

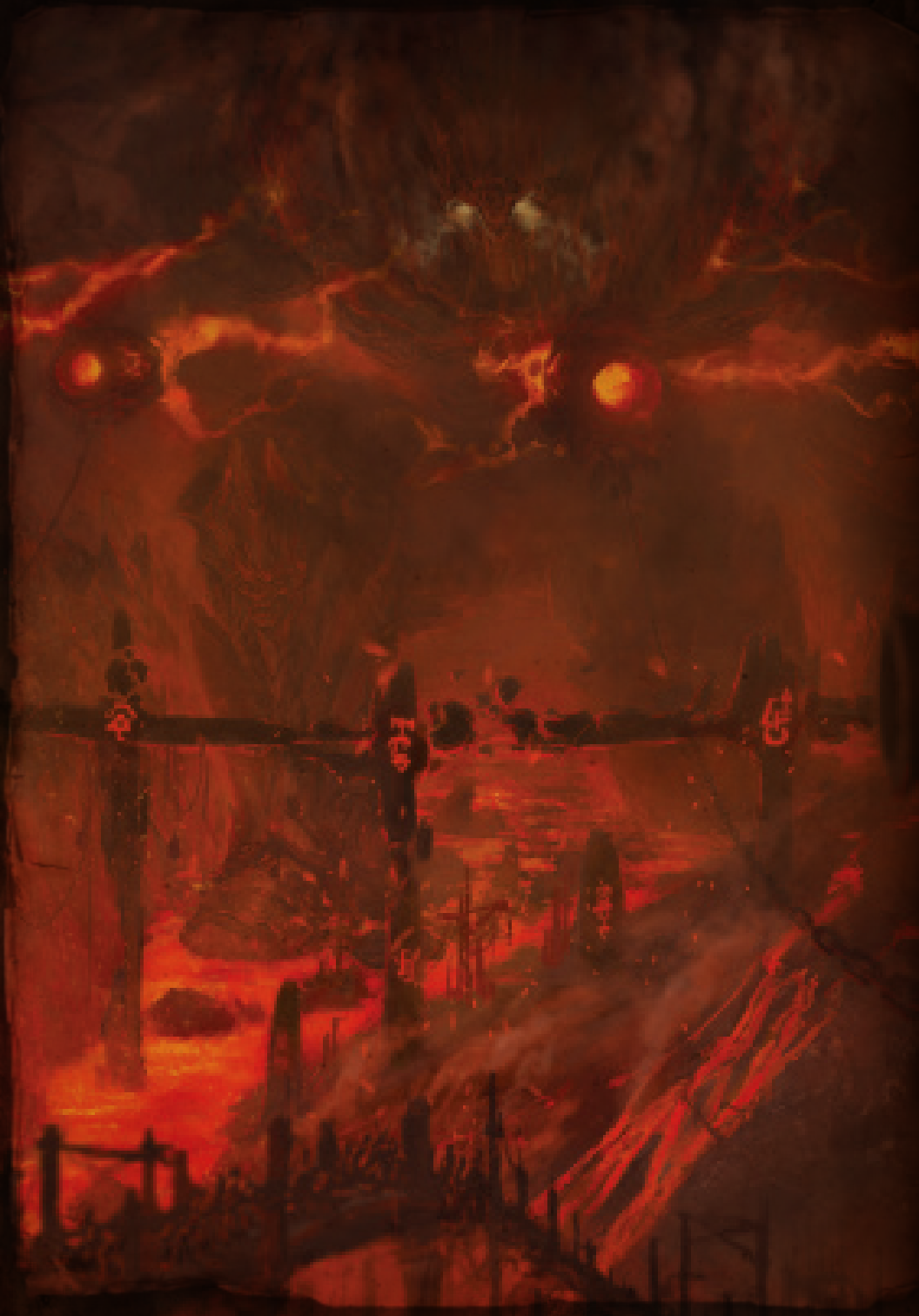
# CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



## DWEGHOM

### 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 Personnage 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

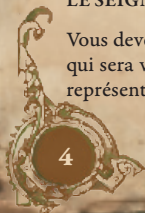
Chaque Stand de **[Personnage]** de votre Armée (y compris le Seigneur de Guerre) doit être accompagné d'un Bataillon composé de Régiments. Vous avez normalement un ensemble de Régiments parmi lesquels choisir dans la Liste d'Armée, mais vous devez inclure un Régiment du même Type que votre Stand de **[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 Suprémie, alors tous les Régiments avec ce supertype 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 Suprémie, 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 », « actives » 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 :

### PREMIERS NÉS DE GUERRE

Tous les régiments de cette armée ignorent les Régiments Ennemis lors de la détermination de leur Ligne de Renfort.

### EN QUÊTE D'AGHM

Les Régiments d'Infanterie de cette Armée qui n'ont pas de Stand de Personnage qui leur est rattaché, peuvent utiliser leur Stand de Commandement pour réaliser une Action de Duel additionnelle et gratuite. Cependant, le fait de refuser le Duel ne conduit pas le Régiment Ennemi à subir les effets négatif du refus d'un Duel. Si le Stand de Personnage Ennemi a déjà refusé un Duel durant ce Round, il ne peut pas refuser le Duel.

Si le Stand de Commandement subit des Blessures pendant l'action du Duel, assignez ces Blessures au seul Stand de Commandement, y compris les blessures subies au cause des tests de Moral (ces Blessures ne se répercutent pas sur le Régiment). Cela peut conduire à une exception concernant l'attribution des Blessures à un Régiment, où le Stand de Commandement se verra attribuer des Blessures même s'il y a un autre Stand Blessé présent dans le Régiment.

Lors de l'allocation de Blessures au Régiment au cours d'autres Actions que Duel, lorsqu'il y a plusieurs Stands blessés, donnez la priorité aux Stands autres que le Stand de Commandement selon les règles habituelles d'allocation des Blessures.

Si un Stand de Commandement réussit à détruire un Stand de personnage ennemi pendant une Action de Duel, le régiment gagne immédiatement les Règles Spéciales Bravery, Tenacious (1) et Indomitable (1) jusqu'à la fin de la bataille.

Si le Stand de Commandement est détruit à la suite d'une Action de Duel, le Régiment perd immédiatement tous les bonus du Stand de Commandement et fait une Action de Reformation/Reformation de Combat pour adopter une formation Réglementaire.

### LES CRÉDOS DWEGHOM

Lorsque vous choisissez votre Seigneur de Guerre, votre Armée a accès à l'un des Crédos suivants selon le Stand de personnage qui est sélectionné.

- Un Ardent Kerawegh doit toujours sélectionner le credo Ardent
- Un Tempered Sorcerer et un Tempered Steelshaper doivent toujours choisir le Credo Tempered

### LE CRÉDO TEMPERED:

**Elemental Potency** : Chaque fois qu'un Stand de Personnage réussit une Action de Lancement de Sort, gagnez un marqueur d'Elemental Potency et ajoutez-le à la réserve d'Elemental Potency.

Vous pouvez dépenser un marqueur de la réserve pour automatiquement compter comme un succès un seul jet de Défense, de Clash ou de Moral de n'importe quel Régiment ami ou d'un Stand de Personnage ami dans un rayon de 8" d'un personnage Tempered Sorcerer ou Tempered Steelshaper. Le Stand de Personnage ou le Régiment peut utiliser jusqu'à 5 marqueurs d'Elemental Potency au cours d'une seule Action.

L'utilisation d'un marqueur doit être déclarée avant que le jet que vous souhaitez réussir ne soit fait. Faites ensuite les autres jets normalement.

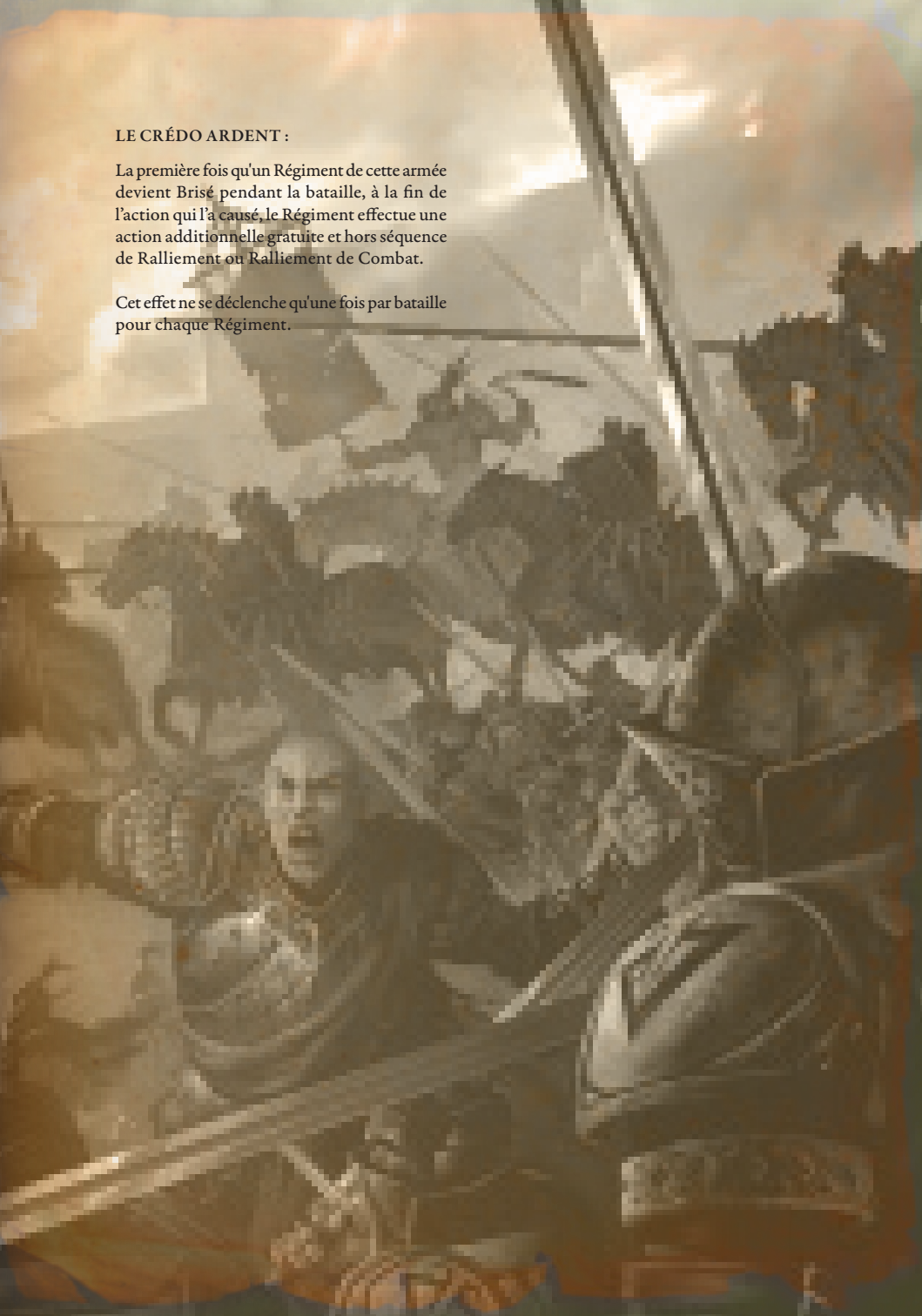
Si un Régiment ne peut pas réussir son jet de Défense (du fait des Règles Spéciales Cleave ou Smite), alors un Marqueur Élémentaire ne peut pas permettre de réussir ce jet.



### LE CRÉDO ARDENT :

La première fois qu'un Régiment de cette armée devient Brisé pendant la bataille, à la fin de l'action qui l'a causé, le Régiment effectue une action additionnelle gratuite et hors séquence de Ralliement ou Ralliement de Combat.

Cet effet ne se déclenche qu'une fois par bataille pour chaque Régiment.



## CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Chaque type de Personnage gagne une Capacité de Suprématie s'il est choisi comme Seigneur de Guerre.

### ARDENT KERAWEGH

**Righteous Annihilation :** Pour la durée de la bataille, tous les Stands de Commandement amis ajoutent +2 à leur caractéristique d'Attaque. Cette Capacité de Suprématie est toujours considérée comme active sans prendre en compte le fait que ce Stand de Personnage soit actuellement sur le Champ de Bataille ou retiré comme perte.

De plus, une fois par bataille, le Ardent Kerawegh peut activer cette Capacité de Suprématie. Tous les Régiments amis ajoutent +2" à la distance de Charge lorsqu'il chargent un Régiment ennemi à portée d'une Zone d'Objectif.

### TEMPERED SORCERER

**Elemental Puissance :** Ce personnage peut effectuer deux Actions de Lancement de Sorts par Round. Ce personnage ne peut pas tenter de lancer le même sort plus d'une fois par Round. Cette Capacité de Suprématie est toujours considérée comme active.

### TEMPERED STEELSHAPER

**Ferric Embrace :** Pour la durée de la bataille, chaque fois qu'un Régiment ou un Stand de Personnage de cette Armée dépense des Marqueurs d'Elemental Potency, ce Régiment ou ce Stand de Personnage se soigne d'une Blessure par marqueur dépensé, **jusqu'à un maximum de 3 Blessures**. Ce Soin est appliqué de manière cumulative et non séparément. Par exemple, un régiment qui dépense 2 Marqueurs d'Elemental Potency se soigne de 2 Blessures, au lieu de soigner 1 puis un autre.

### HOLD RAEGH

**In the Presense of Mnemancers :** Les Stands de Commandement et les Stands de Personnage de cette Armée comptent comme deux Stands additionnels dans le cadre du Contrôle des Zones d'Objectif. De plus, quand ce Stand de Personnage est rattaché à un Régiment Moyen ou Lourd qui est dans une Zone d'Objectif, le Régiment compte toujours comme Contrôlant la Zone d'Objectif. Cette Capacité de Suprématie est toujours considérée comme active.





## PERSONNAGES

*Vous pouvez inclure n'importe quel nombre de Stands de Personnage, mais au moins l'un d'entre eux doit être votre Seigneur de Guerre.*

### ARDENT KERAWEGH

90 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Ardent Kerawegh	Infanterie	-	-	1	3	5	4	4	3	0

**Règles Spéciales :** Priest (6)

**Evènement de Tirage :** Non

**Nombre de Stands :** 1

**Figurines par Stand :** 1



#### Options :

**Reliques :** Peut acheter une seule Relique au coût en points indiqué.

**Moaghm Dohr ! :** Ce Bataillon du Stand de Personnage ne peut pas contenir plus de deux Régiments de Flame Berserkers.

**Le Ardent Kerawegh connaît les Sorts suivants sans coût additionnel.**

*Dismay*

*Resolve*

*Fear*

*Rancor*

#### Bataillon :

*Base :*

*Flame Berserkers*

*Hold Warriors*

*Hold Ballistae*

*Initiates*

*Wardens*

*Restreint :*

*Magmaforged*

**Mâitrises :**

*Tactique, Combat, Arcanique*

**TEMPERED SORCERER****130 POINTS**

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

**Règles Spéciales** Barrage (5) (16"), Wizard (7)**Èvènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :****Reliques :** Peut acheter une seule Relique au coût en points indiqué.**Le Tempered Sorcerer doit sélectionner une des écoles ci-dessous sans coût additionnel, et connait tous les sorts de cette école.****Feu***Flame Wall**Fireball**Coruscation***Terre***Roots of Stone**Broken Ground**Rock Shaping***Magma***Eruption**Magmatic Seep**Pyroclast***Bataillon :***Base :**Hold Warriors**Hold Ballistae**Fireforged**Restreint :**Inferno Automata**Hellbringer Drake**Stoneforged***Mâitrises :***Tactique, Arcanique*

**TEMPERED STEELSHAPER****120 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Tempered Steelshaper	Infanterie	-	-	2	2	4	5	-	4	2

**Règles Spéciales :** Barrage (5) (18"), Wizard (7)**Èvènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :****Reliques :** Peut acheter une seule Relique au coût en points indiqué.

**Indifferent Towards Life :** Ce Stand de Personnage ne peut pas être affecté par l'Interférence Ennemie. De plus, le Régiment auquel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché ne peut pas subir les pénalités habituelles si ce Stand de Personnage décline un Duel. Enfin, le Stand de Personnage n'a pas de Caractéristique de Résolution et est toujours considéré comme ayant réussi tout test de Moral ou de Caractéristique de Résolution. Ce Stand de Personnage ne confère pas sa Caractéristique de Résolution à un Régiment auquel il est actuellement rattaché.

**Critical Field :** Lorsque ce Stand de Personnage choisit le Régiment auquel il est actuellement attaché ou un Régiment ennemi avec lequel il est actuellement Engagé comme cible d'un Sort lors d'une Action de Lancer de Sort, le Sort est automatiquement réussi comme s'il avait obtenu le nombre de succès requis.

**Le Tempered Steelshaper connaît les Sorts suivants sans coût additionnel.***Hone Blades**Unmake Armour**Temper Plate***Bataillon :***Base :**Hold Warriors**Hold Ballistae**Fireforged**Restreint :**Steelforged**Magmaforged**Stoneforged***Maîtrises :***Combat, Arcanique*



**HOLD RAEGH****100 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hold Raegh	Infanterie	-	-	1	4	5	5	4	4	0

**Règles Spéciales :** **Cleave (1)****Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1

**Aghm to be Gained ! :** Un Régiment de Hold Thanés auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Flank**.

**Options:**

**Reliques :** Peut acheter une seule Relique au coût en points indiqué.

**Bataillon :**

*Base :*

- Hold Warriors*
- Hold Ballistae*
- Hold Thanés*
- Initiates*

*Restreint :*

- Dragonslayers*
- Stoneforged*
- Fireforged*
- Ironclad Drake*

**Si votre armée inclus au moins Un Hold Raegh, un Régiment d'Infanterie de votre armée peut inclure un Mnemancer Apprentice, au coût en points indiqué, en plus de tout autre officier que le Régiment peut prendre.**

*Mnemancer Apprentice* 25 points

**Mâitrises :** *Tactique, Combat*

## 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 :

- Seuls les Stands de Personnage avec la Règle Spéciale Magicien (X) ou Priest (X) peuvent prendre une Amélioration Arcanique ;
- Seuls les Stands de Personnage d'Infanterie peuvent prendre une Amélioration de Bannière. Un Stand de Personnage avec une Bannière ne peut pas être rattaché à un Régiment de Monstre ;
- Les Stands de Personnage avec la Règle Spéciale Magicien (X) ne peuvent pas acheter d'Améliorations de la catégorie Armure.
- Si un Stand de Personnage peut avoir plus d'une Amélioration, il doit prendre des Améliorations de catégories différentes.

## RELIQUES

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

### BANNIÈRES

#### 'Until We Have To'

**40 points**

*Tous les Dweghom se souviennent de la mémoire d'Ordhama, Mère de son Clan. Lorsqu'elle a informé ses disciples qu'ils devaient retenir Gheorzmosh l'Aîné cloué dans les marécages d'Isbk, ils lui ont demandé combien de temps. Sa réponse est aujourd'hui un ordre qui, lorsqu'il est donné, ne peut être mal interprété. Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Hardened (1)** tant qu'au moins la moitié de ses Stands sont à portée d'une Zone d'Objectif.*

#### Mnemancer's Eye

**30pts**

*Brandir cet étendard est une promesse simple et inflexible : les Mnémanciens seront à l'affût. Qu'il s'agisse d'une promesse ou d'une menace, qu'il s'agisse de victoire, de défaite ou de morts, les actes de ceux qui portent cette bannière seront commémorés. Le Régiment auquel le Stand de Personnage est rattaché gagne +1 à sa Caractéristique de Résolution et la Règle Spéciale **Fearless**.*

### ARMURES

#### The Crown of Ushkelodh

**20 points**

*Le règne du Berserker de la Flamme Ushkelodh en tant que roi d'Ognisros fut violent, glorieux et de courte durée. On peut dire la même chose de tous ceux qui osent encore aujourd'hui porter son casque en onyx. Le Régiment d'Infanterie auquel le Stand de Personnage est rattaché gagne l'Évènement de Tirage **Burnout**.*

#### Champion's Horns

**15 points**

*La valeur d'une personne comprend ses partisans. Ce simple proverbe de Dweghom n'est pas un simple dicton. Lorsqu'un Dweghom est suffisamment digne pour diriger, un grand nombre de disciples s'assure que le plus digne d'entre eux peut infliger autant de souffrance à l'ennemi qu'il ou elle le peut. Si le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché comprend au moins 4 Stands (en dehors du Stand de Personnage) le Stand de Personnage ajoute +2 à sa Caractéristique d'Attaques.*

#### Steel Enhancements

**15 points**

*L'acier Dweghom est considéré comme le matériau le plus durable connu à ce jour, après l'acier de la légendaire Sillubaster. Bien qu'une armure complète*



en tôle d'acier soit un trésor des Rois, les Thanés peuvent porter ou récompenser leurs hommes les plus méritants avec des améliorations spéciales en acier. Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Hardened (3)**.

#### **Arena Champion** 15 pts

Les Arènes de la Mémoire sont le lieu où les Dweghom règlent à l'amiable leurs différends devant les juges Mnemancer, ce qui signifie que les duels ne sont généralement pas à mort. Qu'il soit défié, défieur ou les deux, ce personnage a passé la plupart de son temps à combattre ses pairs en duel et rien ne remplace l'expérience.

Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Flurry**.

#### **Obsidian Grafts** 15 pts

Bien que peu comprennent les origines ou le savoir-faire des greffons d'obsidienne des Berzerkers de la Flamme, nombreux sont ceux qui pensent que leur endurance surnaturelle peut être en partie imputée à ces implants. Des implants similaires, ne reproduisant que partiellement les greffons des Berzerkers, ou des implants usagés réutilisés, peuvent être acquis par ceux qui ont suffisamment d'Aghm.

Le Stand de Personnage relance ses jets de Défense ratés.

#### **Memory of Stone** 10 pts

Les humains confondent la Mnémancie avec la tenue de registres élaborés, mais le véritable art de la Mnémancie peut imprégner un objet avec les souvenirs de personnes et d'éléments. Rappelez à un morceau d'armure la terre d'où il provient et il ne se brisera pas plus facilement que le solide rocher qui l'a enfanté.

Le Stand de Personnage gagne +1 à sa Caractéristique de Blessures.

### ARMES

#### **Draegbhrud** 40 pts

Aucune lame Dweghom n'est forgée comme une Draegbhrud, une Tueuse de Dragon. Il n'y a que des lames qui ont déjà tué des dragons. Que ce soit parce qu'elles ont été baptisées dans du sang de dragon ou parce que leurs maîtres sont nourris par le poids et l'honneur de les manier, aucune armure ne peut résister à la puissance d'une telle arme.

Le Stand du Personnage gagne la Règle Spéciale **Cleave (3)**.

#### **Flamme Cthonique** 30 points

Qu'il s'agisse d'une hache de Berserker de la Flamme récupérée ou d'une réplique conçue par des Wizards, ces armes apportent le choc du feu et des flammes liquides à chaque coup.

Les Stands Ennemis relancent les Tests de Résolution réussis lorsqu'ils subissent des Blessures de ce Stand de Personnage (applicable pour les Actions de Lancement de Sorts).

#### **Equilibre Parfait** 25 points

Contrairement à la grande majorité des armes forgées par des automates, certains Dweghom forgent leurs propres armes ou les font fabriquer par des forgerons Dweghom. Elles ne sont ni améliorées ni spéciales d'une manière ou d'une autre, elles sont simplement exactement comme elles devraient être, un coup menant naturellement au suivant.

Le Stand de Personnage ajoute +1 à sa Caractéristique d'Attaques. De plus, lorsque ce Stand de Personnage participe à une action de Duel, le Stand de Personnage Ennemi ne peut pas utiliser sa Règle Spéciale **Quicksilver Strike**.

### TALISMANS

#### **Gifted in Fire** 25 points

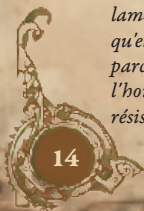
Le contrôle n'est pas la principale caractéristique de ceux qui sont Doués de l'élément Feu. Qu'ils soient entraînés à la sorcellerie ou non, dans le feu de la bataille, ces individus apportent les leurs, souvent sans s'en rendre compte, et leurs réflexes s'embrasent au-delà de ce qui est naturel.

Le Stand de Personnage gagne +1 à sa Caractéristique d'Evasion. De plus, le Stand de Personnage et le Régiment auquel il est rattaché gagnent la Règle Spéciale **Aura of Death (+3)** (jusqu'à un maximum de 6).

#### **The Flame Flickers** 20pts

"Personne ne sait comment la langue d'une flamme va bouger". Ce simple proverbe Dweghom est inscrit sur le talisman d'obsidienne en runes mnémantiques. Imprégné de souvenirs du feu, le talisman, une fois brisé, fera s'élever les réflexes de l'utilisateur à un niveau presque surnaturel.

Pendant une Action de Duel, les Stand de Personnage Ennemis comptent la valeur totale de leur Caractéristique Evasion comme si elle valait 0.





### Slayer's Brand

10 points

*Alors que les Ardents en ont le devoir, beaucoup ont choisi de faire le Dheukorro, de descendre dans les entrailles du monde et d'affronter ce qui les y attend. Émergeant du Dheukorro, ce personnage est revenu avec la tête d'une monstruosité, prouvant sa capacité à combattre les monstres d'égal à égal.*

Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Fiend Hunter**.

### Remembered

10 pts

*Le souvenir de cet individu est gravé dans l'esprit de ses ennemis, même ceux qui ne sont pas des Dweghoms. Ce n'est pas pour ses talents de peintre ou son éloquence poétique.*

Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Fearsome**.

### Remembrance of the Core

10 pts

*Forgé dans le fourneau le plus profond et le plus imposant d'une Forteresse, façonné à partir des restes d'un millier de lames, ce morceau de fer entretient un lien intime avec toutes les armes qui ont été forgés après lui. Un sort dont il est la cible se répercutera sur celles-ci, mais ce pouvoir est trop grand pour durer.*

Le Stand du Personnage gagne l'Événement de Tirage suivant :

**Remembrance of the Core** : Cet Événement de Tirage peut être résolu une seule fois par bataille. Tous les Stands de Commandement amis ajoutent +1 à leur Caractéristique d'Attaques jusqu'à la fin du Round.

## ARCANE

### Invocation of the Shattering

30 pts

*Il est dans la nature d'un Kerawegh, d'entendre les échos de toutes les guerres jamais disputées, d'invoquer la puissance de chaque bataille jamais menée. Mais s'il y a beaucoup de guerres et de batailles, il y a un exploit dont seuls les Dweghom peuvent se vanter : d'avoir brisé le monde.*

Le Stand du Personnage gagne l'Événement de Tirage suivant :

**The Shattering** : Jusqu'à la fin du Round, le Stand de Personnage et le Régiment auquel il est rattaché gagnent la Règle Spéciale **Flawless Strikes**.

### Heart of the Mountain

30 pts

*Nul en dehors du peuple Dweghom ne sait ce qu'ils appellent "le Cœur de la Montagne", bien que cette phrase soit inscrite sur presque toutes les entrées de forteresse Dweghom. Certains prétendent qu'il s'agit d'une relique des Dragons qu'ils ont vaincus, d'autres un noyau de*

*Sillubastre dans les racines de chaque montagne. Quoi qu'il en soit, les Dweghom peuvent y canaliser leurs sorts avec une grande difficulté mais en le protégeant de tout obstacle.*

Le Stand du Personnage gagne l'Événement de Tirage suivant :

**Heart of the Mountain** : Cet Événement de Tirage peut être résolu une seule fois par bataille. Le Stand de Personnage ignore les Interférences Ennemies et ajoute 1 à la valeur d'Harmonisation des Sorts qu'il lance ce Round (une Harmonisation de 3 devient Harmonisation de 4).

### Graft of Fire

15pts

*Les Greffons faits d'acier pur Dweghom et infusées avec du Feu insufflent de l'agressivité et de la force à ses sorts... même si le greffon chauffe à chaque utilisation, même au-delà des limites.*

Le Stand du Personnage peut choisir de lancer un dé supplémentaire lorsqu'il effectue une Action de Lancement de Sort. Chaque fois que le Personnage jette le dé additionnel procuré par cette Amélioration de Personnage, il doit réussir un test de Résolution non modifié ou subir une Blessure. Ce test est effectué à la fin de l'Action de Lancement de Sort.

### Tempered Goad

20pts

*Dompter la progéniture des Dragons ou la puissance des fragments de Destruction n'est pas chose facile, même pour les Dweghom et même pour les plus puissants des Tempered. Des aiguillons spécialement conçus, imprégnés de la puissance du Feu, assurent une obéissance enragée par une douleur sans pareil.*

Le Stand du Personnage gagne l'action suivante :

**Tempered Goad (Action en Combat et hors Combat)** : Cette Action ne peut être utilisée qu'une seule fois par bataille. Le Régiment de Brute, Cavalerie ou Monstre Ennemi ciblé à 10" ou moins du Stand de Personnage ne peut pas bénéficier de la Règle Spéciale Inspiré jusqu'à la fin du Round.

### Memory of Breath

10 pts

*Parés de runes mnémantiques, l'armure ou les vêtements du personnage sont imprégnés de la Mémoire des souffles des créateurs abhorrés. Il n'est pas nécessaire de comprendre les runes pour les voir et ressentir l'écho de la chaleur du Feu de Dragon.*

Le Régiment auquel est rattaché ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Aura of Death (+3)**.

## 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

Chaque maîtrise ne peut être sélectionnée qu'une seule fois. Il existe 3 catégories pour les maîtrises : Tactique, Combat et Arcanique.

### TACTIQUE

#### **Forged in Conflict** 30 points

Le Régiment auquel ce personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Iron Discipline**.

#### **Call the Mnemancers!** 25 points

Le Stand de Personnage compte comme deux Stands additionnels de la même Classe pour la prise d'objectifs.

#### **Long Lineage** 15 points

Ce Stand de Personnage peut acheter une Amélioration de Personnage supplémentaire dans cette liste d'armée, pour le coût en point correspondant.

### COMBAT

#### **Baptized in Combat** 30 points

**[Toujours actif]** Ce Stand de Personnage et tous les Stands de Commandement de l'armée gagnent la Règle Spéciale **Quicksilver Strike**.

#### **Expose Weakness** 20 points

Au cours d'une Action de Duel, les Stands de Personnage Ennemis ne peuvent pas ignorer ou réduire le nombre de Touches infligées par ce Stand de Personnage.

#### **Fuelled by the Furnace** 10 points

Ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Relentless Blows**.

#### **Bergont Raegh** 25 points **(Seigneur de Guerre Hold Raegh uniquement)**

Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Rider** et doit choisir de chevaucher un Ironclad Drake de son Bataillon. De plus, le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Flawless Strikes**.

#### **Overkill** 10 points

Chaque fois que ce Stand de Personnage inflige des blessures à un Stand de Personnage ennemi lors d'un Duel, le Régiment ennemi qui l'accompagne doit réaliser un nombre de tests de Moral égal au nombre de Blessures subies par le Stand de Personnage.

### ARCANIQUE





**Flaming Oratory** **30 points**  
(**Ardent Kerawegh uniquement**)

Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Tenacious** (1).

**Focused** **25 points**

Ce Stand de Personnage peut relancer deux dés ratés lors d'une Action de Lancement de sort. Ces relances ne peuvent être effectuées qu'une seule fois par Activation.

**Lava Shots** **10 points**

Ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Precise Shots**.

**Ferric Throne** **10 points**  
(**Tempered Steelshaper uniquement**)

Cette Maîtrise peut être acquise plusieurs fois. Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Rider** et doit choisir de chevaucher une Stoneforged de son Bataillon. Lorsque la Stoneforged auquel est rattaché ce Stand de Personnage active son Evènement de Tirage Magnetic Conduct et qu'elle dépense au moins deux Marqueurs d'Elemental Potency, le Régiment gagne la Règle Spéciale **Blessed** jusqu'à la fin du Round.

**Hellbringer Sorcerer** **5 points**  
(**Tempered Sorcerer ayant sélectionné l'école du Feu ou du Magma uniquement**)

Cette Maîtrise peut être acquise plusieurs fois. Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Rider** et doit choisir de chevaucher un Hellbringer Drake de son Bataillon.



## SORTS

Plusieurs Stands de Personnage peuvent obtenir des Sorts de la liste suivante :

### TEMPERED SORCERER (ÉCOLE DU FEU)

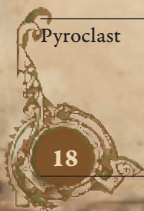
Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Coruscation	14"	4	Inflige une Touche par succès au Régiment Ennemi ciblé.
Fireball	14"	3	Inflige une Touche par succès au Régiment Ennemi ciblé. Ces Touches ont la Règle Spéciale <b>Armor Piercing (2)</b> .
Flame Wall	8"	3 (Mise à l'échelle)	Inflige une Touche par succès au Régiment Ennemi ciblé. Si au moins trois succès ont été réalisés; alors le Régiment ennemi ciblé ne peut pas gagner la Règle Spéciale Inspiré suite à une Charge réussie jusqu'à la fin du Round.

### TEMPERED SORCERER (ÉCOLE DE LA TERRE)

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Roots of Stone	10"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ciblé, n'ayant pas encore été Activé, reçoit +2 en Défense mais ne peut pas faire de Marche, de Charge, de Reformation, de Reformation de Combat ou de Retraite jusqu'à la fin du Round.
Broken Ground	14"	3	Le Régiment ciblé ne fait pas d'Attaques d'Impact à sa prochaine Charge.
Rock Shaping	10"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ciblé gagne la Règle Spéciale <b>Tenacious (1)</b> jusqu'à la fin du Round. Si l'Officier Herald of Stone est actuellement présent dans le Régiment ciblé, alors le Régiment gagne aussi la Règle Spéciale <b>Indomitable (1)</b> .

### TEMPERED SORCERER (ÉCOLE DU MAGMA)

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Eruption	8"	3	La Zone de Terrain ou de Garnison ciblé est considéré comme étant en <b>Éruption</b> jusqu'à la fin de la prochaine Activation du Lanceur de Sort. Tous les Stands qui se trouvent dans le Terrain Zonal ciblé subissent 1 Touche avec la Règle Spéciale <b>Armor Piercing (1)</b> . Ces Touches sont traitées comme étant infligées sur le Flanc de la Cible. Tous les Stands occupant actuellement le Terrain de Garnison Cible subissent 2 Touches avec la Règle Spéciale <b>Armor Piercing (1)</b> .
Magmatic Seep	8"	3	Désignez un point du Champ de Bataille à portée (même sous un Régiment). La zone à moins de 3" de ce marqueur compte comme une Zone de Terrain en Éruption avec la Règle Spéciale Terrain Gênant. L'élément de terrain reste en place jusqu'à la fin du Round.
Pyroclast	8"	3	Inflige 4 Touches au Régiment ennemi ciblé. Ces Touches ont la Règle Spéciale <b>Armor Piercing (1)</b> . Ce sort peut cibler un Régiment ennemi à moins de 5" d'un élément de Terrain de Zone ou de Garnison en <b>Éruption</b> , quelle que soit la Portée du sort ou la Ligne de Vue du Lanceur de Sort. Ces Touches comptent comme étant infligées au Flanc du Régiment.



## TEMPERED STEELSHAPER

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Hone Blades	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ciblé gagne +1 à sa Caractéristique de Clash jusqu'à la fin du Round.
Temper Plate	10"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ciblé gagne la Règle Spéciale <b>Hardened (+1)</b> jusqu'à la fin du Round (jusqu'à un maximum de 2).
Unmake Armour	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ciblé subit -1 à sa Caractéristique de Défense jusqu'à la fin du Round.

## Ardent Kerawegh

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Resolve	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment Ami ciblé perd son statut Brisé comme s'il avait réussi une Action de Ralliement. Le Régiment ne compte pas comme ayant été activé à la suite de ce Sort. De plus, ce Régiment gagne la Règle Spéciale <b>Inspired</b> jusqu'à la fin du Round.
Dismay	12"	3	Le Régiment Ennemi ciblé subit -1 à sa Caractéristique de Résolution jusqu'à la fin du Round.
Fear	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment Ennemi ciblé ne peut plus Contrôler de Zones d'Objectif jusqu'à la fin du Round.
Rancor	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment Ami ciblé compte son Stand de Commandement comme étant de +2 Stands pour le Contrôle de Zones d'Objectif. Ce Sort est lancé automatiquement si le Régiment ciblé à la Règle Spéciale <b>Devout</b> .





## RÉGIMENTS

*Vous pouvez inclure des Régiments selon vos Bataillons de Personnages.*

### FLAME BERSERKERS

**160 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Flame Berserkers	Infanterie	Léger	6	1	3	6	5	4	3	0

**Règles Spéciales :** Aura of Death (4)

**Evènement de Tirage :** Non

**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)

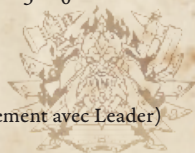
**Figurines par Stand :** 4

**Stand Additionnel** 50 points

**Options:**

**Figurines de Commandement et Officiers**

*Porte-Etendard* 10 points



### HOLD BALLISTAE

**140 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hold Ballistae	Infanterie	Léger	5	2	1	4	5	2	2	0

**Règles Spéciales :** Barrage (3) (18", Armor Piercing (1)), Shield

**Evènement de Tirage :** Non

**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)

**Figurines par Stand :** 4

**Stand Additionnel** 40 points

**Options:**

**Figurines de Commandement et Officiers**

*Herald of Stone* 25 points

*Herald of Fire* 25 points

*Herald of Magma* 20 points

*Porte-Etendard* 10 points

**Ce Régiment peut prendre jusqu'à un Officier.**



**FIREFORGED****180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Fireforged	Infanterie	Moyen	5	2	2	3	5	3	3	0

<b>Règles Spéciales :</b>	Barrage (4) (14", Armor Piercing (2)), Shield
<b>Evènement de Tirage :</b>	Non
<b>Nombre de Stands :</b>	3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)
<b>Figurines par Stand :</b>	4
<b>Stand Additionnel</b>	60 points

**Options:**

**Figurines de Commandement et Officiers** **Ce Régiment peut prendre jusqu'à un Officier.**

*Flamecaster* 25 points

*Herald of Fire* 25 points

*Porte-Étendard* 10 points

**HOLD WARRIORS****130 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hold Warriors	Infanterie	Moyen	5	1	2	4	5	2	2	0

<b>Règles Spéciales :</b>	Shield, Vanguard (3)
<b>Evènement de Tirage :</b>	Non
<b>Nombre de Stands :</b>	3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader et Porte-Étendard)
<b>Figurines par Stand :</b>	4
<b>Stand Additionnel</b>	40 points

**Options:**

**Figurines de Commandement et Officiers** **Ce Régiment peut prendre jusqu'à un Officier.**

*Herald of Stone* 25 points

*Herald of Fire* 25 points

*Herald of Magma* 25 points

*Exemplar* 15 points (Un Exemplar peut être pris en plus de tout autre Officier)

**INITIATES****145 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Initiates	Infanterie	Moyen	5	1	2	4	5	3	3	0

**Règles Spéciales :** Devout, Iron Discipline, Shield, Support (2)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stand Additionnel** 45 points**Options:****Figurines de Commandement  
et Officiers***Porte-Etendard* 10 points**WARDENS****190 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Wardens	Infanterie	Moyen	6	1	3	6	5	4	3	0

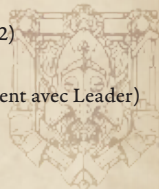
**Règles Spéciales :** Cleave (1), Devout, Fearless**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stand Additionnel** 55 points**Options:****Figurines de Commandement  
et Officiers***Porte-Etendard* 15 points



**DRAGONSLAYERS****220 POINTS**

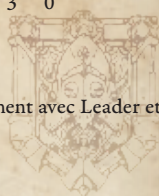
Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Dragonslayers	Infanterie	Lourd	5	1	4	5	6	4	3	0

<b>Règles Spéciales :</b>	Cleave (3), Fiend Hunter, Hardened (2)
<b>Evènement de Tirage :</b>	Non
<b>Nombre de Stands :</b>	3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)
<b>Figurines par Stand :</b>	4
<b>Stand Additionnel</b>	65 points
<b>Options:</b>	
<b>Figurines de Commandement et Officiers</b>	
<i>Porte-Etendard</i>	20 points

**HOLD THANES****190 POINTS**

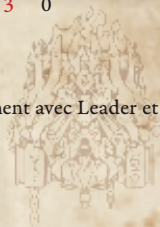
Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hold Thanes	Infanterie	Lourd	5	1	3	4	5	3	3	0

<b>Règles Spéciales :</b>	Cleave (1), Shield, Hardened (1)
<b>Evènement de Tirage :</b>	Non
<b>Nombre de Stands :</b>	3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader et Porte-Etendard)
<b>Figurines par Stand :</b>	4
<b>Stand Additionnel</b>	55 points
<b>Options:</b>	
<b>Figurines de Commandement et Officiers</b>	<b>Ce Régiment peut prendre jusqu'à un Officier.</b>
<i>Herald of Stone</i>	30 points
<i>Herald of Fire</i>	30 points
<i>Herald of Magma</i>	20 points



**MAGMAFORGED****190 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Magmaforged	Infanterie	Moyen	6	1	3	4	5	4	3	0

**Règles Spéciales :** Aura of Death (4), Cleave (2)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader et Porte-Etendard)**Figurines par Stand :** 4**Stand Additionnel** 60 points**STONEFORGED****220 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Stoneforged	Monstre	Lourd	6	1	3	10	20	4	3	1

**Règles Spéciales :** Cleave (2), Impact (4), Terrifying (1), Fearsome**Evènement de Tirage :** Magnetic Conduit**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1

**Unstable Alloys :** Quand un Régiment Ennemi choisit ce Régiment comme cible d'une Action de Volée, ce Régiment compte comme ayant la Règle Spéciale **Hardened (2)** jusqu'à la fin de cette Action. De plus, quand un Lanceur de Sorts Ennemi choisit ce Régiment comme cible d'un Sort, ce Sort a besoin de deux succès supplémentaires pour être considéré comme lancé avec succès.

**Magnetic Conduit (Evènement de Tirage) :** Ce Régiment peut immédiatement dépenser jusqu'à 3 Marqueurs de Puissance Elementaire. Pour chaque Marqueur dépensé, ce Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique d'Attaques et compte comme un Stand additionnel pour le Contrôle des Zones d'Objectif jusqu'à la fin du Round.

**INFERNO AUTOMATA****180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Inferno Automata	Brute	Léger	7	1	2	6	5	3	3	2

**Règles Spéciales :**

Aura of Death (4), Fearsome, Fluid Formation, Impact (2), Irregular

**Evènement de Tirage :**

Non

**Nombre de Stands :**

3

**Figurines par Stand :**

1

**Stand Additionnel***55 points***STEELFORGED****210 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Steelforged	Brute	Moyen	6	1	3	4	5	4	4	1

**Règles Spéciales :**

Cleave (1), Fearsome, Impact (2)

**Evènement de Tirage :**

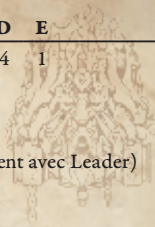
Flux-Powered

**Nombre de Stands :**

3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)

**Figurines par Stand :**

4

**Stand Additionnel***65 points*



**HELLBRINGER DRAKE**

200 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hellbringer Drake	Monstre	Moyen	7	2	2	8	14	3	3	2

**Règles Spéciales :**

Barrage (10) (16", Armor Piercing (1)), Impact (5), Cleave (1), Terrifying (1)

**Evènement de Tirage :**

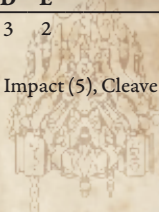
Overcharge

**Nombre de Stands :**

1

**Figurines par Stand :**

1

**IRONCLAD DRAKE**

220 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Ironclad Drake	Monstre	Lourd	7	1	3	12	17	4	3	2

**Règles Spéciales :**

Cleave (2), Impact (6), Brutal Impact (2), Relentless Blows, Terrifying (2), Unstoppable

**Evènement de Tirage :**

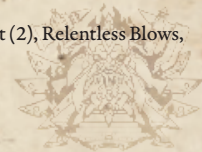
Non

**Nombre de Stands :**

1

**Figurines par Stand :**

1



**Aghm is Eternal :** Les Stands de Personnage et de Commandement amis à 8" de ce Régiment comptent comme ayant la Règle Spéciale **Flurry**.

## 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.*

### Exemplar

Tant que cet Officier est présent, ce Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique de Résolution. Le Stand de Commandement de ce Régiment ajoute +2 à sa Caractéristique d'Attaques. De plus, un Stand de Personnage rattaché à ce Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique de Défense au cours d'une Action de Duel.

### Flamecaster

Tant que cet Officier est présent, ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Torrential Fire**.

### Herald of Fire

Tant que cet Officier est présent, ce Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique d'Attaques. Un Tempered Sorcerer de l'Ecole du Feu peut cibler un Régiment ennemi actuellement en contact avec ce Régiment, sans prendre en compte la portée et la ligne de vue.

### Herald of Magma

Tant que cet Officier est présent, ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Aura of Death (4)**. De plus, les Zones de Terrain ou de Garnison que le Régiment de cet Officier occupe comptent comme en Eruption. Ce Régiment ne subit pas de Touches suite aux Sorts de l'Ecole du Magma lancés par un Stand de Personnage ami.

### Herald of Stone

Tant que cet Officier est présent, ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Hardened (+1)** jusqu'à un maximum de Hardened (2).

### Mnemancer Apprentice

Tant que cet Officier est présent, ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Fearless**. Lorsque le Stand de Commandement de ce Régiment défie un Stand de Personnage Ennemi au cours d'une Action de Duel, si le Stand de Personnage Ennemi refuse le Duel, son Régiment subit les effets négatifs du refus d'un Duel et l'Action de Duel prend fin.

## EVÈNEMENT DE TIRAGE S & RÈGLES SPÉCIALES

**Overcharge :** Le Régiment gagne l'accès à l'Evènement de Tirage ci-dessous :

**Overcharge :** Placez un marqueur de Overcharge à coté de son Stand. Lorsque le Régiment réalise une Action de Volée, il peut défausser n'importe quel nombre de marqueurs Overcharge.

Pour chaque marqueur ainsi défaussé, le Régiment gagne les Règles Spéciales **Barrage (+2)** et **Armor Piercing (+1)** jusqu'à la fin du Round. La valeur de Armor Piercing du Régiment ne peut pas être supérieure à (2).

Les Stands de Personnage rattachés à ce Régiment ne gagnent pas de bénéfices en défaussant des marqueurs de Overcharge.







We are always evolving and expanding our Ruleset, follow this QR code and stay up to date.

