

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



OLD DOMINION 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 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 », « 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 :

ANIMATE VESSEL

Tous les Régiments et Stands de Personnages de cette Armée avec la Règle Spéciale Animate Vessel gagnent la Règle Spéciale **Terrifying (1)** et ne peuvent pas réaliser d'Action d'Inspiration. Toutefois, les Régiments reçoivent les bénéfices de l'Inspiration lorsqu'ils réussissent une Action de Charge, ou si une Règle Spéciale leur permet de toujours compter comme Inspired.

De plus les Régiments avec la Règle Spéciale Animate Vessel n'ont pas de Caractéristique de Résolution et sont toujours considérés comme ayant réussi leurs Tests de Caractéristiques de Résolution ou de Moral.

Un Stand de Personnage avec la Règle Spéciale Animate Vessel ne confère pas sa Caractéristique de Résolution au Régiment auquel il se trouve.

Toutefois, les Régiments avec cette Règle Spéciale peuvent toujours être Brisés et Abattu normalement, alors que leur formation s'effondre et que les soldats sont abattus.

MEMORIES OF OLD

La plupart des Régiments de l'Armée ont accès à une Action Spécifique de Faction appelée la "Memories of Old".

Memories of Old (Action de Combat et Action Hors-Combat) : Quand un Régiment réalise une Action de Memories of Old, ce Régiment active sa Capacité de Memories of Old comme décrit dans son profil de la Liste d'Armée. Le Régiment gagne immédiatement les bénéfices de cette Règle Spéciale et/ou de cet Événement de Tirage jusqu'à la fin du Round.

Les Capacités de Memories of Old peuvent accorder le bonus d'une Règle Spéciale (comme Cleave (X)) ou d'un Événement de Tirage (comme Bastion(X)). Dans tous les cas,

cette capacité est considéré comme active, et le Régiment en reçoit immédiatement les bénéfices

EXALTATION

Chaque fois qu'un Stand appartenant à un Régiment de cette Armée avec la Règle Spéciale Animate Vessel est détruit, vous gagnez un Marqueur de Pouvoir. Les Marqueurs de Pouvoirs sont acquis à la fin de l'Action pendant laquelle les Stands ont été détruit, mais avant qu'une autre Action ou Activation ne commence. Assurez-vous de faire les Tests de Moral (lorsque c'est nécessaire) avant d'augmenter le nombre de Marqueurs de Pouvoirs générés.

Au début de la Bataille, désignez une zone visible en dehors du Champ de Bataille où vous placerez vos Marqueurs de Pouvoir. Quand un joueur gagne un Marqueur de Pouvoir, il doit être alloué à l'une des deux piles suivantes : la Pile de Sombre Pouvoir, ou la Pile du Panthéon Déchu. Si les deux joueurs incarnent l'Ancien Dominion, chaque joueur aura sa Pile de Sombre Pouvoir et sa Pile du Panthéon Déchu. La Pile de Sombre Pouvoir n'affecte que les Stands avec la Règle Spéciale Animate Vessel. Plus il y a de Marqueurs de Pouvoir dans une Pile d'Exaltation, plus haut sera le Tier d'Exaltation de cette Pile, et plus fort seront ses effets sur les Régiments affectés. Les deux Piles d'Exaltation ont 3 Tiers et chacun est débloqué en fonction du nombre de Marqueurs de Pouvoir dans la Pile.

La Pile de de Sombre Pouvoir peut atteindre le Tier IV grâce aux Capacités de Suprémie du Xhilliarque et du Strategos. Toutes les Piles d'Exaltation commencent la partie au Tier I et 0 Marqueurs de Sombre Pouvoir.

Lors d'une Bataille à 2000 points :

- Le Tier I est entre 0 - 8 Marqueurs



- Le Tier II est entre 9 - 17 Marqueurs
- Le Tier III est entre 18-22+ Marqueurs
- Le Tier IV est à 23+ Marqueurs (Obturate Bone and Stone et Glimmers of a Golden Age seulement)

Quand vous jouez des parties plus petites ou plus grandes, augmentez ou réduisez chaque niveau de palier de 2 pour chaque tranche de 250 points au-dessus ou en dessous de 2000 points.

PILE DE SOMBRE POUVOIR

Tier II: Tous les Régiments de cette Armée utilisent leur Action de Memories of Old comme un Événement de Tirage ou une Action au lieu d'être uniquement une Action. Le Régiment gagne les bénéfices de son Action de Memories of Old durant l'étape de "Résoudre un Événement de Tirage" de l'Activation du Régiment et il est libre de réaliser deux Actions normalement.

Tier III: Tous les Régiments de l'Armée peuvent utiliser leur Action de Memories of Old comme un Événement de Tirage et comme une Action. Cela permet à un Régiment de gagner les bénéfices de sa Memories of Old deux fois, si ces deux bonus peuvent se combiner.

De plus, tous les Régiments de cette Armée comptent toujours comme étant Inspired lors qu'ils réalisent une Action de Clash, à moins qu'ils soient Brisés.

***Exemple 1:** La Capacité de Memories of Old d'un Régiment de Gardes Varègues leur donnent les Règles Spéciales Cleave (+1) et Linebreakers. Si le Régiment utilise sa Capacité de Memories of Old deux fois, alors les effets de Linebreakers ne se combineront pas, mais les deux occurrences de Cleave (+1) se combineront. Cela signifie que le Régiment gagnera au total les Règles Spéciales Cleave (+2) et Linebreakers.*

***Exemple 2:** La Capacité de Memories of Old d'un Régiment lui confère les effets de l'Événement de Tirage Bastion (1). Si le Régiment active sa Capacité de Memories of Old deux fois, alors ces deux occurrences ne se combineront pas, car il s'agit de Bastion (1) et non Bastion (+1).*

Tier IV: En plus des bénéfices du Tier III, tous les Régiments Ennemis engagés avec un Régiment Ami avec la Règle Spéciale Animate Vessel subissent 1 Blessure additionnelle pour chaque Jet de Résolution de "6" lors d'un Test de Moral. Ces Blessures ne causent pas de Tests de Moral supplémentaire

PILE DU PANTHÉON DÉCHU

Tier II: La Fallen Divinity utilise désormais son Profil de Caractéristiques de Tier II. Quand le Tier II est atteint, améliorez le profil de la Divinité au Tier II, en conservant les Marqueurs de Blessure précédemment infligées, puis Soignez-la de 4 Blessures.

De plus, la portée de la Règle Spéciale Font of Dark Power passe à 14". Tant que des Régiments avec la Règle Spéciale Animate Vessel se trouvent à 10" de la Fallen Divinity, ils ajoutent +1 à leur Caractéristique d'Attaque.

Tier III: La Fallen Divinity utilise désormais son Profil de Caractéristiques de Tier III. Quand le Tier III est atteint, améliorez le profil de la Divinité au Tier III, en conservant les Marqueurs de Blessures précédemment infligées, puis Soignez-la de 6 Blessures.

De plus, tant que des Régiments Amis avec la Règle Spéciale Animate Vessel se trouvent à 10" de la Fallen Divinity, ils ajoutent +2 à leur Caractéristique d'Attaque, et gagne la Règle Spéciale Dauntless. Quand un Régiment Ami termine son Activation à 10" de la Fallen Divinity, ce Régiment subit 4 Blessures. Cet effet ne s'applique pas à la Fallen Divinity.

Lorsque la Fallen Divinity est détruite, tous les Marqueurs de Pouvoir actuellement dans la Pile du Panthéon Déchu sont immédiatement transféré dans la Pile de Sombre Pouvoir.

BLASPHEMOUS SOMA

A chaque Round avant le début de la Phase de Suprématie, ajoutez un Marqueur de Pouvoir dans la Pile d'Exaltation de votre choix.

CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

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

XHILIARCH

Obdurate Bone and Stone [Toujours actif]: Votre Armée peut atteindre le Tier IV d'Exaltation de la Pile de Sombre Pouvoir comme décrit dans la section "Exaltation" des règles.

[Partie à Activer de la Capacité] Jusqu'à la fin du Round, tous les Régiments Amis de son Bataillon peuvent réaliser une Action additionnelle gratuite de Clash durant leur Activation. Cette Capacité de Suprémie permet donc à un Régiment de réaliser deux Actions de Clash à ce Round.

STRATEGOS / MOUNTED STRATEGOS

Glimmers of a Golden Age [Toujours actif]: Votre Armée peut atteindre le Tier IV d'Exaltation de la Pile de Sombre Pouvoir comme décrit dans la section "Exaltation" des règles.

[Partie à Activer de la Capacité] Jusqu'à la fin du Round, tous les Régiments dans cette Armée compte le Tier d'Exaltation actuel comme supérieur d'un Tier, et chaque Régiment Ami peut réaliser une Action additionnelle gratuite de Reformation ou de Reformation de Combat durant son Activation.

ARCHIMANDRITE

Scholar of the Profane [Toujours actif]: Ce Stand de Personnage peut réaliser une Action supplémentaire gratuite de Lancement de Sort à chaque Round. Ce Stand de Personnage ne peut pas tenter de lancer le même sort plus d'une fois par Round.

[Partie à Activer de la Capacité] De plus, une fois par bataille, un Archimandrite peut activer cette Capacité de Suprémie. Jusqu'à la fin du Round, ce Stand de Personnage peut relancer n'importe quel nombre de dés lorsqu'il réalise une Action de Lancement de Sorts.

FALLEN DIVINITY

Surrounded by Fear and Dead Men [Toujours actif]: Une Fallen Divinity doit toujours être votre Seigneur de Guerre. Une Fallen Divinity est considérée comme un Régiment à part entière en plus d'être un Stand de Personnage et utilise donc toutes les règles de Régiment comme si elle était un Régiment de Monstre.

Une Fallen Divinity s'Active comme si elle était un Régiment, réalise deux Actions par Activation, et a accès aux mêmes Actions Hors-Combat et Actions de Combat qu'un Régiment.

De plus, une Fallen Divinity peut aussi utiliser une Action de Duel et ne peut pas refuser un Duel d'un Stand de Personnage Ennemi. Toutefois, la Fallen Divinity n'est pas affectée par les effets de la Pile de Sombre Pouvoir. La Fallen Divinity ne peut pas rejoindre un autre Régiment et n'a pas besoin d'inclure un Régiment de Monstre dans son Bataillon pour entrer sur le Champ de Bataille. La Fallen Divinity n'a pas besoin d'inclure d'autre Régiments dans son Bataillon.



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.

XHILIARCH

100 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Xhiliarch	Infanterie	-	-	0	3	6	5	-	2	1

Règles Spéciales : Animate Vessel, Cleave (1), Flurry

Evènement de Tirage : Regeneration (1)

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1



Options:

Trésors : Un Xhiliarche peut avoir jusqu'à deux Trésors aux coûts en points indiqués.

Bataillon :

Base : Centaur Prodromoi,
Legionnaires,
Praetorian Guard

Restreint : Athanatoi
Varangian Guard

Sombres Bénédiction: *Tactique, Combat*

STRATEGOS**85 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Strategos	Infanterie	-	-	0	3	5	5	-	2	1

Règles Spéciales : Animate Vessel, Shield, Forward Force**Evènement de Tirage :** Regeneration (1)**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options:****Trésors:** Un Stratégos peut avoir jusqu'à deux Trésors aux coûts en points indiqués.**Bataillon :**

Base : Athanatoi
Centaur Prodigromoi
Legionnaires

Restreint : Kataphractoi
Praetorian Guard

Sombres
Bénédictions: *Tactique, Combat*

MOUNTED STRATEGOS**100 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
-----	------	--------	---	---	---	---	---	---	---	---

Mounted Strategos	Cavalerie	-	-	0	3	6	6	-	3	1
-------------------	-----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Règles Spéciales : Animate Vessel, Brutal Impact (2), Impact (2), Shield**Evènement de Tirage :** Regeneration (1)**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options:****Trésors:** Un Stratégos peut avoir jusqu'à deux Trésors aux coûts en points indiqués.**Mounted General :** Le Bataillon de ce Stand de Personnage ne peut pas contenir plus de deux Régiments de Kataphractoï.**Bataillon :**

Base :

- Athanatoi*
- Légionnaires*
- Centaur Prodromoi*
- Kataphractoï*

Restreint :

- Praetorian Guard*

Sombres Bénédictions:

- Tactique, Combat*

HIERODEACON**90 POINTS**

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

Règles Spéciales : Animate Vessel, Devout, Priest (6)

Évènement de Tirage : Regeneration (1)

Dark Shepherd[Évènement de Tirage]: Ce Stand de Personnage peut sélectionner un Régiment Ami à 12" et immédiatement détruire l'un de ses Stands. Pour ce faire, infligez un nombre de Blessures au Régiment égal au nombre de Blessures restants sur son Stand le plus blessé, en suivant les règles d'Allocation de Blessures usuelles. Ces Blessures ne causent pas de Tests de Moral et ne peuvent pas Cibler un Stand de Personnage dans ce Régiment. Le Stand détruit génère normalement un Marqueur de Sombre Pouvoir. Cet Évènement de Tirage ne peut être activé qu'une seule fois par Round. Une fois qu'un Stand de Personnage utilise cet Évènement de Tirage, aucun autre Stand de Personnage ne peut utiliser cet Évènement de Tirage jusqu'à la fin du Round.

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Ce Stand de Personnage ne peut pas être le Seigneur de Guerre.

Options:

Trésors: Peut avoir un Trésor au coût en point indiqué.

Sorts: Ce Personnage connaît les Sorts suivants sans coût additionnel.

Blackflame Coruscation

Dark Supplication

Benediction of the Black Sun

Undying Devotion

Bataillon :

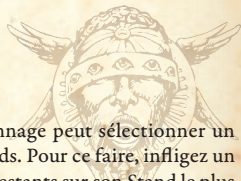
Base :

- Centaur Kerykes*
- Cultists*
- Legionnaires*

Restreint :

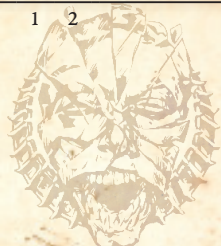
- Bucephaloi*
- Hashashin*
- Kanephors*
- Karyatids*

Sombres Bénédiction: *Arcanique*



ARCHIMANDRITE**110 POINTS**

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

Règles Spéciales : Animate Vessel, Devout, Priest (7)**Evènement de Tirage :** Regeneration (1)**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options:****Un Archimandrite peut avoir jusqu'à deux Sombres Bénédictiones aux points indiqués.****Trésors:** Peut avoir un Trésor au au coût en point indiqué.**L'Archimandrite connaît tous les Sorts suivants sans coût additionnel.***Hazlia's Touch**Blasphemous Power**Unholy Baptism**Dark Immolation***Bataillon :***Base :**Cultists**Kheres**Legionnaires**Restreint :**Bone Golems**Moroi**Praetorian Guard**Profane Sepulcher***Sombres Bénédictiones:** *Arcanique*

FALLEN DIVINITY

300 POINTS

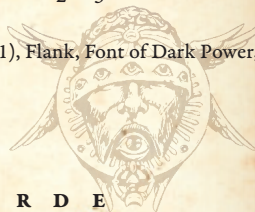
Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Fallen Divinity	Monstre	Lourd	4	2	2	8	12	-	2	3
Tier I										

Règles Spéciales (Tier 1): Animate Vessel, Blessed, Cleave (1), Flank, Font of Dark Power, Hardened (1), Impact (4)

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1



	M	V	C	A	W	R	D	E
Fallen Divinity	6	3	3	10	14	-	3	2
Tier II								

Règles Spéciales (Tier 2): Animate Vessel, Blessed, Cleave (2), Flank, Font of Dark Power, Hardened (2), Impact (5), Terrifying (2), Unstoppable

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

	M	V	C	A	W	R	D	E
Fallen Divinity	8	4	4	12	16	-	4	1
Tier III								

Règles Spéciales (Tier 3): Animate Vessel, Blessed, Brutal Impact (3), Cleave (3), Flank, Font of Dark Power, Hardened (2), Impact (5), Terrifying (3), Tenacious, Unstoppable

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Font of Dark Power : Tout Marqueur de Pouvoir généré par le retrait d'un Stand appartenant à un Régiment Ami à 10" de la Fallen Divinity doit être alloué à la Pile d'Exaltation du Panthéon Déchu.

Ce Régiment compte comme ayant la Classe "Léger" pour ce qui est des Jets de Renforts.

Options:

- Votre Armée ne peut pas contenir plus d'une Fallen Divinity
- Une Fallen Divinity doit être votre Seigneur de Guerre
- Une Fallen Divinity ne peut sélectionner aucun Trésor.
- Une Fallen Divinity peut sélectionner jusqu'à trois Sombres Bénédiction au coût en points indiqué.

Bataillon :

Une Fallen Divinity ne peut sélectionner que jusqu'à deux Régiments dans son Bataillon.

Base : *Bucephaloi*
Centaur Kerykes
Kanéphors
Karyatids

Restreint : *Non*

Sombres Bénédiction: *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 Wizard (X) ou Priest (X) peuvent prendre une Amélioration Arcanique ;
- Seuls les Stands de Personnage d'Infanterie peuvent prendre une Amélioration de Bannière ;
- Les Stands de Personnage avec la Règle Spéciale Wizard (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.

TRÉSORS DE L'ANCIEN DOMINION

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

BANNIÈRES

Sanctified Labaron

40 points

La nature théocratique de l'Ancien Dominion rendait la division moderne entre l'État et l'Église insensé, car appartenir au clergé était souvent une nécessité afin de s'élever dans les rangs de l'administration. Bien que ce que cela ne soit pas aussi prononcé que dans l'armée, il existe malgré tous des exemples de commandants qui étaient également des Priests ordonnés.

Ce Stand de Personnage peut sélectionner une Unité de la Liste d'Armée qui lui est accessible comme un choix Restreint et la compter comme un Régiment de Base à la place.

Caelestine Banner

30 pts

On dit de ces bannières tissées d'or et d'argent qu'elles sont un cadeau divin d'Hazlia à la maison de son Caelesor, un signe de son droit divin à la conquête et à la domination. Il doit y avoir une part de vérité dans ce mythe, car les soldats qui combattent sous ces bannières le font avec une force et une vitesse surnaturelle.

Ce Stand de Personnage et le Régiment auquel il est rattaché comptent toujours comme ayant la Règle Spéciale **Inspired**.

Vexilla of the Losts

30 points

*Les subdivisions de chaque Légion se voyaient remettre de plus petits étendards, nommés des vexilla. Un nombre incalculable d'entre eux furent réalisés et perdus durant les siècles de conflit entre l'ascension et la chute de l'Ancien Dominion. Des soldats dévoués, loyaux à leur étendards, peuvent être trouvés dans la terre de n'importe quelle région du monde, prêt à répondre à l'appel de leur maître une fois encore. Le Régiment auquel le Stand de Personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Flank**.*

Legio I 'Primigenia'

20 points

Cette bannière flottait au fronton de la plus grande basilique d'Hazlia de tout Capitas après avoir vu des siècles de combat glorieux à la tête de la Première Légion. Durant la conflagration de la Chute, son importance et son emplacement l'emplirent d'une immense quantité de Sombre Pouvoir, qui s'en écoule désormais.

Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché compte comme étant sous les effets d'un Tier de Sombre Pouvoir supérieur que l'actuel. Ce Trésor ne peut pas permettre

d'atteindre le Tier 4 au Régiment sauf si le Seigneur de guerre est un Strategos ou un Xhiliarch.

Sémion of the Legion

20 pts

On confiait à chaque Légion un Sémion réalisé sur commande après sa première victoire. Façonné à l'image de bêtes mythiques ou d'animaux, ces étendards représentent le cœur et l'âme de chaque Légion. Un seul fut perdu dans la bataille qui précéda la Chute, le restant flottant désormais à la tête des Légions, mêlant la discipline des Anciennes Légions à la magie d'aujourd'hui.

Le Régiment auquel le Stand de Personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Untouchable**.

ARMURES

Cuirass of Hazlia's Shadow

30 points

Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché ajoute +1 à sa Caractéristique d'Évasion (jusqu'à un maximum de 3).

Aventine Armor

25 points

Plus résistante et plus légère, mais bien plus chère à produire, cette armure fut distribuée à toutes les Légions juste avant la Grande Croisade Nordique. Si la demande fut au départ très importante à cause des Strategoi et des Xhiliarques qui cherchaient à équiper leurs troupes de cette armure supérieure, le modèle tomba rapidement dans l'oubli alors que la Chute sema le chaos dans les lignes d'approvisionnement et les processus de réquisition de l'Ancien Dominion.

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

Armor of the Living Saint

20 points

Porté à l'origine par Saint Prosper de Chalkion quand il déposa le Caelesor Apostat, cette armure conserve les bénédictions qu'Hazlia lui-même lui conféra il y a des siècles de cela, confiant une portion de sa force à son porteur.

Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Blessed** et **Quicksilver Strike**.

Imperial Oplon

15 points

Façonné sur-mesure pour son porteur, ces cuirasses étaient le cadeau traditionnel d'un Caelesor à

ses plus grands généraux avant un Triomphe. Par extension, ces armures très recherchées sont un signe de maîtrise stratégique que nul ne saurait réfuter.

Le Stand de Personnage compte comme deux Stands de plus de la même Classe au regard de la Capture et de la Contestation d'un Objectif.

ARMES

Anastegma, Brand of the Faithless 30 points (Xhiliarch et Strategos uniquement)

Corrompue et souillée par la Chute, Anastegma était autrefois utilisée pour abattre rituellement des démons primordiaux et des divinités qui osaient défier l'autorité d'Hazlia. Quand sa sombre puissance est utilisée sur la chair mortelle, ses effets sont trop horribles pour être contemplés. Chaque fois qu'un Régiment ennemi rate un Jet de Défense contre un Stand de Personnage avec cette Amélioration de Personnage, la Blessure infligée compte pour deux au regard du Test de Moral.

Skofnung

30 points

Hrolf Kraki, commandant de la Gardes Varègues durant le règne du Caelesor Manuel II, utilisa cette lame pour déCleaver son Caelesor durant la bataille d'Oragen. On dit que la mort de chaque Varègue abreuvait la lame de sa férocité et de sa sauvagerie, ce qui donna à Hrolf la force d'enfoncer les lignes ennemies à lui seul alors que toute son unité avait péri.

Le Régiment auquel le Stand de Personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Linebreaker (1)**. De plus, le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Cleave (+1)**.

Calamitas, Blade of the Caelesor 20 points

Longtemps considéré comme la plus grande lame jamais forgée dans l'Ancien Dominion, Calamitas fut forgée pour le Guerrier-Caelesor Severian pour l'aider dans ses conquêtes des Tribus Keltonni de l'Est. Des siècles plus tard, ses successeurs indignes l'utilisèrent pour défaire des ennemis blessés et des animaux dans des combats de gladiateur, entâchant à jamais l'histoire de cette lame glorieuse.



Le Stand de Personnage gagne + 1 à sa Caractéristique d'Attaque et la Règle Spéciale **Cleave (+1)**.

Eleutherea, Giver of Mercy 10 points

Decimus Meridius, le gladiateur qui devint Caelesor, utilisa cette lame pour accorder la liberté à un grand nombre de ses camarades esclaves en rompant symboliquement leurs chaînes. Cela ne l'empêcha pas de s'entraîner quotidiennement, imprégnant l'humble lame de sa maîtrise légendaire.

Le Stand de Personnage ajoute +1 à sa Caractéristique de Clash.

De plus, quand le Stand de Personnage participe à une Action de Duel, il gagne les Règles Spéciales **Parry, Counter-Attack, et Cleave (+1)**.

ARCANIQUE

Unholy Sacrament 30 pts

Le Stand de Personnage peut sélectionner des Régiments Amis de son Bataillon comme Cible de ses Sorts qui ont une portée autre que Soi, même si ce Régiment serait normalement hors de la Portée de ces Sorts.

Consecrated Mitre 25 points

Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Priest (+X)**, où X est le Tier d'Exaltation de la Pile de Sombre Pouvoir.

The Reaping Crook 10 pts
(**Hierodeacon uniquement**)

La Crosse a toujours été un symbole important pour l'église de l'Ancien Dominion, tant et si bien que même les églises Théistes et Déistes d'aujourd'hui font allusion à leur rôle de berger ... Toutefois, ces crosses sont aujourd'hui utilisés à des fins bien plus sombres ...

Augmentez la Portée de l'Événement de Tirage **Dark Shepherd** à 18".

SOMBRES BÉNÉDICTIONS

Les Stands de Personnage sont des héros de renom ou des individus extraordinaires, qui excellent au-delà du commun des mortels. Qu'il s'agisse de chance, d'éducation d'entraînement, d'effort ou d'autres puissances à l'œuvre, les Stands de Personnage ont perfectionné des capacités qui les rendent exceptionnel.

Les Sombres Bénédiction sont des améliorations optionnelles pour vos Personnages, qui sont notés sur votre Liste d'Armée et confèrent des capacités bonus à vos Stands de Personnage. En règle générale, un Stand de Personnage peut sélectionner une Sombre Bénédiction en fonction des catégories Disponible listées dans son profil de Liste d'Armée, mais il y a des où un Stand de Personnage peut en sélectionner plus d'une.

Cela sera clairement indiqué dans le Profil du Stand de Personnage dans la Liste d'Armée. Chaque Sombre Bénédiction ne peut être sélectionnée qu'une seule fois, sauf mention contraire. Il y a trois catégories de Maîtrises : Tactique, Combat, et Arcane

TACTIQUE

Kentarch 40 points
[Toujours actif] Quand la Pile de Sombre Pouvoir atteint le Tier II, le Stand de Personnage et tous les Régiments à 8" comptent comme étant affectés par la Règle Spéciale **Inspired**.

Aura of Malice 40 points
Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale **Dread**. Une Fallen Divinity avec cette Bénédiction Sombre affecte tous les Régiments Amis de 6 Stands ou moins dans un rayon de 8".

Eternal Discipline 30 points
Tous les Stands dans le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagnent la Règle Spéciale **Untouchable**.

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

What we did in Life will Echo in Eternity 25 points
Quand un Stand de Personnage Ennemi refuse de participer à un Duel avec ce Stand de Personnage, le Régiment Ennemi doit Relancer ses Tests de Moral Réussis jusqu'à la fin du Round en plus de subir les pénalités normales d'un refus de Duel.

De plus, le Régiment auquel se trouve le Stand de Personnage Ami gagne la Règle Spéciale **Flurry** lorsqu'il réalise une Action de Clash contre un Régiment Brisé.

Gladiator 25 points
(Xhiliarque/Strategos uniquement)
Le Stand de Personnage gagne les Règles Spéciales **Flurry**, **Parry**, et **Deadly Blades**.

Expose Weakness 20 points
Durant les Actions de Duel, les Stands de Personnage ennemis ne peuvent pas ignorer ou réduire le nombre de Touches subies provenant de ce Stand de Personnage.

Implacable 20 points
Ce Stand de Personnage peut réaliser l'Action suivante :
Brisez Leurs Lignes (Action de Combat) :
Tous les Stands du Régiment auquel ce Personnage est rattaché gagnent la Règle Spéciale **Linebreaker** jusqu'à la fin du Round.



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**Unholy Mastery****40 points**

Quand ce Stand de Personnage réalise une Action de Lancement de Sort, et le Sort est lancé avec 4 succès ou plus, alors le Stand de Personnage peut réaliser une Action de Lancement de Sort additionnelle gratuite une fois que ce sort est résolu. Le Stand de Personnage ne peut pas tenter de lancer le même Sort plus d'une fois à ce Round. Cet effet ne peut être activé qu'une seule fois par Activation, indépendamment du nombre d'Actions de Lancement de Sort que ce Stand de Personnage peut réaliser à chaque Activation.

Schemophore**35 points**

Ce Stand de Personnage peut utiliser l'Événement de Tirage **Dark Shepherd** du Hierodeacon.

Viaticum**20 points****(Hierodeacon uniquement)**

Quand un Stand de Personnage Hiérodiaque détruit complètement un Régiment Ami à cause de son Événement de Tirage Dark Shepherd, il génère un Marqueur de Pouvoir additionnel. Un Régiment compte comme détruit par la Capacité Dark Shepherd si tous ses Stands sont retirés du jeu ou si le Régiment est Abattu suite aux blessures infligées.

Devoted to Hazlia**15 points**

Ce Stand de Personnage peut Relancer ses jets de "6" lorsqu'il réalise une Action de Lancement de Sort.

SORTS

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

HIERODEACON

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Dark Supplication	Soi	2	Placez un Marqueur de Pouvoir dans la Pile d'Exaltation du Sombre Pouvoir ou du Panthéon Déchu.
Blackflame Coruscation	12"	3 (Mise à l'échelle)	Infligez une Touche par succès au Régiment Ennemi Ciblé. De plus, infligez X touches additionnelles, où X est le Tier d'Exaltation de la Pile de Sombre Pouvoir ou du Panthéon Déchu.
Benediction of the Black Sun	12"	3	Le Régiment de Brute ami ciblé gagne la Règle Spéciale Blessed jusqu'à la fin du Round.
Undying Devotion	12"	3	Ciblez un Régiment ami de Cultites ou d'Hashashin. Jusqu'à la fin du Round, chaque fois qu'un Stand de ce Régiment est détruit, ajoutez un Marqueur de Pouvoir dans n'importe quel Pile d'Exaltation.

ARCHIMANDRITE

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Unholy Baptism	12"	3	Infligez une Touche par succès au Régiment Ennemi Ciblé. Ces Touches ont la Règle Spéciale Armor Piercing (1) .
Blasphemous Power	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment Ami Ciblé compte comme s'il était sous l'effet du Tier de Sombre Pouvoir supérieur. Ce sort ne peut pas conférer les effets du Tier IV de Sombre Pouvoir à un Régiment sauf si le Seigneur de Guerre est un Strategos ou un Xhiliarch de cette Armée. Si le Régiment ciblé est déjà sous les effets du plus haut Tier de Sombre Pouvoir, ce Régiment gagne les Règles Spéciales Flurry et Decay (2) à la place.
Hazlia's Touch	12"	3	Le Régiment Ami Ciblé se Soigne de 1+X Blessures, où X est le Tier de la Pile de Sombre Pouvoir.
Dark Immolation	8"	3	Le Régiment Ami Ciblé gagne la Règle Spéciale Aura of Death (+5), jusqu'à la fin du Round, limité à un maximum d'Aura of Death (12).



KHERES

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Insanity	14"	3	Infligez deux Touches par succès au Régiment Ennemi Ciblé. Ce Régiment Ennemi fait ses Jets de Défense en utilisant sa Caractéristique de Résolution non modifiée la plus basse au lieu de sa Caractéristique de Défense. Les Blessures causées par ce Sort ne provoquent pas de Tests de Moral.
Drain Will	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ennemi ciblé souffre d'une pénalité à sa Caractéristique de Défense de -1 jusqu'à la fin du Round.

MOROI

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Translocation	Soi	3 (Mise à l'échelle)	Ce Régiment réalise immédiatement une Marche hors séquence de 8", en ignorant tous les Régiments, Stands de Personnage ou Terrain sur son chemin. Le Régiment doit être placé dans une position réglementaire à la fin de ce mouvement de telle sorte qu'il ne se superpose pas avec les Stands d'un Autre Régiment. Cet effet peut être utilisé même si le Régiment est actuellement engagé avec un (des) Régiment(s) Ennemi(s). Pendant qu'il réalise ce mouvement, le Régiment peut se déplacer latéralement et/ou en arrière sans devoir diviser par deux sa Caractéristique de Marche.
Immolation	Soi	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment gagne la Règle Spéciale Aura of Death (+X), où X est le nombre de succès obtenus. Tout Régiment affecté par ce Sort, voit sa Règle Spéciale Aura of Death (X) limité à un maximum d'Aura of Death (12).

RÉGIMENTS

Vous pouvez inclure des Régiments selon vos Bataillons de Personnages.

CULTISTES

90 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Cultistes	Infanterie	Léger	6	2	1	4	4	3	1	1

Règles Spéciales : Barrage (4) (12"), Loose Formation

Èvènement de Tirage : Non

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

Figurines par Stand : 4

Stands Additionnels : 30 points

Acolytes : Quand le Stand de Commandement de ce Régiment est détruit, le Joueur gagne un Marqueur de Pouvoir.

HASHASHIN

180 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hashashin	Infanterie	Léger	6	1	2	7	4	3	1	2

Règles Spéciales : Cleave (1), Vanguard (4), Deadly Blades

Èvènement de Tirage : Non

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

Figurines par Stand : 4

Stands Additionnels : 60 points

Acolytes : Quand le Stand de Commandement de ce Régiment est détruit, le Joueur gagne un Marqueur de Pouvoir.

KHERES**160 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Kheres	Infanterie	Léger	6	2	1	4	4	-	0	2

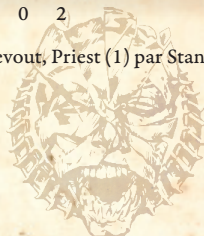
Règles Spéciales : Animate Vessel, Barrage (3) (12", Sureshot), Devout, Priest (1) par Stand (jusqu'à un maximum de Priest (12)), Loose Formation

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Stands Additionnels : 50 points



Memories of Old : Priest (+1) par Stand (jusqu'à un maximum de Priest (12))

Options :

Ce Régiment ne peut pas être rejoint par un Stand de Personnage.

Ce Régiment peut effectuer une Action gratuite de Lancement de Sort en utilisant un Stand comme s'il était un Stand de Personnage durant son Activation.

Sorts : un Régiment de Kheres connaît tous les Sorts suivants sans surcoût.

Insanity

Drain Will

MOROI**180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Moroi	Infanterie	Léger	6	0	2	6	4	-	0	2

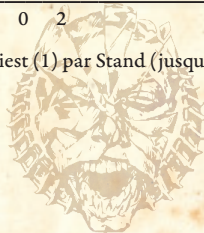
Règles Spéciales : Animate Vessel, Aura of Death (5), Devout, Priest (1) par Stand (jusqu'à un maximum de Priest (12)), Loose Formation

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Stands Additionnels : 60 points



Memories of Old : Cleave (1) et Priest (+1) par Stand

Options :

Ce Régiment ne peut pas être rejoint par un Stand de Personnage.

Ce Régiment peut effectuer une Action gratuite de Lancement de Sort en utilisant un Stand comme s'il était un Stand de Personnage durant son Activation.

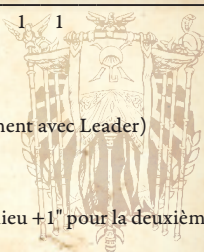
Sorts : un Régiment de Moroi connaît tous les Sorts suivants sans surcoût.

Immolation

Translocation

LEGIONNAIRES**100 POINTS**

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

Règles Spéciales : Animate Vessel, Shield, Support (2)**Èvènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant le Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stands Additionnels :** 40 points**Forced March :** Le Porte-Ètendard de ce Régiment ajoute +2" au lieu +1" pour la deuxième Action de Marche de ce Régiment.**Memories of Old :** Le Stand de Commandement de ce Régiment compte comme +2 Stands pour ce qui est du Contrôle des Zones d'Objectif jusqu'à la fin du Round.**Options :****Figurines de Commandement et Officiers :***Porte-Ètendard* *Gratuit***Tout Régiment de Légionnaires peut prendre un des Officiers suivants :***Dark Cenotaph* *20 points**Profane Reliquary* *25 points**Optio* *15 points***PRAETORIAN GUARD****160 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Praetorian Guard	Infanterie	Moyen	5	0	2	5	5	-	2	1

Règles Spéciales : Animate Vessel, Shield**Èvènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant le Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stands Additionnels :** 45 points**Memories of Old :** Bastion (+1)**Options :****Figurines de Commandement et Officiers :***Porte-Ètendard* *10 points**Icon Bearer* *10 points***Tout Régiment de Gardes Prétoriens peut prendre un des Officiers suivants :***Dark Cenotaph* *25 points**Profane Reliquary* *25 points*

ATHANATOI**170 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Athanatoi	Infanterie	Moyen	6	1	3	6	4	-	2	1

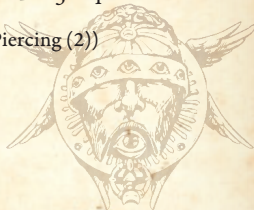
Règles Spéciales : Animate Vessel, Flurry, Tenacious (1)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant le Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stands Additionnels :** 40 points**Memories of Old :** Parry**Options:****Figurines de Commandement et Officiers :***Porte-étendard* *Gratuit***Tout Régiment d'Athanatoi peut prendre un des Officiers suivants :***Dark Cenotaph**25 points***VARANGIAN GUARD****200 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Varangian Guard	Infanterie	Lourd	5	0	3	4	5	-	3	1

Règles Spéciales : Animate Vessel, Cleave (2), Hardened (1)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant le Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stands Additionnels :** 55 points**Memories of Old :** Cleave (+1) et Linebreaker**Options:****Figurines de Commandement et Officiers :***Porte-étendard* *10 points***Tout Régiment de Gardes Varègues peut prendre un des Officiers suivants :***Dark Cenotaph**25 points*

KARYATIDS**200 POINTS**

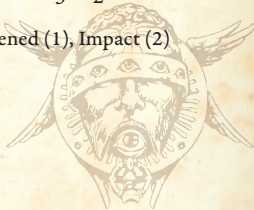
Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Karyatids	Brute	Moyen	6	2	2	4	5	-	3	1

Règles Spéciales : Animate Vessel, Barrage (3) (20", Armor Piercing (2))**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Stands Additionnels :** 65 points

Divine Shard : Lorsqu'un Stand avec cette Règle Spéciale est détruit, si le Marqueur de Pouvoir gagné est alloué à la Pile du Panthéon Déchu, ajoutez un Marqueur de Pouvoir supplémentaire à cette même réserve.

Memories of Old : Barrage (+1) et Fluid Formation**KANEPHORS****210 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Kanephors	Brute	Lourd	6	0	3	5	5	-	3	2

Règles Spéciales : Animate Vessel, Blessed, Cleave (1), Hardened (1), Impact (2)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Stands Additionnels :** 70 points

Divine Shard : Lorsqu'un Stand avec cette Règle Spéciale est détruit, si le Marqueur de Pouvoir gagné est alloué à la Pile du Panthéon Déchu, ajoutez un Marqueur de Pouvoir supplémentaire à cette même réserve.

Memories of Old : Flawless Strikes

BUCCEPHALOI**220 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Buccephaloi	Brute	Lourd	6	0	3	4	6	-	3	2

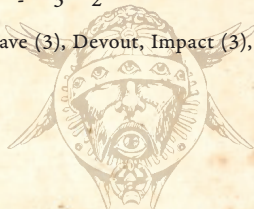
Règles Spéciales : Animate Vessel, Brutal Impact (1), Cleave (3), Devout, Impact (3), Tenacious (1), Unstoppable

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 1

Stands Additionnels : 75 points



Memories of Old : Brutal Impact (+1)

CENTAUR PRODROMOI**150 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Centaur Prodrómoi	Cavalerie	Moyen	8	0	2	4	4	-	2	1

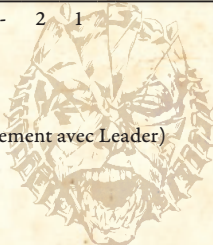
Règles Spéciales : Animate Vessel, Cleave (1), Shield

Evènement de Tirage : Non

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

Figurines par Stand : 1

Stands Additionnels : 50 points



Memories of Old : Brutal Impact (1) et Impact (+2)

BONE GOLEMS**210 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Bone Golems	Brute	Lourd	6	0	2	4	6	-	3	0

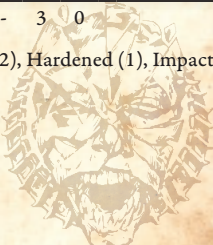
Règles Spéciales : Animate Vessel, Aura of Death (5), Cleave (2), Hardened (1), Impact (2), Relentless Blows, Unstoppable

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 1

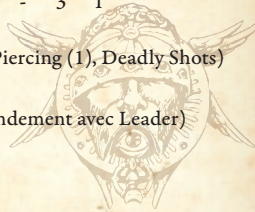
Stands Additionnels : 65 points



Memories of Old : Aura of Death (+3)

CENTAUR KERYKES**180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Centaur Kerykes	Cavalerie	Moyen	8	2	2	4	4	-	3	1

Règles Spéciales : Animate Vessel, Barrage (3) (16", Armor Piercing (1), Deadly Shots)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant le Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 1**Stands Additionnels :** 60 points**Memories of Old :** Sureshot**KATAPHRAKTOI****200 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Kataphraktoi	Cavalerie	Moyen	7	0	2	5	4	-	3	1

Règles Spéciales : Animate Vessel, Brutal Impact (2), Impact (3), Shield**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant le Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 1**Stands Additionnels :** 65 points**Memories of Old :** Impact (+1) et Choc**Options :****Figurines de Commandement et Officiers :***Porte-étendard* 10 points**Tout Régiment de Kataphraktoi peut prendre un des Officiers suivants :***Hetairos*

20 points



PROFANE SEPULCHER**270 POINTS**

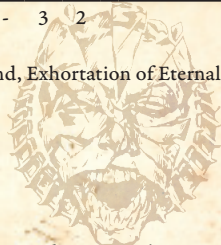
Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Profane Sepulcher	Monstre	Moyen	5	0	2	8	36	-	3	2

Règles Spéciales : Animate Vessel, Devout, Unhallowed Ground, Exhortation of Eternal Faith

Évènement de Tirage : Exhortation à la Foi Éternelle

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1



Exhortation of Eternal Faith : Quand vous réalisez cet Évènement de Tirage, choisissez l'un des effets suivants :

- Ce Régiment subit 6 Blessures, ces Blessures ne causent pas de tests de Résolution. Ce Régiment ajoute +4 à sa Caractéristique d'Attaque et gagne les Règles Spéciales **Cleave (+1)** et **Inspired**.
- Ce Régiment subit 6 Blessures, ces Blessures ne causent pas de tests de Résolution. Un Régiment Ami Ciblé à 8" compte comme étant sous l'effet du Tier III de la Pile de Sombre Pouvoir jusqu'à la fin du Round.
- Ce Régiment subit 4 Blessures, ces Blessures ne causent pas de tests de Résolution. Tous les Stands de Commandement Amis à 12" ajoute +2 à leur Caractéristique d'Attaque jusqu'à la fin du Round.
- Ce Régiment subit X Blessures (jusqu'à un maximum de 12), ces Blessures ne causent pas de tests de Résolution. Un Régiment Ennemi Ciblé à 10" subit X Touches, où X est égal au nombre de Blessures subies à cause de cet Évènement de Tirage à ce Round. Ces Touches ont la Règle Spéciale **Armor Piercing (1)**, comptent comme venant du Flanc et ne causent pas de Tests de Résolution.

Quand vous subissez des Blessures à cause de cet Évènement de Tirage, ce Régiment doit pouvoir subir l'intégralité des Blessures causées par la capacité choisie. Si le Régiment n'a pas assez de Blessures restantes alors cette capacité ne peut pas se déclencher. Subir des Blessures à cause de cet Évènement de Tirage peut causer la destruction du Régiment.

Unhallowed Ground : Ce Régiment ne peut pas être Soigné et compte comme Taille (2) en dépit de son Type. De plus, ce Régiment compte comme 5 Stands au regard de la Capture d'Objectifs.

Votre Armée ne peut contenir qu'un seul Sépulcre Profane.

FIGURINES DE COMMANDEMENT ET OFFICIERS

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.

FIGURINES DE COMMANDMENT

Dark Cenotaph

A la fin de la Phase de Victoire de chaque Round, ajoutez 2 Marqueurs de Pouvoir dans la Pile d'Exaltation de votre choix lorsque ce Régiment est à portée d'une Zone d'Objectif que vous Contrôlez.

Hetairos

Ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Overrun**.

Optio

Ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Vanguard (4)**.

Profane Reliquary

Ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Aura of Death (4)**.





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

