

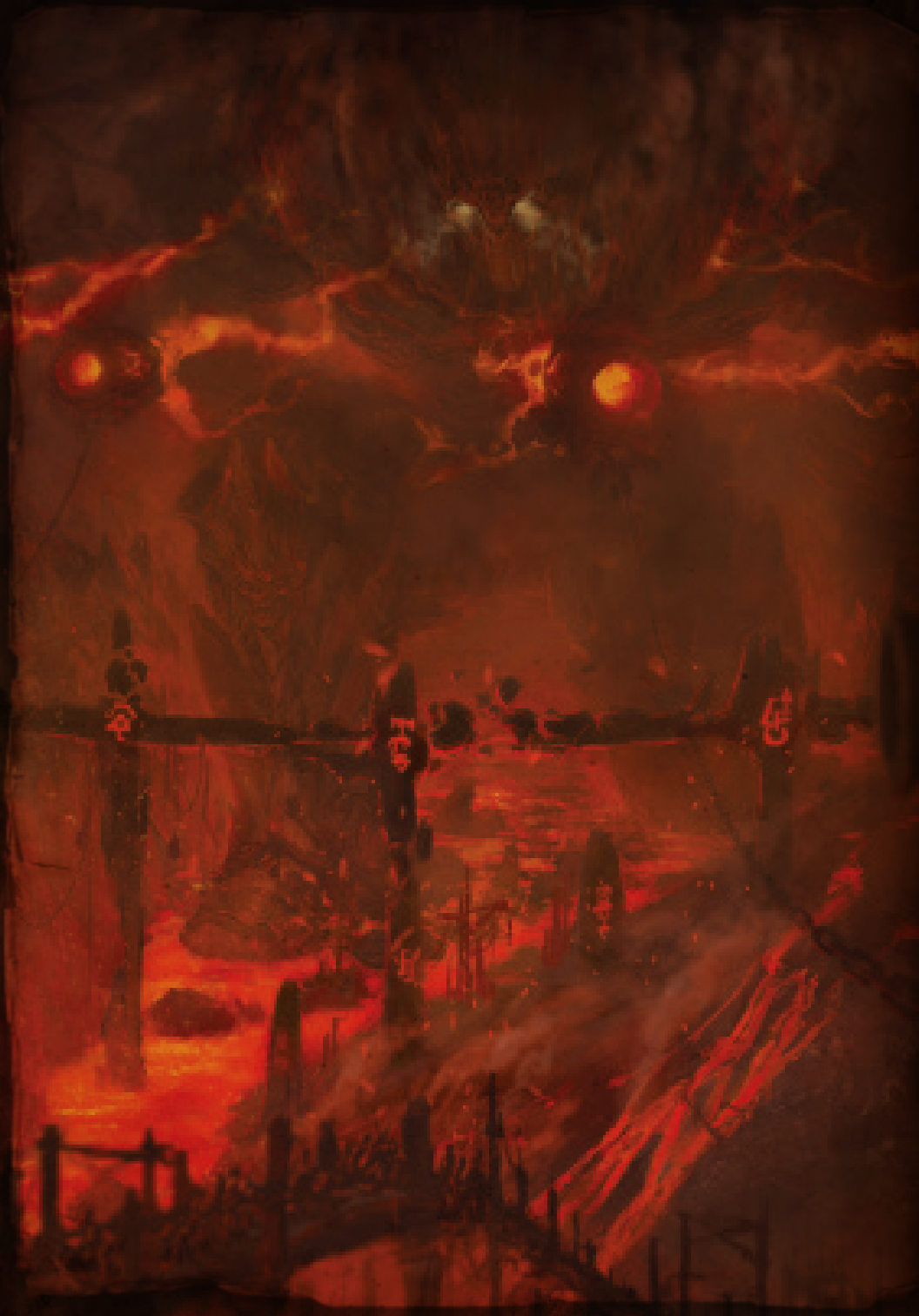
CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



HUNDRED KINGDOMS

Army List



LISTE D'ARMÉE

LES RÈGLES QUI
SUIVENT DÉCRIVENT LES
INTERACTIONS ENTRE LES
FIGURINES, LES BATAILLONS,
ET LEUR ENVIRONNEMENT.

CELA VISE À VOUS
APPRENDRE À CONSTRUIRE
UNE ARMÉE EN VUE DE
MENER LA BATAILLE.

LISTE D'ARMÉE

La force que vous emmenez sur le Champ de Bataille est choisie à partir d'une Liste d'Armée. Afin d'avoir un jeu équilibré, ces Armées sont choisies de sorte à avoir une valeur en points égale.

VALEURS EN POINTS

A Conquest, chaque Stand a une valeur en points, représentant sa puissance globale sur le champ de bataille. Les Stands ayant une valeur en points élevée sont en général de meilleurs combattants ou sont plus polyvalents, tandis que ceux ayant une faible valeur en points sont moins efficaces ou seront utiles uniquement dans certaines circonstances. La valeur en points de votre Armée est égale à la somme des valeurs en points des Stands qui la compose. On ajoute à cela les améliorations que vous avez achetées pour ces Stands. Plus la valeur en points est élevée, plus votre armée est létale. En choisissant des armées de valeur en points égale, vous et votre adversaire êtes assurés d'avoir une bataille équitable et qui représentera un défi.

TAILLE DE LA BATAILLE

Par défaut, nous recommandons des batailles de 2000 points. Cela représente généralement une soirée entière de massacres. Cependant, rien ne vous interdit de choisir une armée plus grande ou plus petite. En fait, de plus petites batailles à 1000 points sont un excellent moyen d'apprendre les règles.

CONSTRUIRE UNE ARMÉE

Une Armée est constituée de deux types d'entités : les Stand de Personnages et les Régiments. Vous pouvez inclure la quantité de chaque que vous souhaitez, à partir du moment où vous respectez les règles ci-dessous.

LE SEIGNEUR DE GUERRE

Vous devez inclure un Stand de **[Personnage]** qui sera votre Seigneur de Guerre, et qui vous représente sur le Champ de Bataille.

BATAILLONS

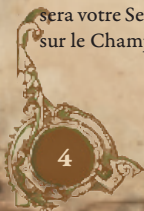
Chaque Stand de **[Personnage]** de votre Armée (y compris le Seigneur de Guerre) doit être accompagné d'un Bataillon composé de Régiments. Vous avez normalement un ensemble de Régiments parmi lesquels choisir dans la Liste d'Armée, mais vous devez inclure un Régiment du même Type que votre Stand de **[Personnage]** (Infanterie, Cavalerie, ou Brute), pour être certain qu'il y aura au moins un Régiment qu'il pourra rejoindre au début de la bataille.

Chaque Régiment est tiré de la section Régiments de la Liste d'Armée. Il comptera aussi, selon le Stand de **[Personnage]** choisi, comme un choix de Base, ou un choix Restreint.

Chaque Bataillon mené par un Stand de **[Personnage]** peut comporter jusqu'à quatre Régiments. Un Bataillon peut inclure autant de Régiments issus d'un choix de Base que ce que permet votre Bataillon. Les choix Restreints sont plus limités, comme le suggère leur nom. Chaque Bataillon peut inclure jusqu'à deux choix Restreints parmi les options disponibles. Cela peut être deux fois le même Régiment, ou deux Régiments différents de la liste. De plus, vous devez inclure un choix de Base pour chaque choix Restreint dans votre Bataillon. Ainsi, un Bataillon qui comporte deux choix Restreints devra comporter aussi deux choix de Base. Notez qu'un Régiment peut être un choix de Base pour un type de **[Personnage]**, et un choix Restreint pour un autre type de **[Personnage]** – vérifiez la Liste d'Armée pour cela.

AMELIORATIONS OPTIONNELLES

De nombreux Stands de **[Personnage]** et Régiments ont des options supplémentaires qui peuvent être achetées pour eux, comme des Capacités, des Figurines de Commandement, ou des Stands supplémentaires (dans le cas de Régiments). Si vous achetez une de ces améliorations, ajoutez simplement les points que cela coûte au Stand de **[Personnage]** ou au Régiment pour lequel l'option a été prise.



RÔLES TACTIQUES

Les Régiments et les Stands de **[PERSONNAGE]** dans votre Armée ont un description spéciale appelée Rôles Tactiques. Ce sont des mots clés utilisés pour identifier une entrée du jeu dans le cadre d'une catégorie plus large allant au-delà du Type ou de la Classe.

Ces mots clés apparaissent dans la section Rôles Tactiques de chaque entrée d'une Liste d'Armée et peuvent être trouvés entre crochets. E.g. **[TITAN]** pour les Nords et City States.

Souvent, les Capacités ou les Règles Spéciales peuvent se référer à des Rôles Tactiques pour cibler certains Régiments. Par exemple, tous les Régiments **[EXALTED]** sont affectés par une Capacité de Suprématie, alors tous les Régiments avec ce super-type seront affectés sans tenir compte du Type ou de la Classe.

Enfin, il est possible d'affiner les restrictions pour cibler certaines Entrées. Par exemple, une capacité Nords pourrait cibler uniquement les Régiments d'Infanterie **[EXALTED]** en laissant les géants (qui sont des Monstres) de côté.

RÈGLES SPÉCIALES ET CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Certaines règles, comme celles acquises par l'achat de Maîtrises, d'améliorations de Personnage et de capacités de Suprématie, peuvent fournir des capacités uniques qui vont au-delà de la simple amélioration des caractéristiques d'un **[PERSONNAGE]** ou d'un Régiment et bénéficient à l'ensemble d'une escouade, voire d'une armée.

Cela soulève la question de savoir si ces capacités sont « toujours actives », « activées » ou seulement applicables lorsque le Stand de Personnage ou le Régiment se trouve sur le champ de bataille.

Pour cette raison, les règles de ce type sont suivies d'indications qui permettent au joueur de reconnaître facilement quand ces règles sont appliquées. Ces indications sont les suivantes :

Toujours Actif: Cette Capacité est toujours considérée comme active même si le **[PERSONNAGE]** ou le Régiment auquel il est rattaché est actuellement sur le Champ de Bataille, en Renforts ou a été détruit.

Activé: Cette Capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par bataille et nécessite que le **[PERSONNAGE]** ou le Régiment soit sur le Champ de Bataille. Une fois activés, les effets durent aussi longtemps que la règle le prévoit, même si le **[PERSONNAGE]** ou le Régiment a été retiré du Champ de Bataille entre temps.

Champ de Bataille: Cette Capacité est considéré comme active tant que le **[PERSONNAGE]** ou le Régiment est actuellement sur le Champ de Bataille.

RÈGLES D'ARMÉE

Cette Armée suit les règles additionnelles suivantes :

ONE HUNDRED KINGDOMS

Les Cent Royaumes sont une faction diversifiée, dont les nombreux chefs et nobles se disputent le pouvoir par le biais de plans politiques élaborés et d'alliances stratégiques. Chaque acteur de ces plans dépend de sa propre structure de pouvoir et de ses propres ressources, plutôt que de la forme de pouvoir plus centralisée que l'on trouve généralement dans d'autres factions.

C'est pourquoi les Cent Royaumes proposent deux types de règles de faction : les **Règles d'armée** et les **Règles de Sous-Faction**. Cela vous permettra de personnaliser votre force en fonction de votre propre histoire, en mettant l'accent sur une seule Sous-Faction ou en explorant des alliances stratégiques complexes et délicates entre des Personnages d'origines différentes.

Pour plus de facilité, chaque Régiment et [**PERSONNAGE**] ont un Rôle Tactique correspondant à leur Sous-Faction permettant d'identifier les troupes les plus adaptées à chaque thème.

Les Rôles Tactiques de Sous-Faction sont les suivants: [**IMPERIAL**], [**THEIST**], [**FEUDAL**] et [**THE ORDERS**].

MEMORIES OF THE RED YEARS

Une Liste d'Armée de Hundred Kingdoms ne peut pas inclure un [**PERSONNAGE**] [**THEIST**] et un [**PERSONNAGE**] [**THE ORDERS**] au même moment.

Exemple: Un Theist Priest ou Crusading Noble Lord ne peuvent pas être dans la même Armée qu'un Priory Commander, Order of the Shield ou Order of the Sword Commanders.

DYNASTIC ALLIANCES

Lors de la création de votre liste d'armée, vous pouvez sélectionner un [**Personnage**] supplémentaire pour être votre "**Allié Dynastique**". Un "**Allié Dynastique**" doit être un [**Personnage**] différent de celui du Seigneur de Guerre et ne peut pas partager le même rôle de Sous-Faction sur le champ de bataille. Un [**Personnage**] "**Allié Dynastique**" a accès à sa Capacité de Suprémie et à sa Règle de Sous-Faction comme s'il était un Seigneur de Guerre - il ne compte cependant pas comme le Seigneur de Guerre pour d'autres raisons.

Vous ne pouvez activer qu'une seule Capacité de Suprémie activée par Phase de Suprémie, quel que soit le nombre de capacités disponibles.

RELENTLESS DRILLS

Tant qu'un Régiment d'Infanterie [**VETERAN**] de cette Armée est au moins de 5 Stands, il compte comme ayant la Règle Spéciale **Inspired**.

Note du concepteur : Comme vous ne comptez pas "toujours" comme ayant la règle spéciale Inspired, charger à travers un terrain gênant ou d'autres capacités peut faire perdre à votre Régiment la Règle Spéciale Inspired.

De plus, les Stands de Commandement des Régiments d'Infanterie de cette Armée comptent pour +X Stands additionnels dans le cadre de la Capture des Zones d'Objectif où X est le bonus de Résolution reçu par le Régiment (comme décrit page 60 du livre de règle).

Note du concepteur : Comme il est difficile pour un grand Régiment d'amener tous ses Stands à portée d'une Zone d'Objectif, Relentless Drills permettent de concentrer une partie de ce pouvoir de saisie sur le Stand de Commandement du Régiment.

N'oubliez que les Régiments Légers peuvent Capturer des Zones d'Objectif de cette façon!



RÈGLES DE SOUS-FACTION

Cette Armée suit les règles de Sous-Factions ci-dessous:

RAPID DEPLOYMENT

Si le Seigneur de Guerre a le Rôle Tactique [IMPERIAL], alors cette Armée gagne l'accès à cette Règle Spéciale de Sous-Faction.

[Toujours actif]: Durant votre Phase de Renforts, choisissez jusqu'à 2 Régiments d'Infanterie [IMPERIAL] par Round n'étant pas sur le Champ de Bataille. Après avec tester pour les Renforts, ils gagnent la Règle Spéciale Vanguard (5).

FAMILY TRADITIONS

Si le Seigneur de Guerre a le Rôle Tactique [FEUDAL], alors cette Armée gagne l'accès à cette Règle Spéciale de Sous-Faction.

[Toujours actif]: Tous les Régiments [FEUDAL] dans le Bataillon du Seigneur de Guerre gagnent le Rôle Tactique [VETERAN] sans coût additionnel.

Les Régiments [FEUDAL] et les Stands de [PERSONNAGE] de cette Armée gagnent aussi le Rôle Tactique de la Sous-Faction de l'Allié Dynastique.

Exemple: Un Noble Lord [FEUDAL] a un Theist Priest comme Allié Dynastique. Cela signifie que les Régiments comme les Household Guard ou Household Knights qui n'auraient pas eu accès au Rôle Tactique de la Sous-Faction [THEIST] peuvent maintenant bénéficier des synergies inhérentes à la partie [THEIST] de la Faction.

MARCH OF THE FAITHFUL

Si le Seigneur de Guerre a le Rôle Tactique [THEIST], alors cette Armée gagne l'accès à cette Règle Spéciale de Sous-Faction.

[Toujours actif]: Les Régiments [VETERAN] [THEIST] de cette Armée gagnent la Règle Spéciale Divine Purpose.

De plus, tant qu'un Régiment [THEIST] ami est à 12" d'un [PERSONNAGE] [THEIST] ami, il gagne la Règle Spéciale Indomitable (1).

MARTIAL PROWESS

Si le Seigneur de Guerre a le Rôle Tactique [THE ORDERS], alors cette Armée gagne l'accès à cette Règle Spéciale de Sous-Faction.

[Toujours actif]: Les Stands de Commandement [VETERAN] [THE ORDERS] et les [PERSONNAGE] [THE ORDERS] gagnent la Règle Spéciale Flurry.

CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Chaque Sous-Faction débloque une Capacité de Suprémie différente selon le Seigneur de Guerre.

COMBAT MANEUVERS

Si le Seigneur de Guerre a le Rôle Tactique [IMPERIAL], alors cette Armée gagne l'accès à cette Capacité de Suprémie.

[Activé]: Les Régiments d'Infanterie [VETERAN] peuvent effectuer une Action de Réformation gratuite durant leur Activation et gagnent la Règle Spéciale Opportunist jusqu'à la fin du Round.

PROFESSIONAL TROOPS

Si le Seigneur de Guerre a le Rôle Tactique [FEUDAL], alors cette Armée gagne l'accès à cette Capacité de Suprémie.

[Toujours actif]: Tant que les Régiments amis [FEUDAL] sont à 8" d'un [PERSONNAGE] [FEUDAL] ami, ils relancent leurs Jets non modifiés de "6" durant les Actions de Clash et en réalisant leurs Jets de Défense.

THE SPIRIT SHINES

Si le Seigneur de Guerre a le Rôle Tactique [THEIST], alors cette Armée gagne l'accès à cette Capacité de Suprémie.

[Activé]: Un Theist Priest de cette Armée peut immédiatement effectuer une Action de Lancement de Sorts additionnelle et hors-séquence. Le Sort est automatiquement réussi avec le nombre requis de succès.

De plus, jusqu'à la fin du Round, lorsqu'un [PERSONNAGE] [THEIST] ami lance un Sort avec succès en ciblant un Régiment ami [THEIST], tous les autres Régiments amis [THEIST] actuellement sur le Champ de Bataille sont aussi ciblés et affectés par ce Sort.

THE FIRST BLESSING

Si le Seigneur de Guerre a le Rôle Tactique [THE ORDERS], alors cette Armée gagne l'accès à cette Capacité de Suprémie.

[Activé]: Tous les Régiments [THE ORDERS] amis ajoutent +1 à leur Caractéristique d'Attaques et gagnent la Règle Spéciale Hardened (+1).

À GARDER EN TÊTE - QU'EST-CE QUE JE VIENS DE LIRE ?

Vous débutez et vous avez des questions ? Voici un petit récapitulatif du fonctionnement des règles des Cent Royaumes et de ce que nous venons de voir dans les dernières pages. Ces explications sont brèves et vous aideront à jouer rapidement vos premières parties ou à répondre aux questions que vous vous posez ! N'oubliez pas de rejoindre notre canal Discord et n'hésitez pas à nous contacter pour toute question que vous pourriez avoir [ici](#) !

QUE FAIT MON ARMÉE ?

Les Cent Royaumes représentent la résistance de l'humanité face aux créatures fantastiques et si vous n'en aviez pas assez d'être un humain dans la vie réelle, vous pouvez maintenant en être un dans un monde fantastique ! Oh, et vous pouvez jouer des listes qu'avec des chevaliers !

Contrairement aux autres factions, une armée des Cent Royaumes est composée de forces plus petites qui s'unissent pour combattre une menace plus importante. Chaque force, ou Sous-Faction, apporte son propre ensemble de règles de Sous-Faction et de capacités associées. Cet aspect unique en fait la seule faction à aligner deux Seigneurs de Guerre au combat en tant qu'alliés dynastiques !

Note du concepteur : Cela signifie également que vous obtenez deux capacités de Suprémie !

Lors de la création d'une liste d'armée, vous pouvez choisir de jouer avec des formations d'infanterie très bien entraînées et disciplinées - avec des capacités supplémentaires pour refléter cette expérience du combat - ou des régiments de troupes zélées déclenchant une puissante croisade de ferveur religieuse !

À GARDER EN TÊTE

Lorsque vous jouez des Cent Royaumes, n'oubliez jamais :

- N'oubliez pas que vous avez un Seigneur de Guerre ET un Allié Dynastique, ce qui signifie que vous pouvez avoir deux capacités de Suprémie "Toujours active" en même temps !
- Notez que votre allié dynastique fournit également ses règles de sous-faction, ce qui vous permet de personnaliser encore davantage votre force ! N'hésitez pas à expérimenter différentes combinaisons !
- En tant que joueur des Cent Royaumes, vous disposez d'une multitude de Régiments différents. Ce que vous perdez en puissance, vous le gagnez en spécialisation. A moins que vous ne soyez des Ordres...
- Lorsque vous construisez vos listes, vous avez la possibilité d'aligner des armées entièrement composées d'infanterie ou de cavalerie et de tout ce qui se trouve entre les deux ! Si le full-cavalerie est votre style, vous pouvez le faire !

IMPERIAL OFFICER

100 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	2	2	4	4	3	3	0	Rapid Deployment

RÈGLES

SPÉCIALES

Forward Force

Battlefield Drills: A la fin de la Suprématie Phase de chaque Round, choisissez jusqu'à 2 Régiments d'Infanterie ami à 12" de ce Stand de [PERSONNAGE] pouvant recevoir chacun l'un des effets suivants. Ce Stand de [PERSONNAGE] peut choisir un effet différent pour chacun des 2 Régiments ciblés.

- 1) Brace for Impact:** Le Régiment ami ciblé gagne la Règle Spéciale Hardened (1) jusqu'à la fin du Round.
- 2) On Your Feet:** Le Régiment ami ciblé perd le status Brisé comme s'il avait effectué une Action de Ralliement (ou Ralliement de Combat).
- 3) Point Secure:** Le Régiment d'Infanterie ciblé ami à Portée d'une Zone d'Objectif gagne la Règle Spéciale Iron Discipline jusqu'à la fin du Round.
- 4) Aim For the Head:** Le Régiment ami ciblé gagne l'Événement de Tirage Murderous Volley. Le Stand de Personnage actuellement rattaché ne gagne pas cet Événement de Tirage.

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique: [PERSONNAGE], [IMPERIAL]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Héritages: Peut avoir deux Héritages au coût indiqué.

Maîtrises: Ce Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

BATAILLON

Ce Bataillon ne peut pas prendre plus de 2 Régiments de Steel Legion.

<i>Base:</i>	<i>Militia</i>	<i>Restreint:</i>	<i>Gilded Legion</i>
	<i>Militia Bowmen</i>		<i>Hunter Cadre</i>
	<i>Imperial Ranger Corps</i>		
	<i>Men-at-Arms</i>		
	<i>Mercenary Crossbowmen</i>		
	<i>Steel Legion</i>		

CHAPTER MAGE**80 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Infanterie	-	-	3	1	3	4	2	1	0

**RÈGLES
SPÉCIALES**

Barrage (4) (18"), Wizard (6)

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique: [PERSONNAGE], [IMPERIAL]**SORTS**

Le Chapter Mage doit sélectionner l'une des école suivante, sans surcoût et connait tous les sorts de l'école choisie.

Ecole du Feu*Kindle Courage**Fire Dart***Ecole de la Terre***Earth to Mud**Stone Spikes***Ecole de l'Eau***Nimuah's Tears**Call Fog***Ecole de l'Air***Seeking Winds**Guide*

Le Chapter Mage a accès aux Sorts suivants en plus de l'Ecole qu'il a choisie :

*Elemental Vortex**Elemental Missile***AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE**

Héritages: Peut avoir un seul Héritage au coût indiqué.

Maîtrises: Ce Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

Ce [PERSONNAGE] ne eput pas être le Seigneur de Guerre.

BATAILLON**Base:***Men-at-Arms**Mercenary Crossbowmen***Restreint:***Non*

NOBLE LORD

80 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	1	3	4	4	3	3	0	Professional Troops

RÈGLES SPÉCIALES

Personal Bodyguard: Vous pouvez sélectionner un Régiment d'Infanterie du Baraillon de ce Stand de Personnage qui gagne le Rôle Tactique [**VETERAN**] s'il ne l'avait pas déjà.

Weapon Arts : Peut avoir deux de ces Règles Spéciales suivantes, représentant soit l'arme portée par le Noble, soit ses compétences acquises au cours d'une vie de bataille.

<i>Weapon Master</i>	Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale Cleave 1 .
<i>Relentless</i>	Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale Flurry .
<i>Duellist</i>	Le Stand de Personnage gagne +1 à sa Caractéristique de Clash.
<i>Graceful Combatant</i>	Le Stand de Personnage gagne +2 à sa Caractéristique d'Attaque.

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique: [PERSONNAGE], [FEUDAL]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Héritages: Peut avoir jusqu'à 2 Héritages au coût indiqué.

Mâitrises: Ce Stand de Personnage peut prendre une seule Mâitrise de n'importe quelle catégorie.

BATAILLON

Base:	<i>Militia</i>	Restreint:	<i>Mounted Squires</i>
	<i>Militia Bowmen</i>		<i>Longbowmen</i>
	<i>Men-at-Arms</i>		<i>Household Knights</i>
	<i>Mercenary Crossbowmen</i>		
	<i>Household Guard</i>		

MOUNTED NOBLE LORD

130 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Cavalerie	-	-	1	3	5	5	3	3	0	Professional Troops

RÈGLES SPÉCIALES

Brutal Impact (2), Impact (3), Shield

Personal Entourage: Vous pouvez sélectionner un Régiment de Household Knight du Bataillon de ce Stand de Personnage qui gagne le Rôle Tactique [VETERAN] s'il ne l'avait pas déjà.

Weapon Arts : Peut avoir l'une de ces Règles Spéciales suivantes, représentant soit l'arme portée par le Noble, soit ses compétences acquises au cours d'une vie de bataille.

<i>Weapon Master</i>	Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale Cleave 1 .
<i>Relentless</i>	Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale Flurry .
<i>Duellist</i>	Le Stand de Personnage gagne +1 à sa Caractéristique de Clash.
<i>Tourney Champion</i>	Le Stand de Personnage gagne +2 à sa Caractéristique d'Attaque.

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique: [PERSONNAGE], [FEUDAL]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Héritages: Peut avoir un seul Héritage au coût indiqué.

Maîtrises: Ce Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

BATAILLON

Ce Bataillon du Stand de Personnage ne peut pas contenir plus de deux Régiments de Household Knights.

<i>Base:</i>	<i>Militia</i>	<i>Restreint:</i>	<i>Longbowmen</i>
	<i>Militia Bowmen</i>		<i>Household Guard</i>
	<i>Men-at-Arms</i>		
	<i>Mercenary Crossbowmen</i>		
	<i>Mounted Squires</i>		
	<i>Household Knights</i>		

CRUSADING NOBLE LORD**100 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	1	3	5	4	4	3	0	The Spirit Shines

**RÈGLES
SPÉCIALES**

Cleave (2), Flurry, Devout

Path of Righteousness: Les Régiments dans le Bataillon de ce [PERSONNAGE] gagnent le Rôle Tactique [THEIST] et la Règle Spéciale Indomitable (+1) (jusqu'à un maximum of 2).

Crusading Bulls: Peut choisir l'un des voeux suivants, représentant leurs serments et motivations.

To Restore the Faith

Tant qu'un Régiment d'Infanterie ami à 8" de ce [PERSONNAGE] a Caractéristique de Résolution de 4 ou plus, ce Régiment compte comme ayant la Règle Spéciale Divine Purpose.

To Banish the Darkness

Le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale Oblivious.

To Cast Out the Daemon

Le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale Terrifying (1).

PERSONNAGE

• Ce Stand de Personnage est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique: [PERSONNAGE], [THEIST]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Héritages: Peut avoir un seul Héritage au coût indiqué.

Maîtrises: Ce Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

BATAILLON

Ce Bataillon du Stand de Personnage ne peut pas contenir plus de deux Régiments de Household Guard.

*Base:**Crusaders**Restreint:**Household Knights**Household Guard**Longbowmen**Militia**Militia Bowmen**Men-at-Arms**Sicarii*

THEIST PRIEST

90 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	1	2	4	4	3	3	0	The Spirit Shines

RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (1), Devout, Fearless, Priest (6)

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique: [PERSONNAGE], [THEIST]

SORTS

Le Theist Priest connait tous les sorts suivants, sans surcoût.

Saint's Favor

Divine Sanction

Heavenly Blessing

Holy Fire

Fervor

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Héritages: Peut avoir un seul Héritage au coût indiqué.

Maîtrises: Ce Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

BATAILLON

Base:

Crusaders

Restreint:

Archangel

Militia

Militia Bowmen

Sicarii

PRIORY COMMANDER**120 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Cavalerie	-	-	1	4	6	6	4	4	0	The First Blessing

**RÈGLES
SPÉCIALES**

Impact (4)

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Le Personnage doit appartenir à l'un des Ordres suivants pour bénéficier de ses avantages. Selon l'ordre choisi, la sélection du Bataillon du Personnage sera également différente.

- Order of the Crimson Tower: Brutal Impact (2), Terrifying (1)
- Order of the Sealed Temple: Ajoute +1 à sa Caractéristique d'Attaques, Impact (+1)

Rôle Tactique: [PERSONNAGE], [THE ORDERS]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Héritages: Peut avoir un seul Héritage au coût indiqué.

Maîtrises: Ce Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

BATAILLON (CRIMSON TOWER)

Base: *Order of the Crimson Tower* **Restreint:** *Order of the Ashen Dawn*
Order of the Sealed Temple
Order of the Sword
Order of Saint Lazarus

BATAILLON (SEALED TEMPLE)

Base: *Order of the Sealed Temple* **Restreint:** *Order of the Ashen Dawn*
Order of the Crimson Tower
Order of the Sword
Order of Saint Lazarus

ERRANT OF THE ORDER OF THE SHIELD

100 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	1	3	5	4	4	3	0	The First Blessing

RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (2), Shield

Up In Arms!: Ce [PERSONNAGE] peut ajouter un Régiment additionnel de Base dans son Bataillon, en ignorant les restrictions habituelles de 4 Régiments par Bataillon, jusqu'à un maximum de cinq. Les Régiments d'Infanterie dans le Bataillon de ce [PERSONNAGE] gagnent le Rôle Tactique [VETERAN].

Drive for Justice: Le Régiment d'Infanterie auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale Fearless.

Like Gods Among Men [Toujours actif]: Quand un Régiment de Cavalerie [THE ORDERS] réussie une Charge contre un Régiment ennemi, tous les Régiments d'Infanterie actuellement à 8" de ce Régiment ami [THE ORDERS] effectuent immédiatement une Action gratuite et hors-séquence de Ralliement ou de Ralliement de Combat et gagnent la Règle Spéciale Inspired jusqu'à la fin du Round.

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique: [PERSONNAGE], [THE ORDERS]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Héritages: Peut avoir un seul Héritage au coût indiqué.

Maîtrises: Ce Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

BATAILLON

Ce [PERSONNAGE] ne peut être inclus une seule fois par Liste d'Armée.

<i>Base:</i>	<i>Militia</i>	<i>Restreint:</i>	<i>Order of the Ashen Dawn</i>
	<i>Militia Bowmen</i>		<i>Order of the Crimson Tower</i>
	<i>Men-At-Arms</i>		<i>Order of the Sealed Temple</i>
			<i>Order of the Sword</i>
			<i>Order of Saint Lazarus</i>

PERSONNAGES ET AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Les objets magiques et l'héraldique sont une part importante de la culture et de l'histoire d'une faction. Chaque faction a accès à une liste d'objets et de capacités décrits dans leur liste d'armée respective : ce sont des Améliorations de Personnage. Vous trouverez ces Améliorations comme options pour le Personnage. Sauf indication contraire, chaque amélioration ne peut être sélectionnée qu'une seule fois dans votre liste d'armée, et il n'est pas nécessaire que cela soit représenté visuellement sur le Personnage. Chaque Amélioration confère des capacités ou des attributs au Personnage, et leurs bonus sont perdus dès que le Personnage est retiré du jeu quelle qu'en soit la raison.

A moins que cela ne soit spécifié, les restrictions suivantes s'appliquent :

- Si un Stand de Personnage peut avoir plus d'une Amélioration, il doit prendre des Améliorations de catégories différentes.

HÉRITAGES

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

ARMURES

Armor of Dominion 30 points (Personnage d'Infanterie uniquement)

Forgée à l'aide de techniques perdues dans les cendres de Capitás, cet ensemble d'armure a été forgé avec l'aide de la foi et de la sorcellerie de l'Ancien Dominion. Ces armures qui ont survécu à la Chute sont considérées comme des trésors inestimables sans égal à travers les Cent Royaumes. Les Stands ennemis en contact avec le Stand de [PERSONNAGE] perdent les Règles Spéciales Cleave X et Smite.

Bakkian Token 20 points

Bien que leurs origines soient souvent oubliées, la culture des Cent Royaumes est imprégnée de références, de superstitions et de croyances qui perdurent depuis l'Ancien Dominion. Souvent façonnée d'après des plumes pour symboliser sa nature volage, les jetons de bronze du dieu des arnaques Bakkus sont encore portés aujourd'hui comme porte-bonheur.

Ce [PERSONNAGE] gagne la Règle Spéciale Blessed.

Mask of Eakides 10 points

Le plus grand des héros des Cités-Etats, Eaklides de Tauria, ne pouvait pas être défait dans un combat honorable. Lorsqu'une flèche lui a ôté la vie en traître à la bataille d'Aella, sa mort a brisé le moral de ses forces. Son corps fut finalement retrouvé grâce aux efforts héroïques de ses compagnons, mais sa panoplie fut pillée et perdue. Depuis lors, son casque masqué a changé de mains d'innombrables fois, une marque d'excellence... et de malheur.

Le Régiment [VETERAN] auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché, gagne la Règle Spéciale Indomitable (+1) (jusqu'à un maximum of 2).

ARMES

Caledburn 25 points

Le premier Cadeyrn, Arktus l'Ours, utilisa cette épée pour vaincre chacun des autres rois Breannien lors de duels rituels. Alors que beaucoup en revendiquent la propriété par l'intermédiaire de parents éloignés, l'épée a disparu et refait surface à maintes reprises, toujours dans les mains d'un porteur digne d'elle.

Les Régiments ennemis doivent relancer leurs Jets de Défense réussis contre les Touches provenant de ce [PERSONNAGE] lors d'une Action de Charge, Clash ou Volée.

The Flesh Cleaver 25 points

Lorsque Charles Armatellum sortit du Temple Scellé pour négocier la paix avec le dieu vivant des W'adhrûn, il est revenu avec la paix, et cette hache. Sculptée dans un seul morceau d'obsidienne, peu sont capables de la manier... et encore moins d'y résister.

Les Attaques de Clash de ce [PERSONNAGE] ignorent la Règle Spéciale Hardened (X).

Laurean Lance 15 points

Décernées au vainqueur des jeux Klaeans, les lances Lauréennes sont un spectacle très rare sur le terrain. Non seulement le porteur doit remporter une course lors des Epreuves, mais il doit aussi refuser l'invitation à rejoindre les Ordres qui suit la victoire.

Ce [PERSONNAGE] peut relancer ses Jets de Touches ratés lorsqu'il effectue des Attaques d'Impact et gagne la Règle Spéciale Brutal Impact (+1).

DE LA FORGE

Standard of Steel **50 points** **(Personnage d'Infanterie uniquement)**

Il s'agit de bannières destinées à défier l'ennemi, brandies par la Légion d'Acier. Avoir répondu à ce défi, et y avoir survécu, est un exploit qui fait réfléchir même les plus puissants des adversaires.

Le Régiment [IMPERIAL] auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale Dread. Si le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est rattaché a le Rôle Tactique [VETERAN], il gagne la Règle Spéciale Unyielding.

Regalia of the Empire **35 points** **(Personnage d'Infanterie uniquement)**

Les Regalia comprennent une série d'objets, tels que des armes, des bâtons, des vêtements, des bagues, des bijoux et, bien sûr, la Couronne Impériale, composée de onze couronnes plus petites. Le fait de se voir attribuer temporairement l'un d'entre eux signifie que le porteur a obtenu la faveur du Conclave et agit au nom du Trône Creux.

Le Régiment [FEUDAL] auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché, gagne la Règle Spéciale Dauntless.

Olephant's Roar **30 points**

L'écuyer de Charles Armatellum était présent dans toutes ses batailles sauf une, mais seul son surnom, Olefant, est resté dans les mémoires. Bien qu'il ne fasse pas officiellement partie des insignes impériaux, le Bellowing Roar d'Olefant, la corne d'oliphant ornée qu'il portait, est conservé avec eux.

Le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] [FEUDAL] est actuellement rattaché, gagne la Règle Spéciale Glorious Charge.

Elysian Fragment **25 points**

Ces fragments mystiques seraient des vestiges brisés du Palais de Berger, qui s'est écrasé sur Capitas pendant la Chute. Si on les rapproche de l'oreille, on peut encore entendre les prières des fidèles, emprisonnés dans le vitrail. Le fait de briser la gemme libère ces faibles murmures en un crescendo de pouvoir écrasant.

Le Stand de Personnage gagne l'Évènement de Tirage suivant:

Elysian Fragment: Cet Évènement de Tirage ne peut être activé qu'une seule fois par Bataille. Le Régiment [THEIST] auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale Cleave (3) jusqu'à la fin du Round.

Gilded Rampart **25 points** **(Personnage d'Infanterie uniquement)**

On dit que l'Empire fut forgé par l'entraînement et la discipline des hommes de Charles Armatellum plus que par leur nombre. Tandis que les différentes Ecoles Militaires ont maintenu cet héritage, la Gilded Legion a placé ses attentes à un niveau encore plus élevé. L'impact que la poignée de commandants qui ont acquis un Rempart Doré ont sur leurs hommes en est la preuve. Le Régiment [VETERAN] auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché, gagne la Règle Spéciale Oblivious.

Mantle of Saint Nicholas **20 points**

Cette simple robe est encore maculée du sang de Saint Nicolas, dont le meurtre par des hérétiques plongea les Cent Royaumes dans des décennies de guerre, desquelles émergea l'Empire Tellian. Sa signification et l'héritage de Saint Nicolas sont telles que mêmes lespires athées sont émus à sa simple vision.

Le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché, gagne la Règle Spéciale Divine Purpose.

MAÎTRISES

Les Personnages sont des héros de renom ou des individus de haut rang, qui excellent au-delà du commun des mortels. Que ce soit par la chance, l'éducation, la formation et l'entraînement ou d'autres pouvoirs à l'œuvre, les Personnages ont acquis des capacités qui les rendent exceptionnels. Les Maîtrises sont des capacités d'amélioration optionnelles pour vos Personnages, qui sont notées sur votre liste d'armée et confèrent des capacités bonus à votre Personnage. Un Personnage ne peut sélectionner qu'une seule Maîtrise selon les listes de personnages autorisées dans la section suivante.

Cependant, il existe des cas où un stand de personnage peut en obtenir plus d'une. Cette exception sera clairement écrite dans la liste d'armée.

STUDENT OF STRATEGY

Art of War **30 points**
[**Champ de Bataille**]: Une fois par Round, le joueur peut passer son étape de "Piocher une Carte de Commandement" et passer la main à son adversaire.

Get in Position **30 points**
(**Personnage d'Infanterie uniquement.**)
Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale Forward Force.

Seize the Advantage **30 points**
[**Battlefield**]: Les Régiments [**IMPERIAL**] activés suite à une Activation Rapprochée ajoutent +2" à leur Distance de Charge jusqu'à la fin de leur Activation.

PIOUS CONVICTION

Conviction **25 points**
(**Personnage Theist Uniquement**)
Le Régiment [**THEIST**] auquel ce [**PERSONNAGE**] est actuellement rattaché ajoute +1 à sa Caractéristique de Résolution (jusqu'à un maximum of 4).

Glimmer of Faith **25 points**
(**Theist Priest Uniquement**)
Le Régiment [**THEIST**] auquel ce [**PERSONNAGE**] est actuellement rattaché relancent ses Tests de Résolution ratés.

STUDENT OF WAR

Tip of the Lance **35 points**
Le Régiment de Cavalerie [**VETERAN**] auquel ce [**PERSONNAGE**] est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale Wedge!.

Eccentric Fighting Style **25 points**
Le Stand de Personnage ajoute +2 à sa Caractéristique d'Attaques, relance ses Jets pour Toucher ratés et ses Jets de Défense réussis.

Front of the Line **20 points**
Le Régiment d'Infanterie [**VETERAN**] auquel ce [**PERSONNAGE**] est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale Bravery.

STUDENT OF THE ARCANE

Talented **20 points**
(**Chapter Mage Uniquement**) Le [**PERSONNAGE**] peut choisir une seconde Ecole et gagne ces Sorts.

Protective Glyphs **15 points**
(**Chapter Mage Uniquement**)
[**Toujours actif**]: Les Lanceurs de Sorts ciblant un Régiment ami à 10" de ce [**PERSONNAGE**] pour un Sort, devront avoir un succès supplémentaire pour réussir le lancement du Sort.



SORTS

CHAPTER MAGE

Nom	Portée	Harmonisation	Effect
Stone Spikes	10"	3 (Scaling)	Le Régiment d'Infanterie ami ciblé gagne la Règle Spéciale Pike Formation jusqu'à la fin du Round.
Call Fog	10"	3 (Scaling)	Le Régiment d'Infanterie ami ciblé compte comme Obstrué contre les Actions de Volée ennemies jusqu'à la fin du Round.
Earth to Mud	14"	3 (Scaling)	Le Régiment ennemi ciblé peut uniquement effectuer une Charge en tant que première Action. De plus, il peut uniquement effectuer un maximum de 2 Actions lors de sa prochaine Activation.
Kindle Courage	12"	3 (Scaling)	Le Régiment ami ciblé ajoute +1 à sa Caractéristique de Résolution jusqu'à la fin du Round.
Fire Dart	16"	4	Inflige 1 Touche par succès à un Régiment ennemi. Ces Touches bénéficient de la Règle Spéciale Armor Piercing (1).
Seeking Winds	12"	3 (Scaling)	Le Régiment ami ciblé gagne la Règle Spéciale Aimed Shot jusqu'à la fin du Round.
Guide	12"	3	Jusqu'à la fin du Round, ce Régiment relance ses jets pour toucher de "6" lors des Actions de Volée.
Ninuah's Tears	12"	4	Le Régiment d'Infanterie ciblé se soigne d'une Blessure par succès.
Elemental Vortex	12"	4	Le Régiment ami ciblé induit une pénalité de 2 succès à tout Sorts ennemi les ciblant.
Elemental Missile	12"	-	Le Régiment ennemi ciblé subit trois Touches. Ce Sort est automatiquement lancé.

THEIST PRIEST

Nom	Portée	Harmonisation	Effect
Divine Sanction	12"	3 (Scaling)	Le Stand de Commandement du Régiment ami ciblé et [PERSONNAGE] rattaché gagne la Règle Spéciale Cleave (+1) jusqu'à la fin du Round.
Fervour	12"	3	Le Stand de Commandement du Régiment ami ciblé et tout [PERSONNAGE] rattaché gagne la Règle Spéciale Flurry jusqu'à la fin du Round.
Heavenly Blessing	Soi	3 (Scaling)	Le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché, gagne la Règle Spéciale Blessed jusqu'à la fin du Round.
Holy Fire	12"	3	Inflige deux Touches par succès au Régiment ennemi ciblé.
Saint's Favour	12"	3	Le Régiment ami ciblé ajoute +1 à sa Caractéristique d'Evasion (jusqu'à un maximum de 3) jusqu'à la fin du Round.

IMPERIAL RANGER CORPS**120 POINTS / +40 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Léger	6	3	1	4	4	2	1	1	Leader

**RÈGLES
SPÉCIALES**

Fluid Formation, Vanguard (3), Barrage (3) (16")

Advanced Scout Training: Si ce Régiment a le Rôle Tactique [**VETERAN**], il compte toujours comme étant Obstrué contre les Actions de Volée ennemies.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.
- Vous pouvez donner le Rôle Tactique [**VETERAN**] à ce Régiment pour +15 points.

Rôle Tactique: [IMPERIAL]

MERCENARY CROSSBOWMEN**110 POINTS / +35 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Léger	5	2	1	4	4	2	1	0	Leader, Porte Etendard

**RÈGLES
SPÉCIALES**

Barrage (3) (16", Armor Piercing (1))

Advanced Target Training: Si ce Régiment a le Rôle Tactique [**VETERAN**], lorsque ses Stands contribuent aux tirs contre une Target à Portée Optimale, ils ajoutent +1 à leur Caractéristique de Volée jusqu'à la fin de leur Action.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +35 points par Stand.
- Vous pouvez donner le Rôle Tactique [**VETERAN**] à ce Régiment pour +15 points.

Rôle Tactique: [IMPERIAL]

HUNTER CADRE

160 POINTS / +50 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	6	2	3	4	4	3	1	2	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Barrage (3) (16", Armor Piercing (1)), Cleave (1), Fearless, Fiend Hunter, Flank

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +50 points par Stand.

Rôle Tactique: [VETERAN], [IMPERIAL]

Tout Régiment de Hunter Cadre peut prendre les Officiers suivants:

Null Mage 20 points

MEN-AT-ARMS

110 POINTS / +30 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	5	1	2	4	4	2	2	0	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Shield

Advanced Infanterie Training: Si ce Régiment a le Rôle Tactique [VETERAN], il gagne la Règle Spéciale Support (+1). Si le Régiment n'a pas la Règle Spéciale Support (X), il gagne la Règle Spéciale Support (2) à la place.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +30 points par Stand.
- Vous pouvez donner le Rôle Tactique [VETERAN] à ce Régiment pour +10 points.

Rôle Tactique: [IMPERIAL], [FEUDAL]

Tout Régiment de Men-At-Arms peut prendre les Officiers suivants:

Neophyte 20 points

Seasoned Veteran 15 points

GILDED LEGION**170 POINTS / +40 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Lourd	5	1	3	4	4	4	3	0	Leader, Porte Etendard

DRAW EVENT Bastion (1)**RÈGLES SPÉCIALES** Cleave (1), Iron Discipline, Support (3)

Pike Formation: Les Régiments ennemis en contact avec la face avant de ce Régiment subissent -3 à leur Règle Spéciale Impact (X) (Jusqu'à un minimum de (0)). De plus, les Régiments ennemis qui ont réussi une Charge contre la face avant de ce Régiment ne bénéficie pas des Règles Spéciales Inspired et Shock jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.

Rôle Tactique: [VETERAN], [IMPERIAL]**Tout Régiment de Gilded Legion peut prendre les Officiers suivants:***Drillmaster* 20 points**STEEL LEGION****160 POINTS / +50 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Lourd	5	1	3	5	4	3	3	0	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES Bravery, Cleave (2), Oblivious, Support (2)**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +50 points par Stand.

Rôle Tactique: [VETERAN], [IMPERIAL]**Tout Régiment de Steel Legion peut prendre les Officiers suivants:***Drillmaster* 20 points

Longbowmen**140 Points / +40 par Stand**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Léger	6	2	1	4	4	2	1	0	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Barrage (3) (22", Arcing Fire, Armor Piercing (1)), Cleave (1)

Advanced Target Training: Si ce Régiment a le Rôle Tactique [**VETERAN**], lorsque ses Stands contribuent aux tirs contre une Target à Portée Optimale, ils ajoutent +1 à leur Caractéristique de Volée jusqu'à la fin de leur Action.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.
- Vous pouvez donner le Rôle Tactique [**VETERAN**] À ce Régiment pour +10 points.

Rôle Tactique: [FEUDAL]

Militia**100 Points / +30 par Stand**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Léger	5	1	2	4	4	2	1	0	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Shield, Support (2)

Advanced Infantry Training: Si ce Régiment a le Rôle Tactique [**VETERAN**], il gagne la Règle Spéciale Support (+1). Si le Régiment n'a pas la Règle Spéciale Support (X), il gagne la Règle Spéciale Support (2) à la place.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +30 points par Stand.
- Vous pouvez donner le Rôle Tactique [**VETERAN**] À ce Régiment pour +5 points.

Rôle Tactique: [FEUDAL], [THEIST]

Tout Régiment de Militia peut prendre l'un des Officiers suivants:*Servite* 15 points*Neophyte* 10 points

MILITIA BOWMEN**80 POINTS / +25 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Léger	5	1	1	3	4	2	1	0	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Barrage (3) (16")

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +25 points par Stand.

Rôle Tactique: [FEUDAL], [THEIST]**Tout Régiment Militia Bowmen peut prendre l'un des Officiers suivants:***Servite* 15 points*Neophyte* 10 points**MOUNTED SQUIRES****140 POINTS / +40 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Cavalerie	Léger	9	1	2	4	4	2	2	0	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Shield, Impact (2), Opportunistts

Advanced Vanguard Training: Si ce Régiment a le Rôle Tactique [VETERAN], lorsque ce Régiment devient la cible d'une Action de Volée ennemie, il gagne la Règle Spéciale Tenacious (2) jusqu'à la fin de leur Action.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.
- Vous pouvez donner le Rôle Tactique [VETERAN] à ce Régiment pour +10 points.

Rôle Tactique: [FEUDAL]

HOUSEHOLD GUARD

150 POINTS / +40 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	5	1	2	4	4	3	3	0	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (1), Support (2)

Advanced Infanterie Training: Si ce Régiment a le Rôle Tactique [VETERAN], il gagne la Règle Spéciale Support (+1).

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.
- Vous pouvez donner le Rôle Tactique [VETERAN] à ce Régiment pour +10 points.

Rôle Tactique: [FEUDAL]

Tout Régiment Household Guard peut prendre les Officiers suivants:

Armsmaster 25 points

HOUSEHOLD KNIGHTS

160 POINTS / +55 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Cavalerie	Moyen	7	1	2	5	4	3	3	0	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Brutal Impact (1), Impact (3), Shield

Advanced Cavalerie Training: Si ce Régiment a le Rôle Tactique [VETERAN], le Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique de Clash.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +55 points par Stand.

Rôle Tactique: [FEUDAL]

SICARII**160 POINTS / +40 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	6	1	3	4	4	4	2	2	Leader

RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (1), Devout, Divine Purpose, Support (2)

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.

Rôle Tactique: [VETERAN], [THEIST]**CRUSADERS****140 POINTS / +40 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	5	1	2	4	4	3	2	0	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Devout, Shield, Hardened (1), Support (2)

Si ce Régiment a le Rôle Tactique [VETERAN], il gagne la Règle Spéciale Flawless Strikes.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.
- Vous pouvez donner le Rôle Tactique [VETERAN] à ce Régiment pour +10 points.

Rôle Tactique: [THEIST]

ARCHANGEL

260 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Lourd	7	1	3	12	18	4	3	2

RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (2), Devout, Divine Purpose, Fearless, Impact (5), Terrifying (1)

The Spirit Glimmers: Les Régiments amis actuellement à 12" de l'Archangel comptent leur Règle Spéciale Divine Purpose comme active même s'ils ne sont pas la cible d'un Sort du Theist.

L'Archangel doit choisir l'une des Règles Spéciales suivantes sans coût additionnel:

Aspect of the Avenger (Sword): L'Archangel gagne l'accès à cette nouvelle Action.

Flames of Vengeance (Out-of-Combat Action): L'Archangel effectue immédiatement une Action de Charge, avec une Distance de Charge de 12", en ignorant les effets de Terrain Gênant. Si la Charge est réussie, l'Archangel inflige immédiatement 7 Touches avec la Règle Spéciale Smite contre le Régiment ennemi ciblé. Si la cible de la Charge est un Marqueur d'Objectif, il est immédiatement détruit. **Cette Action peut être effectuée uniquement en tant que première Action du Régiment. Une fois l'Action effectuée, l'Activation du Régiment s'arrête immédiatement.**

Aspect of the Redeemer (Shield & Spear): A la fin de l'Activation de l'Archangel, tous les Régiments d'Infanterie [**THEIST**] actuellement à 8" de l'Archangel gagnent l'Événement de Tirage Regeneration (X) jusqu'à la fin de leur prochaine Activation, où X est la moitié du nombre de Touches réussies causé à un Régiment ennemi (jusqu'à un maximum de 5) par l'Archangel lors de son Activation (arrondi inférieur). De plus, l'Archangel gagne la Règle Spéciale Shield.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique: [THEIST]

ORDER OF THE SEALED TEMPLE

200 POINTS / +70 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Cavalerie	Moyen	8	1	3	4	4	4	3	0	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Fluid Formation, Impact (4), Shield

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +70 points par Stand.

Rôle Tactique: [VETERAN], [THE ORDERS]

ORDER OF THE ASHEN DAWN**260 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Cavalerie	Lourd	7	1	4	5	6	5	4	0	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Blessed, Cleave (1), Fearless, Impact (3)

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Ce Régiment n'a pas accès aux Stands additionnels.

Rôle Tactique: [VETERAN], [THE ORDERS]**ORDER OF THE CRIMSON TOWER****220 POINTS / +70 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Cavalerie	Lourd	7	1	3	5	5	4	3	0	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Brutal Impact (2), Impact (4), Shield, Terrifying (1), Wedge!

Devastating Charge: Si le Régiment effectue une Action de March immédiatement suivie d'une Action de Charge, le Régiment gagne les Règles Spéciales Impact (+1) et Linebreaker.**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +70 points par Stand.

Rôle Tactique: [VETERAN], [THE ORDERS]

RÉGIMENTS À VENIR ET PERSONNAGE - PREVIEW

Voici de superbes aperçus ! Ces entrées de la liste d'armée ne sont pas encore disponibles pour être incluses dans vos listes d'armée, mais elles donnent un bon aperçu de ce qui est à venir !

ORDER OF THE SWORD PRIORY COMMANDER

PREVIEW

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	1	4	6	5	4	4	2	The First Blessing

BATAILLON

Base: Order of the Sword *Restreint:* Order of the Ashen Dawn
 Order of the Sealed Temple
 Order of the Crimson Tower
 Order of Saint Lazarus

ORDER OF SAINT LAZARUS

PREVIEW

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	6	1	2	6	5	5	2	1	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (1), Fearsome, Support (2)

ORDER OF THE SWORD

PREVIEW

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	5	1	3	4	5	4	3	2	Leader, Porte Etendard

RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (1), Counter-Attack, Support (2)

FIGURINES DE COMMANDEMENT

Certains régiments ont la possibilité de prendre des Figurines de Commandement. Chaque Régiment ne peut prendre chaque Figurine de Commandement qu'une seule fois. Si la Figurine de Commandement est retirée en tant que perte, tous les avantages liés sont perdus. Une Figurine de Commandement est achetée en plus de la figurine qu'elle remplace. Dans le cas d'un Stand de Brute ou de Cavalerie, vous devez payer pour le Stand et la Figurine de Commandement.

Armsmaster

Ce Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique de Clash.

Drillmaster

Ce Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique d'Attaques et gagne la Règle Spéciale Vanguard (4).

Neophyte

Ce Régiment gagne les Règles Spéciales Devout et Fearless.

Null Mage

Lorsque le Régiment effectue une Action de Clash ou de Volée contre un Régiment ennemi contenant au moins un Stand avec la Règle Spéciale Priest (X) ou Wizard (X), le Régiment gagne les Règles Spéciales Deadly Shots et Deadly Blades jusqu'à la fin de leur Action.

Servite

(Uniquement available if the Army includes a [THE ORDERS] [PERSONNAGE].)

Le Régiment ajoute +1 à ses Caractéristiques de Marche et de Résolution.

Seasoned Veteran

Le Régiment gagne la Règle Spéciale Hardened (1).

EVÈNEMENTS DE TIRAGE & RÈGLES SPÉCIALES

Wedge!: Après avoir réussi une Charge, ce Régiment gagne la Règle Spéciale Cleave (+1) jusqu'à la fin du Round.

Divine Purpose: Lorsque ce Régiment devient la cible d'un Sort d'un Personnage Theist ami, lors de son Activation, le Régiment peut choisir soit d'ajouter +2" à sa première Action de March **OU** +2" à sa Distance de Charge jusqu'à la fin du Round.

