient de cette règle spéciale, alors l'effet est annulé.

Impactant : A chaque fois qu'une figurine avec cette règle spéciale charge, elle inflige une touche de Force 5 à une figurine qu'elle a chargée (les figurines de **Cavalerie** ou de **Moto** subissent deux touches à la place, mais les passagers d'une figurine de **Monstre** ou de **Véhicule** ne sont pas concernées). Si, après ces blessures, la figurine n'est plus Engagée et qu'il reste du mouvement, elle peut terminer son Mouvement comme bon lui semble. Elle peut de nouveau charger et impacter une autre figurine. Si elle ne réussit pas à tuer sa cible, alors elle s'arrête immédiatement et est considérée comme Engagée.

Implacable : Une figurine avec cette règle spéciale ne subit jamais de malus lié au fait d'être Désarmée lors de la Phase de Duel.

Maître duelliste : Dans le cas d'un Duel en surnombre, les Dés de Bastonnade générés par une figurine avec cette règle sont conservés sur un 2+ au lieu de 4+ pour obtenir un Point de Gloire.

Maître de la Magie : Une figurine avec cette règle spéciale obtient un bonus de +1 sur son jet de lancement et de dissipation de Sort (cumulatif avec d'autres bonus du même type).

Maître tacticien : Un **Champion** avec cette règle spéciale obtient un bonus de +1 sur son Jet de lancement d'Ordre.

De plus, un **Champion** avec cette règle spéciale dont l'Unité de Combat est en réserve peut modifier le résultat du dé de +1 ou -1 sur son jet dans le Tableau des Renforts.

Si l'Unité de Combat se déploie selon les modalités de la règle spéciale Attaque de Flanc, elle ajoute un bonus de +1 sur son jet de déploiement.

Si l'Unité de Combat se déploie selon les modalités de la règle spéciale Téléportation, elle ajoute un bonus de +1 sur son jet de déviation.

**Maîtrise (X)** : Le « X » correspond à l'*Équipement* pris en compte dans le cadre de cette règle spéciale. Une figurine avec cette règle spéciale peut relancer un jet de Duel lorsqu'elle utilise l'*Équipement* correspondant s'il s'agit d'un *Équipement de mêlée*. Dans le cas des *Équipements de Tir*, la figurine peut relancer ses jets pour Toucher ratés en utilisant cet *Équipement de tir*.

Une figurine peut posséder plusieurs fois la règle spéciale **Maîtrise (X)**, chaque fois pour un *Équipement de mêlée* ou un *Équipement de tir* différent.

**Marcheur organique** : un **Marcheur** avec cette règle spéciale peut bénéficier des effets de la règle spéciale **Médecin**. De plus, une Trousse de 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'*Équipements de tir à deux mains*, chaque *Équipement de tir à deux mains* utilisé compte comme 2 *Équipements de tir à une main*.

**Nuée** : Tout tir effectué contre une figurine avec cette règle spéciale ne réussit son jet pour toucher que sur un 6. De plus, lors de la phase de Duel, si une figurine ennemie est Engagée contre une figurine avec cette règle spéciale, elle divise sa Valeur de Combat par 2 (arrondie au supérieur) pour la durée du Duel. Ce malus s'applique après l'application des bonus sur cette Valeur de Combat (effet d'aura, Frappe Légendaire, ...).

**Pied Léger** : Une figurine d'**Infanterie** avec cette règle spéciale compte comme ayant toujours obtenu un 6 pour tout test de Saut, d'Escalade ou de Franchissement d'Obstacle qu'elle est amenée à faire.

Pistolero : Une figurine avec cette règle spéciale peut utiliser un *Equipement de tir à une main* supplémentaire pendant la Phase de tir.

Plateforme de tir : Les *Equipages* et/ou les passagers dans un Véhicule ou un Monstre peuvent utiliser leurs *Equipements de tir*. Elles prennent cependant en compte les contraintes habituelles (ex : moitié de Mouvement max pour pouvoir utiliser une arme de catégorie Précision, ...).

Si un **Monstre** possède cette règle spéciale, les passagers ne sont jamais considérés comme faisant partie du combat et donc peuvent tirer librement pendant la phase de Tir. La mesure de la distance et de la ligne de vue se fait depuis n'importe quelle partie de la figurine (ou point du socle si le **Monstre** en a un).

Porte-Bannière : Une figurine avec cette règle spéciale ne subit jamais de malus lié au fait d'être équipée d'une *Bannière* lors de la Phase de Duel.

Projectile à fragmentation : Si un tir effectué avec un *Equipement de tir* ayant cette règle spéciale réussit son jet pour toucher (et suite aux éventuels jets de Trajectoire), utilisez un gabarit de Tir d'Obusier Léger, avec la figurine ciblée au départ au centre de ce gabarit. Le Gabarit ne peut pas dévier. Les autres figurines couvertes au moins partiellement par le Gabarit subissent une touche de Force égale à la moitié de la valeur de Force de l'*Equipement de tir* (arrondie au supérieur).

Protections actives : Si une figurine utilise un *Equipement de tir* contre un **Véhicule** avec cette règle spéciale, alors cette figurine ne bénéficie pas du bonus de Pénétration de Blindage de cet *Equipement de tir*.

Rancune (X) : Une figurine avec cette règle spéciale relance les 1 pour Blessé lors de la Phase de Duel contre les figurines dotées du mot-clef adéquat (mentionné entre parenthèses à côté de la règle, dans son profil).

Rapide : Une figurine **Infanterie** ou **Marcheur** avec cette règle spéciale obtient un bonus de 5 cm sur sa Valeur de Mouvement de base. Une figurine **Cavalerie**, **Moto**, **Véhicule** ou **Monstre** avec cette règle spéciale obtient un bonus de 10 cm sur sa Valeur de Mouvement de base.

Dans le cas d'une figurine ayant la règle spéciale Rapide qui obtient une Monture, alors la règle spéciale ne s'applique pas (sauf si la Monture a elle-même la règle spéciale Rapide, auquel cas seule celle de la Monture est appliquée).

Réparateur : Une figurine avec cette règle spéciale peut tenter de réparer un dommage sur une **Arme de Siège**, un **Marcheur**, un **Véhicule** ou une figurine avec la règle spéciale Robotique. Le joueur contrôlant la figurine avec cette règle spéciale peut jeter un dé à la fin du mouvement de la figurine si elle est en contact socle-à-socle. Sur un 4+, elle peut redonner un PV perdu précédemment par une **Arme de Siège** (hors **Servants**), un **Marcheur** ou une figurine avec la règle spéciale Robotique, ou annuler un Dommage subi par un Véhicule (une arme détruite ou un moteur détruit). Le dommage réparé est celui au choix du joueur contrôlant la figurine avec la règle spéciale Réparateur.

Robotique : Une figurine avec cette règle spéciale peut choisir de réussir ou d'échouer tout Test de Moral qu'elle est amenée à effectuer.

Une figurine avec cette règle spéciale ne peut pas bénéficier des effets de la règle spéciale Médecin, ni de l'effet d'une Trousse de Soins. En revanche, elle peut bénéficier des effets de la règle spéciale Réparateur.

Sans Peur : Une figurine avec cette règle réussit automatiquement ses Tests de Moral.

Solitaire : Tant qu'une figurine avec cette règle n'a pas bougé du tour, alors elle n'est pas du tout visible par l'ennemi, sauf si celui-ci est à 15 cm ou moins. La figurine équipée ne peut donc pas d'être prise pour cible par une charge, un tir, un Sort ou toute règle spéciale spécifiant d'avoir une ligne de vue sur la cible, tant que celle-ci n'est pas complètement dégagée ou que l'adversaire ne s'est pas rapproché suffisamment. Sur une figurine de Cavalerie, la Cape de camouflage n'a pas d'effet.

Si la figurine est équipée d'un Exosquelette léger, alors elle devient visible par l'ennemi à 30 cm ou moins.

Si la figurine est équipée d'un Exosquelette lourd, alors elle devient visible par l'ennemi à 45 cm ou moins.

Stable : si cette règle est associée à Plateforme de tir, alors les **Servants**, **Equipages** et/ou les passagers peuvent utiliser leurs *Equipements de tir* en étant considérés comme n'ayant pas bougé.

Téléportation : Cette règle spéciale ne peut faire effet que si l'Unité de Combat est maintenue en réserve au début de la partie, et que si toutes les figurines de l'Unité de Combat (**Champion** inclus) ont cette règle spéciale, ou si le **Transport** associé possède lui-même cette règle spéciale.

Lorsque l'Unité de Combat doit se déployer, vous pouvez choisir de réaliser une Téléportation. Positionnez le **Champion** (ou le **Transport**) là où vous le souhaitez sur la table, hors d'un décor et à plus de 3 cm d'une figurine déjà présente sur la table. Puis, effectuez un jet sur le Tableau de Déviation (voir chapitre « Les Armes de Siège »). Si votre adversaire doit faire dévier la Téléportation, il ne peut placer le **Champion** (ou le **Transport**) dans un décor ou à moins de 3 cm d'une figurine déjà présente. Une fois le résultat sur le Tableau de Déviation, placez toutes les figurines de l'Unité de Combat à moins de 15 cm du **Champion**. Les figurines sont considérées comme ayant intégralement bougé.

Si toutes les figurines ne peuvent entrer sur la table de jeu à partir du point d'entrée, remettez l'Unité en réserve. Elle effectuera un nouveau test sur le Tableau de Renforts au prochain tour.

Terrifiante : Si une figurine souhaite en charger une autre dotée de cette règle spéciale (même si cette figurine est actuellement hors de portée), elle doit d'abord, avant de faire n'importe quoi d'autre, effectuer un test de Moral. Si le test est réussi, la charge se passe normalement. Si le test est raté, elle n'a pas le droit de bouger pour le reste du tour.

Tirs empoisonnés : Cette figurine doit relancer les jets donnant 1 pour Blesser au tir (sauf si elle utilise un *Equipement de tir* de catégorie Lance-flammes).

Tirs enflammés : Cette figurine obtient +1 sur ses jets pour Pénétrer le Blindage d'un **Véhicule** au tir (sauf si elle utilise un *Equipement de tir* de catégorie Lance-flammes).

Tireur Expert : Une figurine dotée de cette règle spéciale relance ses jets pour toucher ratés au tir.

Tout-terrain : Une figurine de **Moto** avec cette règle spéciale peut effectuer des Tests de Franchissement. Par ailleurs, elle peut défendre ou combattre à travers une barrière, mais ne reçoit pas les bonus de charge de cavalerie lorsqu'elle charge le défenseur d'une barrière.

Très massif : Une figurine avec cette règle spéciale compte comme cinq figurines concernant les Objectifs. En revanche, cette figurine ne peut pas embarquer ou se déployer dans un **Transport**.

Trompe-la-Mort : Si cette figurine subit au moins une blessure qui doit lui faire perdre son dernier Point de Vie (et après toute tentative liée à l'Invulnérabilité), lancez un 1D6 pour chaque blessure qui devrait retirer ce point de vie. Sur un résultat de 6, la figurine ignore cette blessure. Cependant, si la figurine ignore au moins une Blessure de cette manière et n'est pas retirée de la table, la figurine compte comme ayant une Capacité de Combat de 1 et une Capacité de Tir de 6+ (à moins d'avoir pire avant l'application de cette règle) jusqu'à la fin du tour.

Troupe de ligne : Si une première figurine avec cette règle spéciale a le mot-clef **Infanterie**, qu'elle est en contact socle-à-socle avec une seconde figurine ayant elle aussi cette règle spéciale tout en ayant un socle de même taille ou inférieure, qui elle-même est en contact socle-à-socle avec une troisième figurine ayant également cette règle spéciale tout en ayant un socle de même taille ou inférieure, alors la première figurine peut tirer sur un adversaire en ignorant les deux figurines suivantes.

Vol : Une figurine avec cette règle spéciale peut ignorer toutes les figurines encombrant son chemin, ainsi que les décors, en survolant les bâtiments, forêts, etc. Elle n'a pas le droit de terminer son mouvement de Vol à l'intérieur d'une forêt ou sur tout autre décor où son socle ne serait pas stable (tolérance accordée pour des rochers plats, des collines, si cela ne met pas la figurine en position d'être endommagée). De plus, une figurine volante a le droit de passer « au-dessus » des Zones de Contrôle ennemies, sans avoir à les charger, tant qu'elle finit son mouvement en dehors de la ou des Zone(s) de Contrôle en question.

Quand elle vole, une figurine ajoute 10 cm à sa Valeur de Mouvement de Base. Elle peut toujours choisir d'utiliser sa valeur de Mouvement normale si elle le souhaite, auquel cas elle perdra tous les bénéfices de la Règle Spéciale Vol décrits ici. Si la figurine effectue une partie de son mouvement dans un bois en marchant, elle ne pourra pas voler à nouveau avant d'être complètement sortie de celui-ci. Dans ce cadre d'un **Monstre** bénéficiant de la règle spéciale Vol, elle doit choisir avant d'amorcer son Mouvement si elle fait usage de la règle spéciale Vol ou s'il effectuera un mouvement « standard » afin de faire usage de la règle spéciale Impactant.

Si une figurine avec cette règle spéciale est forcée à se déplacer par une autre règle spéciale ou un Sort ennemi, elle le fera en volant et avec sa Valeur de Mouvement modifiée, avant d'appliquer les modificateurs éventuels de cette règle spéciale ou de ce Sort.

Si une figurine avec Vol finit son mouvement au sommet d'un décor, il peut y avoir de la place pour passer dessous. Dans ce cas, les autres figurines peuvent se déplacer sous la figurine, du moment qu'elles passent. Si une figurine avec Vol atterrit sur un décor de ce type, et qu'une figurine se trouve dessous à moins de 3 cm, alors la figurine avec Vol compte comme ayant chargé.

Le bonus de Mouvement de la règle spéciale Rapide ne s'applique pas lorsque la figurine vole.

Dans le cas d'une figurine ayant la règle spéciale Vol qui obtient une Monture, alors la règle spéciale ne s'applique pas (sauf si la Monture a elle-même la règle spéciale Vol, auquel cas seule celle de la Monture est appliquée).

