

# MONSTRES LEGENDAIRES

Les unités qui suivent sont là pour représenter des monstres légendaires lors de batailles titanesques. Ces unités sont prévus pour être jouées avec les règles *Batailles Fantastiques : Le 9e Âge*. Toutes les armées peuvent inclure ses unités au sein de leurs armées, elles n'entrent dans aucunes catégories d'unités de votre structure d'armée et chaque armée peut recruter 1 unité **Légitimaire** maximum quelque soit la taille de la partie jouée. Ces unités n'ont pas de valeurs en points car elles sont "équilibrées" pour toutes se valoirs en terme de jeu. Cependant une unité légendaire est catégorisée selon le tableau ci-dessous :

## BESTIAIRE

1. GEANT CONCASSEUR
2. MAMOUTH DE GUERRE
3. SAURIEN ALPHA
4. WYRM ABYSSALLE
5. DRAGON DE MALEFEU
6. DRAGON DU MAGMA
7. DRAGON POURPRE
8. MERE DES DRAGONS
9. DRAGON CRAPAUD
10. DRAKE D'EPINES
11. BASILLISK
12. TITAN IMMORTEL
13. COLOSSE NECROTIQUE
14. PHOENIX ASTRAL
15. MAM' O TROLL
16. COCKATRIS
17. PEYRYTON
18. ENGEANCE DU NEANT
19. DEVOREUR
20. MORGULN
21. PRIMARQUE DE LA RUINE
22. PRIMARQUE DU COURROUX
23. PRIMARQUE DE LA PESTILENCE
24. PRIMARQUE DU CHANGEMENT
25. PRIMARQUE DE LA LUXURE
26. INCARNATION BESTIALE
27. ELEMENTAIRE FLAMBOYANT
28. AVATAR DES MORTS

## ARMEES DU 9e AGE

-  Conclaves Vampiriques
-  Dynasties Immortelles
-  Elferins
-  Elfes Sylvestres
-  Empire de Sonnstahl
-  Forteresses Naines
-  Guerriers des Dieux Sombres
-  Harde Bestiale
-  Hautes Lignées Elfes
-  Khans Ogres
-  Légions Démoniaques
-  Marée de Vermine
-  Nains Infernaux
-  Peaux Vertes
-  Reptiliens
-  Royaume d'Equitaine

## TABLEAU DES RECAPITULATIF



1	AB	AB	X	X	X	X	X	X	X	X	AB	X	X	X	X	X
2	AB	AB	X	X	X	X	AF	AF	X	AF	AB	X	X	X	X	X
3	AB	AB	X	X	X	X	AB	AB	X	X	AB	AB	AB	AB	AF	X
4	AB	AB	AF	X	X	X	X	X	X	X	AB	X	AB	X	X	X
5	AB	AB	AF	AB	AB	AB	X	X	AB	AB	AF	X	AB	AB	AB	AB
6	AB	AB	X	X	AB	X	X	AB	X	AF	AB	AB	AF	AB	AB	AB
7	AF	AF	X	X	X	AB	X	AB	X	X	AB	AB	AF	AB	X	AB
8	AB	AB	X	X	AB	AB	AB	AB	AF	AB	AB	AB	AB	AB	AF	AB
9	X	AB	X	AB	AB	AB	AF	AF	AB	X	X	AF	AB	AB	AB	AB
10	AB	AB	X	X	X	AF	X	X	X	X	AB	X	X	X	X	X
11	AB	AB	X	X	X	X	X	X	X	X	X	AF	X	X	AF	X
12	X	AF	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB
13	AF	X	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB
14	AB	AB	AB	X	X	X	AB	AB	AF	AB	AB	AB	AB	AB	AF	AF
15	AB	AB	X	AB	AB	AB	AF	X	AB	AB	AB	AB	AB	AF	AB	AB
16	AB	AB	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
17	AB	AB	X	AB	AB	AB	AF	AF	AB	X	AF	AF	AB	AB	AB	AB
18	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AF	X	AB	AB	AF	AB	AB	AB	AB	AB
19	AB	AB	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
20	AF	X	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB
21	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AB	X	AF	AB	AB	AB	AB
22	AB	AB	X	AB	AB	AB	AF	X	AB	AB	AF	AB	AB	AB	AB	AB
23	X	AB	AB	AB	AB	AB	X	X	AB	AB	AF	X	AB	AB	AB	AB
24	AB	AB	AB	AB	AB	AB	X	X	AB	AB	AF	AB	AB	AB	AB	AB
25	AB	AB	X	AB	AB	AB	X	X	AB	AB	AF	AB	AB	AB	AB	AB
26	AB	AB	X	AF	X	AB	X	AF	X	X	AF	AB	AB	AF	X	X
27	AB	AB	X	X	X	AB	X	AB	X	AF	AF	AB	AF	AB	X	X
28	AF	AF	X	X	X	AB	X	AB	X	X	AF	AB	X	X	X	X

## AFFINITEES ET ABERRATIONS

**Affinité (AF) :** La figurine gagne un bonus de +2 **Cd** sur son profil de base (maximum 10).

**X :** La figurine conserve son **Cd** inscrit sur son profil de base

**Abération (AB) :** La figurine subit un malus de -2 **Cd** sur son profil de base (minimum 2).

## TYPE DE TROUPE

Une unité Légendaire suit le type de troupe *Monstre colossal* et suit les règles, *Grande Cible*, *Rangs de Monstre*, *Terreur*, *Pietinement furieux*.

## REGLES SPECIALES

Les règles spéciales sont des règles additionnelles liées à des figurines, des armes ou des sorts. Vous trouverez en détail la façon dont ces règles doivent être appliquées après la liste des règles spéciales ci-dessous.

### **Pietinement furieux (X)**

Une figurine avec cette règle spéciale peut faire une Attaque Spéciale de corps à corps, à Initiative 0, contre une seule unité ennemie au contact socle à socle, et ce uniquement si l'unité cible n'est pas du type *Grande cible*. Cette attaque inflige un nombre de touches automatiques égal à la valeur indiquée entre parenthèses (X) avec une Force égale à celle de la figurine. Les *Piétinements furieux* étant des attaques spéciales, ils ne bénéficient jamais de l'équipement et des règles spéciales de la figurine.

### **Au dessus des masses**

Une figurine avec cette règle spéciale est *Immunisé à la psychologie*, *Tenace* et n'est jamais considérée comme un personnage. De plus la figurine ne peut pas bénéficier des règles *Présence Charismatique* du *Général* et *Tenez les Rangs* du *Porteur de la grande bannière*.

### **Monstre d'outre monde**

La figurine suit les règles d'*Outre-monde*, *Instabilité démoniaque* et n'est jamais considérée comme un personnage. De plus la figurine ne peut pas bénéficier des règles *Présence Charismatique* du *Général* et *Tenez les Rangs* du *Porteur de la grande bannière*.

### **Monstre Mort-vivant**

Une figurine avec cette règle compte comme si elle était d'*Mort-vivant* et n'est jamais considérée comme un personnage. De plus la figurine ne peut pas bénéficier des règles *Présence Charismatique* du *Général* et *Tenez les Rangs* du *Porteur de la grande bannière*. Notez qu'elle ne sont pas affectées par la règle **Des Cendres Aux Cendres** ou **Poussière Tu Redeviendras Poussière**; typique des *Mort-vivant* "classiques".

### **Litanie des Morts**

Une figurine avec cette règle traite les règles *Résurrection* et *Invocation* comme ayant une valeur de (1). Ces règles sont typiques aux armées des **Dynastie Immortelles** et des **Convacles de Vampires**.

## GEANT CONCASSEUR

"Plus gros, plus grand, plus fort"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Géant concasseur	8	4	2	8	7	8	3	*	10	Monstre colossal	60*100

Taille de l'unité : 1

**Règles spéciales :** Au dessus des masses, Piétinement furieux (1d6), Attaque de géant\*, Lance montagne\*, Garde mangé\*.

**\*Attaque de géant :** Quand un Géant concasseur attaque au corps à corps, choisissez une unité en contact socle à socle avec lui qui va subir son attaque. Lancez 1d6 et consultez ce que donne le résultat de son attaque dans l'une des deux tables ci-dessous en fonction du *type de troupe* de l'unité. Il est important de noter que l'attaque du Géant concasseur compte comme une attaque de corps à corps et suit ainsi normalement les règles des attaques de corps à corps. Le Géant concasseur peut également faire son Piétinement furieux normalement.

Si l'unité est de type Monstre, Monstre monté ou Monstre colossal :

1 : Jure et Parjure  
2-3 : Cogne comme un sourd  
4-6 : Assome

Si l'unité est d'un autre type troupe :

1 : Jure et Parjure  
2 : Applatie  
3 : Réduit en pulpe  
4-6 : Castagne

**Jure et Parjure :** Ni le Géant concasseur, ni l'unité sélectionnée par le Géant concasseur ne peuvent faire d'attaques au cours de cette phase de combat au corps à corps. Les attaques déjà réalisées (incluant celles réalisées simultanément avec cette attaque) ne sont pas concernées. Le camp du Géant concasseur gagne automatiquement le combat d'1d6. Si un Géant adverse (ou plus) "Hurle" ou un Géant concasseur adverse (ou plus) "Jure et Parjure", le résultat du combat est un match nul.

**Cogne comme un sourd :** Choisissez une figurine dans l'unité préalablement sélectionnée et en contact socle à socle avec le Géant concasseur. Cette figurine doit faire un test d'Initiative avec un malus de -1 (jusqu'à un minimum de 1). Si elle échoue, la figurine subit 2D6 blessures.

**Assome :** Choisissez une figurine dans l'unité préalablement sélectionnée et en contact socle à socle avec le Géant concasseur. Cette figurine subit 1 blessure sans sauvegarde d'aucune sorte. Si la figurine n'a pas encore attaqué, elle ne peut pas le faire au cours de ce round. Si la figurine a déjà réalisé ses attaques, elle ne pourra pas attaquer au cours du tour à venir de l'autre joueur.

**Applatie :** L'unité sélectionnée subit 1d6+1 touches avec la Force du Géant concasseur, réalisées comme si elles suivaient la règle spéciale *Attaque de Broyage*. Le Géant concasseur doit faire un test de *Terrain Dangereux*.

**Réduit en pulpe :** Choisissez une figurine dans l'unité préalablement sélectionnée et en contact socle à socle avec le Géant concasseur. Cette figurine doit faire un test de Force et un test de Capacité de Combat. Pour chaque test raté, la figurine subit une touche avec la Force du Géant concasseur avec la règle spéciale *Blessures Multiples (Artillerie)*.

**Castagne :** Le Géant concasseur fait 2d6+2 attaques sur l'unité qu'il a préalablement choisie.

**\* Lance montagne :** S'il n'a pas effectué de *Marche forcée*, le Géant concasseur peut utiliser cette attaque. *Catapulte* avec le profil suivant : Portée 6-30", Gabarit de 3", Force 4 (8), *Blessures multiples (Artillerie)*. En cas d'incident de tir, le tir échoue et le Géant concasseur subit 1 Blessure sans sauvegarde d'aucune sorte.

**\* Garde mangé :** Au début de chaque tour du joueur et s'il n'est pas engagé au corps à corps, le Géant concasseur peut faire un test d'Endurance; s'il réussit il récupère immédiatement 1d3 PV précédemment perdu; sinon il voit son Initiative réduit à 0 jusqu'au début de son prochain tour (*à cause de son indigestion*).

# MAMOUTH DE GUERRE

"Pachiderme des steppes gellées"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Mamouth de guerre	8	4	0	8	8	8	2	*	7	Monstre colossal	100*150

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (4+)

**Règles spéciales :** Au dessus des masses, Piétinement furieux (1d6+1), Attaque de mamouth\*, Charge destructrice\*, Fourrure épaisse\*.

**\*Attaque de mamouth :** Quand un Mamouth de guerre attaque au corps à corps, choisissez une unité en contact socle à socle avec lui qui va subir son attaque. Lancez 1d6 et consultez ce que donne le résultat de son attaque dans l'une des deux tables ci-dessous en fonction du *type de troupe* de l'unité. Il est important de noter que l'attaque du Mamouth de guerre compte comme une attaque de corps à corps et suit ainsi normalement les règles des attaques de corps à corps. Le Mamouth de guerre peut également faire son Piétinement furieux normalement.

Si l'unité est de type Monstre, Monstre monté ou Monstre colossal :

1 : Barrissement  
2-3 : Eventration  
4-6 : Poussée

Si l'unité est d'un autre type troupe :

1 : Barrissement  
2 : Trépiennement  
3 : Lancé frappé  
4-6 : Rage aveugle

**Barrissement :** Ni le Mamouth de guerre, ni l'unité sélectionnée par le Mamouth de guerre ne peuvent faire d'attaques au cours de cette phase de combat au corps à corps. Les attaques déjà réalisées (incluant celles réalisées simultanément avec cette attaque) ne sont pas concernées. Le camp du Mamouth de guerre gagne automatiquement le combat d'1d3+1. Si un Géant adverse (ou plus) "Hurle", un Géant concasseur adverse (ou plus) "Jure et Parjure" ou un Mamouth de guerre adverse (ou plus) effectue un "Barrissement", le résultat du combat est un match nul.

**Eventration :** Choisissez une figurine dans l'unité préalablement sélectionnée et en contact socle à socle avec le Mamouth de guerre. Cette figurine doit faire un test de Force avec un malus de -1 (jusqu'à un minimum de 1). Si elle échoue, la figurine subit 2D6 blessures.

**Poussée :** L'unité sélectionnée subit 1d3 touches avec la Force du Mamouth de guerre, réalisées comme si elles suivaient la règle spéciale *Attaque de Broyage* avec la Force du Mamouth de guerre avec la règle spéciale *Blessures Multiples (Artillerie)*.

**Trépiennement :** L'unité sélectionnée subit 1d6 touches (par rang complet qu'elle compte) avec la Force du Mamouth de guerre, si l'unité ne compte aucun rang complet elle subit alors uniquement 1d6 touches.

**Lancé frappé :** Choisissez une figurine dans l'unité préalablement sélectionnée et en contact socle à socle avec le Mamouth de guerre. Cette figurine doit faire un test d'Initiative et un test d'Endurance. Pour chaque test raté, la figurine subit une touche avec la Force du Mamouth de guerre avec la règle spéciale *Blessures Multiples (Artillerie)*.

**Rage aveugle :** Le Mamouth de guerre fait 2d6 attaques sur l'unité qu'il a préalablement choisie et pourra relancer ces jets pour blesser ratés.

**\* Charge destructrice :** Dans la première manche de corps à corps dans lequel elle ont chargé, la figurine avec cette règle spéciale a +2 en Force. Ce bonus de Force ne peut être utilisé que pour les Attaques visant directement les ennemis qui viennent d'être chargés.

**\* Fourrure épaisse :** Si la figurine subit une blessure assujettie à la règle spéciale *Blessures Multiples*, le nombre de Points de Vie enlevés à la figurine est toujours réduit à 1.

## SAURIEN ALPHA

"Prédateur des mondes oubliés"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Saurien alpha	7	4	0	8	7	6	4	5	6	Monstre colossal	100*150

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (3+)

**Règles spéciales :** Au dessus des masses, Piétinement furieux (1d6+1), Blessures multiples (1d3), Rapide, Prédateur né\*, Sang froid\*, Panoplie des anciens\*, Pisteur hors paire\*.

\* **Prédateur né :** La figurine avec cette règle peut relancer les jets ayant donné "1" pour toucher au corps à corps.

\* **Sang froid :** Lorsqu'une figurine avec cette règle fait un test de Commandement, peu importe la source, lancez 1d6 supplémentaire, puis retirez le dé avec le plus grand résultat.

\* **Panoplie des anciens :** Un Sorcier allié peut lancer les sorts du type *Dommage* à travers une figurine qui possède cette règle dans un rayon de 18". Pour ce faire, mesurez la portée depuis le Saurien alpha, en utilisant son champ de vision. La portée du sort est divisée par deux. Le sorcier allié peut lancer les sorts du type *Projectile* même s'il est engagé au corps à corps tant que le Saurien alpha ne l'est pas lui-même. Si le sort est un *Fiasco*, le sorcier allié lance normalement sur le tableau, et le Saurien alpha subit une touche de Force NDP\*2. Si un sort est lancé par l'intermédiaire d'une figurine possédant cette règle, l'attribut est également lancé depuis celle-ci.

\* **Pisteur hors paire :** La figurine peut se déployer selon la règle *Avant-garde*. De plus, lorsqu'une figurine avec cette règle charge une figurine avec *Grande Cible* ou une figurine seule avec *Vol*, le Saurien alpha ajoute +1d3 à sa distance de charge.

## WYRM ABYSSALLE

"Aqua Draconnis"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Wyrms Abyssalle	7	6	1	8	6	6	5	7	8	Monstre colossal	60*100

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (4+)

**Règles spéciales :** Au dessus des masses, Piétinement furieux (1d6), Régénération (4+), Attaques empoisonnées, Camouflé, Distrayant, Guide (Eau), Queue Puissante\*, Froid glacial des profondeurs\*.

\* **Queue Puissante :** La figurine reçoit un bonus de +1 pour toucher et +1 en force au corps à corps, si elle dirige ces attaques contre une unité qui se trouve dans son Dos.

\* **Froid glacial des profondeurs :** Les unités ennemies en contact avec au moins une figurine avec cette règle subissent -2 en Initiative (minimum 1).

## DRAGON MALEFEU

"*Draconis Magicus*"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Dragon malefeu	6	7	1	7	7	7	4	5	7	Monstre colossal	60*100

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (3+)

**Magie :** Sorcier Apprenti niveau 1. Utilise les sorts de la discipline de la Magie noire.

**Règles spéciales :** Vol (7), Piétinement furieux (1d6), Monstre d'outre monde, Souffle de malefeu\*, Explosion foudroyante\*.

\* **Souffle de malefeu :** *Attaque de souffle* (Force 4, *Attaques foudroyantes*).

\* **Explosion foudroyante :** Quand une figurine avec cette règle est retirée de la partie, toutes unités (amies ou ennemies) à 1d6" de la figurine souffre d'1d6 touches de Force 4 avec la règle *Attaques foudroyante*.



## DRAGON DU MAGMA

"*Draconis Ardere*"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Dragon magma	6	7	1	8	8	7	2	6	8	Monstre colossal	60*100

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (3+)

**Magie :** Sorcier Apprenti niveau 1. Utilise les sorts de la discipline de la Forge.

**Règles spéciales :** Vol (7), Piétinement furieux (1d6), Au dessus des masses, Né du feu, Souffle magma\*, Corps de magma\*.

\* **Souffle de malefeu :** *Attaque de souffle (Fusion du métal).*

\* **Corps de magma :** Toutes figurines (amies ou ennemies) en contact socle à socle subit une touche de Force 4 au début de chaque phase de combat à Initiative 0 avec la règle *Attaques enflammées*.

## DRAKE POURPRE

"*Draconis Funus*"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Dragon pourpre	6	6	1	7	7	7	6	6	8	Monstre colossal	60*100

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (3+)

**Magie :** Sorcier Apprenti niveau 1. Utilise les sorts de Discipline de la Mort.

**Règles spéciales :** Vol (7), Piétinement furieux (1d6), Au dessus des masses, Coup fatal, Souffle mortel\*, Porte-mort\*.

\* **Souffle mortel :** *Attaque de souffle* (Force 4, *Coup fatal*).

\* **Porte-mort :** La figurine est immunisée à la règle *Coup fatal*.

## MERE DES DRAGONS

"*Avia Draconis*"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Mere des dragons	4	4	1	9	9	8	1	4	9	Monstre colossal	100*150

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (3+)

**Magie :** Maître Sorcier niveau 4. Au lieu de générer ses sorts normalement, la Mere des dragons connaît tous les sorts Primaires des huit Disciplines communes.

**Règles spéciales :** Vol (8), Piétinement furieux (1d6+1), Au dessus des masses, Souffle de destruction\*, Matriarche draconis\*.

\* **Souffle de destruction :** *Attaque de souffle* (Force (x)). (x) est égal au nombre de PV restant.

\* **Matriarche draconis :** Les unités ennemies du type *Monstre* doivent relancer leurs jets pour toucher quand ils attaques la Mère des dragons.

## DRAGON CRAPAUD

"*Bufo Draconis*"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Dragon crapaud	8	4	3	7	8	8	2	6	7	Monstre colossal	100*150

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (4+)

**Règles spéciales :** Au dessus des masses, Piétinement furieux (1d6+1), Souffle corosif\*, Créature purulante\*, Langue supurante\*.

\* **Souffle corosif :** *Attaque de souffle (Attaques Toxiques).*

\* **Créature purulante :** Les Attaques de corps à corps effectuées contre une figurine possédant cette règle reçoivent un malus de -1 pour toucher, mais touchent toujours sur 5+ ou mieux. De plus, les *Attaques Toxiques* subissent un malus de -1 pour blesser et les *Attaques Empoisonnées* perdent cette règle contre la cible.

\* **Langue supurante :** Désignez une des attaques de la figurine avant de lancer les dés pour toucher. Cette attaque gagne *Blessures Multiples (Artillerie)*.

## DRAKE D'EPINES

"Draconnis Epinicions"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Drake d'épines	7	5	1	7	7	7	5	*	8	Monstre colossal	60*100

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (3+)

**Règles spéciales :** Au dessus des masses, Piétinement furieux (1d6), Perforant (1), Guide, Corps épineus\*, Enragé\*.

\* **Corps épineus :** Pour chaque blessure non sauvegardée que le Drake d'épines subit au corps à corps, il inflige 1d3 touches de Force 1 avec la règle Perforant (6) à l'unité qui lui a causé cette blessure.

\* **Enragé :** La figurine suit la règle *Attaques aléatoires (1d6+1)*. La première fois qu'elle subit 1 blessure non sauvegardée, elle suivra la règle *Attaques aléatoires (2d6)* et sera sujet à la *Frénésie*. Notez qu'elle ne perdra jamais sa frénésie.

## BASILLISK

"Chasseur primal"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Basillisk	8	3	4	6	6	6	4	6	6	Monstre colossal	60*100

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (4+)

**Règles spéciales :** Au dessus des masses, Piétinement furieux (1d6), Camouflé, Guide (Forêt), Attaques empoisonnées, Sang froid\*, Aura de vitriol\*, Instinct de survie\*, Regard pétrifiant\*.

\* **Sang froid :** Lorsqu'une figurine avec cette règle fait un test de Commandement, peu importe la source, lancez 1d6 supplémentaire, puis retirez le dé avec le plus grand résultat.

\* **Aura de vitriol :** A chaque phase de corps à corps toutes figurines (amis et ennemies) en contact socle à socle avec le Basillisk subit une attaque spéciale supplémentaire. Cette attaque se fait à Initiative 10, touche automatiquement et a la règle spéciale *Attaques Toxiques*.

\* **Instinct de survie :** Arme de tir avec le profil suivant : Portée 16", *Attaques Toxiques*, *Tirs Multiples (2d6)*. Ne peut être utilisé que pour *Maintenir sa position et tirer*, et ne subit pas le malus de -1 pour toucher lorsqu'il le fait.

\* **Regard pétrifiant :** La figurine peut utiliser cette règle au corps à corps ou au tir mais pas les deux lors du même tour du joueur.

Arme de tir avec le profil suivant : Portée 16", Blesse toujours sur 4+ , *Perforant (6)*, *Tir rapide*, *Blessures multiples (Artillerie)*. Ne peut pas être utilisé pour *Maintenir sa position et tirer*.

Au corps à corps, désignez une des attaques de la figurine avant de lancer les dés pour toucher. Cette attaque blesse toujours sur 4+ , *Perforant (6)*, *Blessures multiples (Artillerie)*.

## TITAN IMMORTEL

"Collose des dynasties immortelles"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Titan Immortel	4	2	2	7	10	8	3	*	6	Monstre colossal	150*100

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (5+), Armure lourde.

**Règles spéciales :** Monstre Mort-vivant, Piétinement furieux (1d6+1), Litanie des Morts, Vol (8), Attaque de titan\*, Autel de l'éternité\*, Malédiction des éternels\*.

**\*Attaque de titan :** Quand un Titan immortel attaque au corps à corps, choisissez une unité en contact socle à socle avec lui qui va subir son attaque. Lancez 1d6 et consultez ce que donne le résultat de son attaque. Il est important de noter que l'attaque du Titan immortel compte comme une attaque de corps à corps et suit ainsi normalement les règles des attaques de corps à corps. Le Titan immortel peut également faire son Piétinement furieux normalement.

Résultat du d6 :

- 1 : Lames tranchantes
- 2-3 : Scarabés voraces
- 4-5 : Asservissement de l'âme
- 6 : Hurlement Flamboyant

**Lames tranchantes :** L'unité sélectionnée subit 1d6+1 touches avec la Force du Titan immortel, réalisées comme si elles suivaient la règle spéciale *Attaque de Broyage, Blessures Multiples (2)*. Le Titan immortel doit faire un test de *Terrain Dangereux*.

**Scarabés voraces :** Le Titan immortel n'attaque pas et l'unité qu'il a préalablement choisie subit 3d6 attaques de Force 2, *Perforant (1)*, *Attaques empoisonnées*.

**Asservissement de l'âme :** Choisissez une figurine dans l'unité préalablement sélectionnée et en contact socle à socle avec le Titan immortel. Cette figurine doit faire un test de Commandement (utilisez la valeur inscrite sur son profil et n'appliquez aucun bonus ni malus d'aucune sorte). Si le test est raté, la figurine subit 1d6 touches avec la Force du Titan immortel avec la règle spéciale *Attaques divines*.

**Hurlement Flamboyant :** L'unité sélectionnée subit 2d6 touches de Force 4, *Attaques enflammées*, *Attaques divines*.

**\* Autel de l'éternité :** Les Sorciers ennemis à 12" d'au moins un Titan immortel subissent -1 à leurs lancements de sorts. De plus, il s'agit d'un Objet sort (niveau 3), qui contient le sort *Sirroco* de la *Discipline des Sables*.

**\* Malédiction des éternels :** Quand une figurine avec cette règle est retirée de la partie, la figurine qui a causé la dernière blessure souffre d'1d6 touches de Force 7 avec la règle *Perforant (6)*. Si plusieurs figurines sont impliquées dans cette dernière blessure, répartissez la touche comme un tir.

## COLOSSE NECROTIQUE

"Amalgame de chairs putrides"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Colosse nécrotique	8	2	2	8	7	10	1	*	6	Monstre colossal	100*150

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (5+)

**Règles spéciales :** Monstre Mort-vivant, Piétinement furieux (1d6+1), Litanie des Morts, Régénération (4+), Attaque de colosse\*, Resceptacle nécrotique\*.

**\*Attaque de colosse :** Quand un Colosse nécrotique attaque au corps à corps, choisissez une unité en contact socle à socle avec lui qui va subir son attaque. Lancez 1d6 et consultez ce que donne le résultat de son attaque. Il est important de noter que l'attaque du Colosse nécrotique compte comme une attaque de corps à corps et suit ainsi normalement les règles des attaques de corps à corps. Le Colosse nécrotique peut également faire son Piétinement furieux normalement.

Résultat du d6 :

1 : Lames mortelles

2-3 : Assaut de zombies

4-5 : Destruction de l'esprit

6 : Hurlement des morts

**Lames mortelles :** L'unité sélectionnée subit 1d6+1 touches avec la Force du Colosse nécrotique réalisées comme si elles suivaient la règle spéciale *Attaque de Broyage, Coup fatal*. Le Colosse nécrotique doit faire un test de *Terrain Dangereux*.

**Assaut de zombies :** Le Colosse nécrotique n'attaque pas et l'unité qu'il a préalablement choisie subit 3d6 attaques de Force 3, *Attaques empoisonnées*.

**Destruction de l'esprit :** Choisissez une figurine dans l'unité préalablement sélectionnée et en contact socle à socle avec le Colosse nécrotique. Cette figurine doit faire un test de Commandement (utilisez la valeur inscrite sur son profil et n'appliquez aucun bonus ni malus d'aucune sorte). Si le test est raté, la figurine subit 1d6 touches avec la Force du Colosse nécrotique sans *Régénération* possible.

**Hurlement des morts :** L'unité sélectionnée subit 2d6 touches de Force 1, *Perforant (6)*.

**\* Resceptacle nécrotique :** Tout les sorts (amis ou ennemis) lancés à 18" de cette figurine sont affectés comme suit :

La discipline de la Nécromancie et de la Mort réduisent leurs Valeur de lancement de 1.

La discipline de la Lumière et de la Vie augmentent leurs Valeur de lancement de 1.

Cette règle n'affecte pas les objets de sorts.



## PHOENIX ASTRAL

"Lumière renaissante"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Phoenix astral	2	7	1	6	6	6	10	6	8	Monstre colossal	60*100

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (5+)

**Règles spéciales :** Vol (10), Piétinement furieux (1d6), Monstre d'outre monde, Attaques divines, Flammes purificatrices\*, Symbole d'espoir\*, Renaissance infinie\*.

\* **Flammes purificatrices :** La figurine reçoit un bonus de +1 pour toucher et +1 pour blesser au corps à corps, si elle dirige ces attaques contre une unité suivant la règle *d'Outre-monde* ou *Mort-vivant*.

\* **Symbole d'espoir :** Les unités à 12" du Phoenix peuvent relancer leurs tests de Commandement ratés. Elles n'y sont pas obligées.

\* **Renaissance infinie :** La première fois qu'un Phoenix astral perd son dernier PV, lancez 1d6. Sur un résultat égal au tour en jeu en cours; 1 étant toujours un échec et 6 toujours une réussite; il reviendra en jeu selon la règle *Embuscade*. Si elle revient en jeu, il s'agit de la même figurine que celle qui a quitté le jeu, en ignorant tous les effets de jeu la ciblant précédemment (tels que les sorts), avec l'exception qu'il ne lui reste plus qu'1d3 PV. Si le test est un échec la figurine est traitée comme détruite.

## MAM' O TROLL

"Matriarche des trolls"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Mam' o troll	6	3	3	7	6	6	2	*	7	Monstre colossal	40*80

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (4+)

**Magie :** Sorcier Apprenti niveau 2. Utilise les sorts de Discipline de la Sauvagerie bestiale ou de la Mort.

**Règles spéciales :** Au dessus des masses, Piétinement furieux (2), Régénération (4+), Distrayant, Guide (Eau), Résistance à la magie (3), Stupide, Attaque de troll\*, Mère des trolls\*.

**\*Attaque de troll :** Quand Mam' o troll attaque au corps à corps, choisissez une unité en contact socle à socle avec elle qui va subir son attaque. Lancez 1d6 et consultez ce que donne le résultat de son attaque dans l'une des deux tables ci-dessous en fonction du *type de troupe* de l'unité. Il est important de noter que l'attaque de Mam' o troll compte comme une attaque de corps à corps et suit ainsi normalement les règles des attaques de corps à corps. Mam' o troll peut également faire son Piétinement furieux normalement.

Si l'unité est de type Monstre, Monstre monté ou Monstre colossal :

1-2 : Calin  
3-4 : Suce moelle  
5-6 : Petit déj

Si l'unité est d'un autre type troupe :

1-2 : Giffle  
3-4 : Coup de pied au cul  
5-6 : Petit déj

**Calin :** Choisissez une figurine dans l'unité préalablement sélectionnée et en contact socle à socle avec le Mam' o troll. Cette figurine doit faire un test d'Initiative avec un malus de -1d3 (jusqu'à un minimum de 1). Si elle échoue, la figurine subit 1D6+1 blessures.

**Suce moelle :** Choisissez une figurine dans l'unité préalablement sélectionnée et en contact socle à socle avec le Mam' o troll. Cette figurine doit faire un test d'Initiative avec un malus de -1d3 (jusqu'à un minimum de 1). Si elle échoue, la figurine subit 1D6 blessures. Pour chaque blessures non sauvegardées Mam' o troll récupère 1 PV précédemment perdu.

**Petit déj :** L'unité sélectionnée subit 1d6+1 touches de Force 5, *Perforant* (6). Mam' o troll doit faire un test de *Terrain Dangereux*.

**Giffle :** L'unité sélectionnée subit 1d6+1 touches avec la Force de Mam' o troll réalisées comme si elles suivaient la règle spéciale *Attaque de Broyage*.

**Coup de pied au cul :** Mam' o troll fait 1d6+2 attaques sur l'unité qu'il a préalablement choisie.

**\*Mère des trolls :** Les unités de "Trolls" (amis ou ennemies) ne peuvent pas attaquer Mam' o troll et sont *Tenaces* si elles se trouvent dans un rayon de 6".

## COCKATRIS

"Poulet furieux"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Cockatris	6	5	5	6	6	6	5	6	6	Monstre colossal	60*60

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (4+)

**Règles spéciales :** Au dessus des masses, Piétinement furieux (1d3+1), Régénération (5+), Attaques empoisonnées, Perforant (1), Guide (Fôret), Vol (9), Chasseur de proie\*.

\* **Chasseur de proie :** *Attaque au Passage*. L'unité désignée subit 1d6 touches de Force 4, *Perforant* (1).

## PEYRYTON

"Rejeton du Néant"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Peyruton	6	5	4	6	6	6	5	5	7	Monstre colossal	60*60

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (5+)

**Règles spéciales :** Monstre d'outre monde, Piétinement furieux (1d3+1), Eclaireur, Avant-garde, Haine, Touches d'impact (1d3), Vol (9), Malice infinie\*.

\* **Malice infinie :** Toutes unités (amis ou ennemies) en contact avec la figurine souffre d'un malus de -1 en Cd. Ce malus se cumule avec toutes autres malus possible, comme la *Peur* par exemple.

## ENGEANCE DU NEANT

"Bêt mutante atrofiée"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Engence du Néant	*	4	0	7	6	6	3	*	7	Monstre colossal	60*60

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protction Innée (5+)

**Règles spéciales :** Monstre d'outre monde, Piétinement furieux (2), Attaques aléatoires (3d6), Mouvement aléatoire (4d6), Embuscade du néant\*, Corps d'épines\*.

\* **Embuscade du néant :** Cette règle fonctionne comme une *Embuscade*, de plus l'orsque la figurine entre en jeu, elle peut faire un *Mouvement aléatoire (1d6)* comme si elle était dans la *sous-phase des Mouvements obligatoires*, mais en traitant toutes les unités (amies comme ennemies) comme des *Terrains Infranchissables*.

\* **Corps d'épines :** Les attaques dirigées contre l'Engence du néant ne bénéficie jamais de la règle *Perforant*.

## DEVOREUR

"Serpent des sables"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Devoreur	7	4	0	6	6	6	4	*	7	Monstre colossal	60*60

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (4+)

**Règles spéciales :** Au dessus des masses, Piétinement furieux (3), Touches d'impact (1d6+3), Attaques de broyage (1d6+3), Perforant (1), Creuse-tunnel\*.

\* **Creuse-tunnel :** Une figurine avec cette règle suit la règle *Embuscade*. Cependant, au lieu d'entrer sur le champ de bataille à partir d'un bord de table, l'unité doit entrer avec son centre en contact avec un point souterrain, qui est déclaré quand le jet d'*Embuscade* est réussi. Choisissez un point sur le champ de bataille situé à 1" de toute unité ennemie ou *Terrain Infranchissable*, puis effectuez un jet de dispersion de 2d6" avant de placer la figurine embusquée. Si le point se trouve sur une unité ennemie, placez la figurine embusquée en contact socle à socle avec le front avant de cette unité ennemie (optimisez le contact des figurines). la figurine embusquée est considérée comme ayant chargé et aucune réaction de charge ne peut être déclarée. S'il n'est pas possible de placer la figurine embusquée (pour n'importe quelle raison), considérez que le jet d'*embuscade* est raté et relancez le jet au prochain tour.

## MORGULN

"Esprit du desespoir"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Morguln	6	4	4	5	5	5	4	6	6	Monstre colossal	80*80

**Taille de l'unité :** 1

**Règles spéciales :** Monstre Mort-vivant, Piétinement furieux (3), Litanie des Morts, Régénération (5+), Ethéré, Perforant (2), Crie obscure\*, Froid mortel\*.

**\*Crie obscure :** Attaque Spéciale. La figurine possédant cette règle peut effectuer une Attaque Spéciale de Tir. Elle peut être faite après une *Marche forcée*, et touche automatiquement avec le profil suivant : Portée 16'', Force 4, *Tirs multiples (1d6+2)*, *Attaques Magiques*, *Perforant(2)*.

**\*Froid mortel :** Toutes unités (amis et ennemies) en contact socle à socle avec le Morguln voient son Initiative réduit à 1. Cette règle n'affecte pas les figurines avec la règle *Mort-vivant* et/ou *Ethéré*.

## PRIMARQUE DE LA RUINE

"Omega Rattus"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
P. de la Ruine	9	8	4	7	6	6	9	6	7	Monstre colossal	60*100

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (5+)

**Magie :** Sorcier Apprenti niveau 1. Utilise les sorts de la discipline de la Ruine.

**Règles spéciales :** Piétinement furieux (1d6), Monstre d'outre monde, Perforant (6), Rapide, Blessures multiples (1d3), Maleflames de la ruine\*.

\* **Maleflames de la ruine :** Arme de tir avec le profil suivant : Portée 12", *Attaques toxiques*, *Attaques enflammées*, *Tirs multiples* (1d6\*2). Ne peut pas être utilisé pour *Maintenir sa position et tirer*. Le tireur ne subit jamais de malus dû aux *Tirs multiples*.



## PRIMARQUE DU COURROUX

"Incarnation de la haine"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
P. du Courroux	8	10	10	7	7	7	9	7	7	Monstre colossal	100*150

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (5+), Armure de plates

**Règles spéciales :** Piétinement furieux (1d6+2), Monstre d'outre monde, Vol (8), Résistance à la magie (3), Charge dévastatrice, Charge tonitrueuse, Haine, Aura de fureur\*.

\* **Aura de fureur :** Toutes figurines (amies ou ennemies) à 6" gagne la règle *Haine* et *Frénésie*.

## PRIMARQUE DE LA PESTILENCE

"Incarnation de la maladie"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
P. de la Pestilence	6	6	3	7	8	8	3	5	7	Monstre colossal	150*100

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (4+)

**Règles spéciales :** Piétinement furieux (1d6+1), Monstre d'outre monde, Régénération (5+), Créature purulante\*, Nuées des chancres\*.

\* **Créature purulante :** Les Attaques de corps à corps effectuées contre une figurine possédant cette règle reçoivent un malus de -1 pour toucher, mais touchent toujours sur 5+ ou mieux. De plus, les *Attaques Toxiques* subissent un malus de -1 pour blesser et les *Attaques Empoisonnées* perdent cette règle contre la cible.

\* **Nuées des chancres :** Au début de chaque phase de corps à corps désignez une unité ennemie en contact avec le Primarque de la pestilence; elle subira 2d6 attaques de Force 2 à Initiative 2, avec les règles, *Attaques magiques*, *Attaques empoisonnées*, *Attaques de broyages*.

## PRIMARQUE DU CHANGEMENT

"Incarnation du renouveau"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
P. du Changement	8	6	6	6	7	7	6	5	7	Monstre colossal	100*150

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (5+)

**Règles spéciales :** Piétinement furieux (1d6), Monstre d'outre monde, Vol (8), Canalisation, Barrière du savoir\*, Serviteur des flammes changeantes\*.

\* **Barrière du savoir :** Objet de sort niveau (1d6). La figurine peut lancer 1d3 sorts Primaires sélectionnés dans les Disciplines communes et/ou le Primaire de la Discipline du changement. Au début de la phase de magie, choisissez le ou les sort(s), lancez le d3, puis lancez **1 seul d6** pour déterminer la valeur de lancement des sorts.

\* **Serviteur des flammes changeantes :** La figurine peut choisir une des règles spéciales suivantes à chaque phase de corps à corps pour ses attaques non-spéciales : *Attaques Divines, Attaques Enflammées ou Flammes de l'Enfer*.

## PRIMARQUE DE LA LUXURE

"Incarnation de la tentation"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
P. de la Luxure	10	9	6	7	7	7	10	6	7	Monstre colossal	100*150

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (5+)

**Règles spéciales :** Piétinement furieux (1d6+1), Monstre d'outre monde, Rapide, Perforant (6), Danse des lames du tourment\*, Envoutement délétable\*.

\* **Danse des lames du tourment :** La figurine peut relancer ses jets pour toucher à chaque phase de corps à corps.

\* **Envoutement délétable :** La figurine peut *Fuir* en *Réaction à une charge*, même si elles suivent la règle *Immunisé à la Psychologie* et se ralliera automatiquement à son prochain tour de jeu.

## INCARNATION BESTIALE

"Elémentaire sauvage"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Incarnation bestiale	8	5	4	7	6	6	5	6	7	Monstre colossal	60*100

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (4+)

**Magie :** Sorcier Apprenti niveau 2. Utilise les sorts de la discipline de la Sauvagerie bestiale ou de la Nature.

**Règles spéciales :** Piétinement furieux (3), Monstre d'outre monde, Rapide, Guide, Touches d'impact (1d3), Hurlement de la bête\*, Incarnations de la bête\*.

\* **Hurlement de la bête :** Arme de tir avec le profil suivant : Portée 12", touche automatiquement l'unité ciblée doit faire un test de panique avec un malus de -1 en Commandement. Ce malus passe à -2 si l'unité ciblée est du type de troupe : Bête de guerre, Bête monstrueuse ou Monstre.

\* **Incarnations de la bête :** La figurine est entièrement immunisée aux sorts de la *Discipline de la Sauvagerie bestiale et de la Nature*, même s'il s'agit d'une *Bénédictio*n.

## ELEMENTAIRE FLAMBOYANT

"Porte-flamme"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Elém. Flamboyant	8	5	4	6	5	6	5	5	7	Monstre colossal	60*100

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (5+)

**Magie :** Sorcier Apprenti niveau 2. Utilise les sorts de la discipline du Feu ou de la Forge.

**Règles spéciales :** Piétinement furieux (1d6), Monstre d'outre monde, Attaques enflammées, Né du feu, Blessures multiples (1d3), Brasier éternel\*, Incarnations des flammes\*.

\* **Brasier éternel :** Toutes figurines (amies ou ennemies) en contact socle à socle subit une touche de Force 4 au début de chaque phase de combat à Initiative 10 avec la règle *Attaques enflammées*.

\* **Incarnations des flammes :** La figurine est entièrement immunisée aux sorts de la *Discipline du Feu et de la Forge*, même s'il s'agit d'une *Bénédictio*.

## AVATARS DES MORTS

"Dieu des morts"

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Avatar des morts	4	5	4	6	6	6	5	5	7	Monstre colossal	60*100

**Taille de l'unité :** 1

**Equipement :** Protection Innée (5+)

**Magie :** Sorcier Apprenti niveau 2. Utilise les sorts de la discipline de la Mort ou de la Nécromancie.

**Règles spéciales :** Piétinement furieux (1d6), Monstre d'outre monde, Vol (8), Coup fatal, Brouillard pourpre\*, Incarnations des trépassés\*.

\* **Brouillard pourpre :** La figurine est toujours considérée comme étant à *Couvert lourd*.

\* **Incarnations des trépassés :** La figurine est entièrement immunisée aux sorts de la *Discipline de la Mort et de la Nécromancie*, même s'il s'agit d'une *Bénédictio*.