

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



CITY STATES

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 qui 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 une 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 :

STANDS AUXILIAIRES

Les forces des cités-États ne se limitent pas aux mêmes restrictions que les autres factions. Les militaires des Cités entraînent leurs armées à travailler à l'unisson, où des Phalanges d'hoplites sont parfois menées au combat par la masse d'un Minotaure entouré de la même armure.

Certains Régiments de cette Armée peuvent prendre des Stands supplémentaires spécialisés, appelés Stands Auxiliaires, pour le surcoût en points indiqué. Les Stands Auxiliaires font partie du Régiment auquel ils sont rattachés.

Les Stands Auxiliaires suivent les règles suivantes :

1. Les Stands Auxiliaires utilisent leurs propres profils de Caractéristiques. Cependant, ils prennent les Caractéristiques de Marche, Défense, Résolution, Evasion Classe et Type de leur Régiment. Un Stand Auxiliaire utilise toujours sa propre Caractéristique de Blessures et peut se voir allouer des Blessures comme un Stand normal dans le Régiment.
2. Lorsqu'un Régiment avec un Stand Auxiliaire effectue une Action de Clash, de Volée ou de Charge, faites les Attaques du Stand Auxiliaire séparément et utilisez le profil et les Caractéristique du Stand Auxiliaire, y compris toutes ses Règles Spéciales. Même si ces Attaques sont lancées séparément, elles sont toujours infligées simultanément avec les Attaques du Régiment qu'il a rejoint.
3. Un Stand Auxiliaire doit toujours être placé au premier rang du Régiment qu'il a rejoint. Un Stand Auxiliaire ne peut pas être restauré une fois qu'il a été détruit.

Exemple: Un Régiment d'Hoplites est rejoint par un Minotaure Haspiste. Le Minotaure Haspiste est ajouté au premier rang du Régiment d'Hoplites. Le Minotaure Haspiste conserve toutes ses propres règles spéciales et capacités et utilise son propre profil lorsque le Régiment effectue ses Actions.

Minotaure Haspist Auxiliary

M	V	C	A	W	R	D	E
-	1	3	4	6	-	-	-

Évènements de Tirage : Non
Règles Spéciales: Brutal Impact (1),
Cleave (1), Impact (2), Shield

Minotaure Thyrean Auxiliary

M	V	C	A	W	R	D	E
-	1	3	5	6	-	-	-

Évènements de Tirage : Non
Règles Spéciales: Brutal Impact (1),
Cleave (3), Impact (3), Linebreaker

Sacred Band Veterans Auxiliary

M	V	C	A	W	R	D	E
-	1	3	5	6	-	-	-

Évènements de Tirage : Non
Règles Spéciales: Cleave (2)
Sacred Warriors : Les Régiments amis de la Sacred Band dans un rayon de 12" peuvent choisir ce Régiment comme cible de leurs sorts même s'ils ont une portée "Soi".



PILE STRATÉGIQUE

Les Armées des Cités-États sont capables d'accomplir d'incroyables actes de fluidité tactique au cours d'une bataille. Ceci est illustré par leur accès unique à une Pile de Commandement secondaire, appelée "Pile Stratégique" qui est disposée à côté de votre Pile de Commandement.

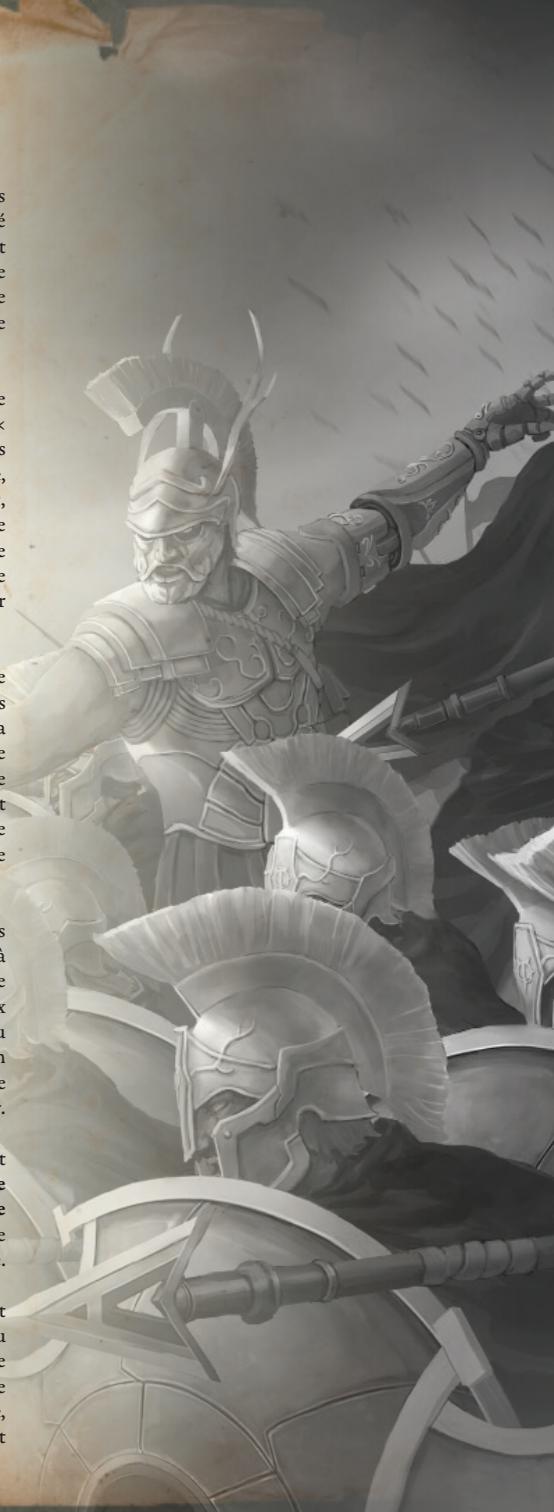
Une fois par Round, lorsque vous piochez une Carte de Commandement pendant la phase « Piocher une Carte de Commandement », mais avant que vous ne la révéliez à votre adversaire, au lieu d'activer cette Carte Commandement, vous pouvez à la place la placer dans votre Pile Stratégique. Pour ce faire, placez cette Carte de Commandement face vers le bas à côté de votre Pile de Commandement et passez le tour à votre adversaire.

Lorsqu'un Régiment ami ou un Stand de Personnage ami termine son activation, après l'étape "Désactiver le Régiment", tant qu'il y a une Carte de Commandement dans votre Pile Stratégique, vous pouvez choisir d'effectuer une seconde Activation en utilisant le Régiment ou le Stand de Personnage dont la Carte de Commandement se trouve dans votre Pile Stratégique.

Ce Régiment compte comme étant sous les effets de la Règle Spéciale **Inspired**, jusqu'à la fin du Round, même si une autre Règle Spéciale (comme les Règles Spéciales Phalanx ou Automate) interdirait normalement au Régiment de le faire. Une fois que l'activation de ce Régiment ou de ce Stand de Personnage est terminée, c'est à votre adversaire de jouer.

Un Stand de Personnage ou un Régiment s'activant depuis la Pile Stratégique **ne peut pas entraîner d'autres pioches de Cartes de Commandement** de votre Pile de Commandement ou de votre Pile Stratégique.

S'il ne reste plus de Cartes de Commandement dans votre Pile de Commandement au début de l'étape de Pioche d'une Carte de Commandement, et que vous avez une Carte de Commandement dans votre Pile Stratégique, vous devez piocher la Carte de Commandement de votre Pile Stratégique.



CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

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

MECHANIST

Carrier of the Godflesh [Champ de Bataille]: Lorsque vous placez une Carte de Commandement dans votre Pile Stratégique, révélez cette Carte à votre adversaire en premier, puis choisissez un Régiment actuellement sur le Champ de Bataille pouvant encore être activé. Il gagne la Règle Spéciale **Hardened (+1)** (avec un maximum à 2) jusqu'à la fin du Round.

[Partie Toujours active de la Capacité] Durant la création de liste et pour toute la partie, les Régiments amis de Clockwork Hoplites changent leur Classe pour devenir Moyen.

POLEMARCH

Army of Lions [Champ de Bataille]: Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, le Régiment rejoint par ce Stand de Personnage, y compris le Stand Auxiliaire et le Stand de Personnage lui-même, ajoute +1 à sa Caractéristique de Clash (jusqu'à un maximum de 4) et **gagne la Règle Spéciale Tenacious (1)**.

De plus, les Régiments amis actuellement à 10" du Seigneur de Guerre peuvent relancer leurs Tests de Moral ratés de '6'.

ARISTARCH

Infantry Tactics [Toujours actif]: Lorsqu'un Régiment d'Infanterie ou de Brute ami s'active en tirant sa Carte de Commandement de votre Pile Stratégique, ce Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique de Marche jusqu'à la fin du Round.

[Partie à Activer de la Capacité] De plus, une fois par bataille, au début de la Phase de Commandement, vous pouvez placer une Carte de Commandement dans votre Pile Stratégique. Cela ne compte pas comme une utilisation de la Pile Stratégique pour le Round et vous pouvez placer une Carte de Commandement dans la Pile Stratégique normalement tant qu'il n'y a pas d'autre Carte de Commandement dans la Pile Stratégique.

IPPARCHOS

Hammer and Anvil [Toujours actif]: Lorsqu'un Régiment de Cavalerie ou de Chariot ami de cette Armée engage un Régiment ennemi dans son Flanc ou son Arrière, le Régiment de Cavalerie ou de Chariot ami gagne les Règles Spéciales Impact (+2) et Terrifying (1). De plus, les Régiments ennemis engagés **dans leur Flanc ou leur Arrière** par des Régiments de Cavalerie ou de Chariot amis ne comptent pas pour le Contrôle des Zones d'Objectif.

PROMETHEAN ORACLE

Bringing Back the Children of Fire [Toujours actif]: Les Régiments amis **[Titan]** gagnent la Règle Spéciale **Priest (+3)**. De plus, quand un Régiment ami **[Titan]** s'active depuis la Pile Stratégique, ce Régiment compte comme 6 Stands pour la Capture des Zones d'Objectif jusqu'à la fin du Round.



PERSONNAGES

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

EIDOLON

120 POINTS

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

Règles Spéciales : Combat Directives, Hardened (1), Impact (2)

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Combat Directives : À la fin de la Phase de Suprémie de chaque Round, mais avant l'activation du premier Régiment par l'un des joueurs, ce Stand de Personnage doit choisir une Combat Directive qui sera active jusqu'à la fin du Round. Le Stand de Personnage peut sélectionner une nouvelle Combat Directive à la fin de chaque Phase de Suprémie..

- **Greetings to a Fellow General :** Ce Stand de Personnage ajoute +5 à sa Caractéristique d'Attaque mais subit -1 à sa Caractéristique d'Évasion.
- **Secure the Breach :** Le Régiment rejoint par ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Parry**.
- **Precision Armament :** Ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Cleave (+3)**.

Dark Hand of the Scholae : Au début de l'Activation de ce Stand de Personnage, avant de résoudre tout Événement de Tirage, choisissez un Régiment Ennemi actuellement sur le Champ de Bataille sans tenir compte de la Ligne de Vue. Ce Régiment ennemi compte comme "Traqué" pour la durée de la partie. Ce Stand de Personnage ne peut pas sélectionner un nouveau Régiment Ennemi pour devenir "Traqué" tant que le précédent n'a pas été détruit. Les Régiments d'Inquisiteurs amis actuellement en contact avec un Régiment ennemi « Traqué » gagnent la Règle Spéciale **Terrifying (2)**.

Options :

Ce Stand de Personnage peut rejoindre un Régiment d'infanterie malgré qu'il soit un Stand de Brute. De plus, la taille de l'Eidolon est ignorée lors de la vérification des Lignes de Vue.

Ce Personnage ne peut pas être le Seigneur de Guerre.

Modifications : Peut choisir jusqu'à **trois** Modifications pour le coût correspondant.

Bataillon :

Le Bataillon de ce Stand de Personnage ne peut pas contenir plus de **trois** Régiments d'Inquisiteurs.

<i>Base :</i>	<i>Thorakites</i>
	<i>Hoplites</i>
	<i>Clockwork Hoplites</i>
	<i>Inquisitors</i>
<i>Restreint :</i>	<i>Minotaur Haspists</i>
	<i>Promethean</i>
	<i>Hephaestian</i>

MECHANIST**80 POINTS**

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

Règles Spéciales : Priest (5)**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Close the Gap ! :** Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale **Unstoppable**.**Options :****Modifications :** Peut choisir jusqu'à une Modifications ou une Relique Consacrée pour le coût correspondant.**Sorts :** Le Mechanist connaît tout les sorts suivants sans surcoût

Aggression Directive

Clockwork Parade

Iron Stride

Torque

Bataillon :*Base :**Thorakites**Hoplites**Clockwork Hoplites**Restreint :**Inquisitors**Minotaur Haspists**Promethean**Hephaestian**Talos***Mâitrises :***Non*

POLEMARCH**90 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Polemarch	Infanterie	-	-	1	3	6	4	4	3	0

Règles Spéciales : Flurry, Shield, Battlefield Tactics

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Close the Gap ! : Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale **Unstoppable**.

Battlefield Tactics : Au début de l'activation de ce Stand de Personnage, sélectionnez l'une des Tactiques de Bataille suivantes. Jusqu'à la fin du Round, le Régiment rejoint par ce Stand de Personnage gagne ces effets. Un Régiment ne peut être affecté que par une seule Battlefield Tactic ou Order. Si un Régiment est déjà sous l'effet d'une de ces capacités, elle cesse immédiatement et est remplacée.

1) Fight in the Shade : Les Régiments ennemis qui effectuent une Action de Volée contre ce Régiment relancent leurs Jets pour Toucher de "1" jusqu'à la fin du Round.

2) Come and Get It : Le Régiment rejoint par ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Unyielding** jusqu'à la fin du Round..

Options :

Reliques Consacrées : Peut choisir jusqu'à **deux** Reliques Consacrées pour le coût correspondant..

Bataillon :*Base :*

Thorakites
Hoplites
Phalangites
Agema
Minotaure Haspistes

Restreint :

Sacred Band
Hephaestian
Minotaure Thyrean
Selinoi
Satyroi
Talos

Mâitrises :*Combat*

ARISTARCH**90 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Aristarch	Infanterie	-	-	1	3	6	4	4	2	0

Règles Spéciales : Shield, Battlefield Orders**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1

Close the Gap ! : Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale **Unstoppable**.

Battlefield Orders : Au début de l'activation de ce Stand de Personnage, sélectionnez l'un des Battlefield Orders suivants. Jusqu'à la fin du Round, le Régiment rejoint par ce Stand de Personnage gagne ces effets. Un Régiment ne peut être affecté que par une seule Battlefield Tactic ou Order. Si un Régiment est déjà sous l'effet d'une de ces capacités, elle cesse immédiatement et est remplacée.

1) **Arms of Steel :** Le Régiment rejoint par ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Untouchable**.

2) **Hearts of Iron :** Le Régiment rejoint par ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Bravery**.

Options :

Reliques Consacrées : Peut choisir **une** Relique Consacrée pour le coût correspondant..

Bataillon :

Base :
 Thorakites
 Hoplites
 Phalangites
 Selinoi

Restreint :
 Satyroi
 Companion Cavalry
 Minotaur Thyrean
 Agema
 War Chariots
 Promethean
 Talos

Mâitrises : *Tactique*



IPPARCHOS**100 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Ipparchos	Cavalerie	-	-	0	3	6	5	3	4	1

Règles Spéciales : Cleave (1), Impact (4), Dread

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Options :

Reliques Consacrées : Peut choisir **une** Relique Consacrée pour le coût correspondant..

Les meilleurs Cavaliers : Le Bataillon de ce Stand de Personnage ne peut pas contenir plus de trois Régiments de Companion Cavalry.

Bataillon :

Base :

*Thorakites
Hoplites
Companion Cavalry*

Restreint :

*Sacred Band
War Chariots*

Maîtrises :

Tactique, Combat

PROMETHEAN ORACLE**260 POINTS**

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprémie
Monstre	Lourd	7	2	3	12	20	4	3	2	Bringing Back the Children of Fire

RÈGLES**SPÉCIALES**

Cleave (2), Fearless, Hardened (1), Impact (6), Tenacious (1), Terrifying (1)

Seizing a New Future: Tous les Régiments [TITAN] amis dans cette Armée gagnent la Règle Spéciale **Fearless** tant qu'ils sont à portée d'une Zone d'Objectif. De plus, les Régiments [TITAN] amis ignorent les effets des Règles Spéciales ou Capacités amenant à compter pour moins ou pour aucun Stands dans le cadre de la capture des Zones d'Objectif tant qu'ils sont en contact avec un Régiment ennemi.

Ancient Tactician: Tous les Régiments [TITAN] amis chargeant à travers un Terrain Gênant bénéficient quand même de la Règle Spéciale **Inspired**.

Lord of Titans: Un Promethean Oracle est considéré comme un Régiment à lui tout seul, en plus d'être un Stand de Personnage, et utilise donc toutes les règles de Régiment usuelles de Régiment comme s'il s'agissait d'un Régiment de Monstre. Un Promethean Oracle s'active comme s'il était un Régiment, effectue deux Actions par Activation et a accès à toutes les Actions Hors-Combat et de Combat d'un Régiment.

De plus, le Promethean Oracle peut aussi effectuer une Action de Défi. Le Promethean Oracle ne peut pas rejoindre d'autres Régiment et n'a pas besoin d'un autre régiment de Monstre pour le faire arriver sur le Champs de Bataille. **Le Promethean Oracle doit inclure au moins un autre Régiment dans ce Bataillon.**

Ce Stand compte pour 6 Stands dans le cadre de la capture des Zones d'Objectif.

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand de Monstre avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [PERSONNAGE], [TITAN]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Le Promethean Oracle doit choisir une des armes suivantes sans coût additionnel :

- **Skorge (Axe):** Ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Cleave (+1)**. Lorsque ce Régiment inflige au moins une Blessure à un Marqueur d'Objectif, ce Marqueur est immédiatement détruit.
- **Dori (Spear):** Ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Unyielding**.

Un Promethean Oracle ne peut prendre aucune Relique Consacrée ou Maîtrise.

BATAILLON

Le Promethean Oracle peut uniquement avoir jusqu'à 2 Régiments dans son Bataillon.

Base : Promethean *Restreint :* Hephæstian
Talos



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 Prêtre (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 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 CONSACRÉES

BANNIÈRES

Standard of Last Oration 30 points

Offerte à ceux qui sont chargés des objectifs les plus vitaux (et souvent les plus dangereux) au combat, la Dernière Parole garantit que, même si tout s'effondre et que leurs corps ne peuvent être récupérés, ils seront honorés comme il se doit. Si les symboles, les matériaux et les autres détails diffèrent d'une Cité à l'autre, ils sont tous inscrits d'une seule et même phrase : "Ô Étranger, va dire aux citoyens de la Cité que nous sommes là, fidèles à leur mandat."

Le Stand de Commandement du Régiment auquel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché, compte comme +2 Stands pour la Capture des Zones d'Objectif.

De plus, si le Régiment est détruit alors qu'il est à portée d'une Zone d'Objectif, si cette Zone d'Objectif peut être capturée, le joueur contrôlant ce Régiment compte comme l'ayant capturée pendant la Phase de Victoire de ce Round.

Aristia 20 pts

Entraîné personnellement par les meilleurs de la Cité, le ruban Aristia sur la bannière d'un Régiment ne signifie qu'une chose : non

seulement ils ont réussi à terminer, mais ils ont aussi impressionné l'Aristarque d'une Cité lors des épreuves d'entraînement.

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

Aristia : Le Régiment ami **non-Monstre** ciblé à moins de 8" considère sa distance de charge totale comme sa valeur de Marche +5" jusqu'à la fin du Round. Cet effet remplace la limite fixée par la Règle Spéciale **Phalanx**.

Globe Primo-Dynamique 10 pts

...contrairement aux tentatives maladroites de nos cousins quasi-primitifs, aussi peu sophistiqués que fragiles, cet artefact renforce en fait le déséquilibre des sorts entrants. Comme nous le savons de la Seconde Loi Primo-Dynamique, plus on s'éloigne de l'équilibre et plus on s'aventure dans l'Entropia, plus on se rapproche du désordre absolu - et donc de l'inexistence. Fixez ceci aux étendards de la Cité et, alors que les Sorciers ennemis ne parviennent pas à contrôler leur propre magie, regardez comment ils explosent en feux d'artifice spectaculaires - bien qu'innoffensifs - autour d'eux". Tout les Régiments amis à 8" de ce Stand de Personnage compte comme ayant la Règle Spéciale **Wizard** (1) dans le cadre des Interférences Ennemies.

ARMURES

Chrysaor's Helmet

35 points

On dit que Chrysaor est né de Gorgo, l'une des premières expériences de Platon pour forger des divinités, et que son casque d'or était une représentation fidèle de sa mère aux cheveux de serpent. La qualité de l'artisanat et des détails du casque étaient telle que son prétendu pouvoir de transformer les gens en pierre se répercutait sur son visage, semant la peur chez tous ceux qui regardaient les yeux de jade de ses serpents dorés. Les Stands Ennemis en contact avec ce Stand de Personnage perdent leur Règle Spéciale **Inspired**. De plus, les Stands de personnage ennemi participant à un Duel contre ce Stand de Personnage perdent les Règles Spéciales **Quicksilver Strike** et **Flurry** jusqu'à la fin du Round.

Living Breastplate

20 points

Terriblement mal nommées en raison de la décoloration aléatoire qu'elles présentent avec le mouvement, ces cuirasses sont le résultat inattendu de tentatives de création d'armures auto-réparatrices. Bien que l'expérience n'ait jamais atteint son objectif initial, elle a néanmoins été considérée comme un succès scientifique, même s'il a été coûteux. Elle a permis de découvrir que le phlogiston, lorsqu'il est infusé dans un alliage d'or et de cuivre, se rassemble au point d'impact, renforçant localement et momentanément le métal.

Ce Stand de Personnage relance ses Jets ratés de Défense lorsqu'il participe à une Action de Duel.

ARMES

Blades of Eakides

40 points

Peu de gens peuvent prétendre à une célébrité égale à celle du légendaire Eakides, ni à autant d'épopées écrites sur ses exploits. Souvent dépeint comme invincible au combat, dont la vie a été volée par une trahison et des flèches, l'Eakides historique était maître de toutes les armes, avec un style de combat unique. Bien que personne n'ait réussi à reproduire sa maîtrise depuis, le fait de porter n'importe laquelle de ses armes au combat semble faire écho à ses prouesses.

Ce Stand de Personnage gagne +1 à sa Caractéristique de Clash et subit -1 à sa Caractéristique d'Attaques. De plus, il gagne Règle Spéciale **Cleave** (4).

Atalanta's Spear

30 points

"Visse bien avec une poussée et tu verras les entailles pour ce qu'elles sont : des distractions pour amateurs".

Dans le "Minoad", les paroles d'Atalante furent raillées et contestées, tout comme sa place parmi les champions qui répondirent à l'appel de Minos pour entreprendre ses légendaires Tâches. Mais lorsqu'elle abattit d'un seul coup le sanglier de Talian en peau de fer, rares furent ceux qui osèrent à nouveau contester ses dires.

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

Featherblade

10 points

Peu de gens savent que les légendes des chevaux ailés ont failli devenir réalité, d'une certaine manière. Les tentatives de fabrication d'une telle bête ont conduit à la découverte d'alliages extrêmement durables et légers, capables de créer des plumes métalliques creuses. Si les chevaux n'ont jamais volé, les plumes ont été facilement réutilisées et sont devenues des armes parmi les plus recherchées - et les plus chères - que l'on puisse acheter.

Ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Quicksilver Strike**.

INSCRIPTIONS

Inscription of Lighter Alloys

35 points

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

Mobility : Jusqu'à la fin du Round, le Régiment d'Infanterie rejoint par ce Stand de Personnage applique -1 à sa Caractéristique de Défense (avec un minimum de 1), perd les Règles **Phalanx** et **Shield** et ajoute +3 à sa Caractéristique de Marche jusqu'à la fin du Round.

Un Régiment ayant la Règle Spéciale **Phalanx** et la perdant avec cet Évènement de Tirage ne peut toujours pas entrer dans Terrain de Garnison.



Inscription of Impact Resistance 20 points

Ce Stand de Personnage gagne l'Événement de Tirage suivant :

Resist : Jusqu'à la fin du Round, le Régiment rejoint par ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Tenacious**.

Inscription of Balance 10 points

Lorsqu'un Lanceur de sort ennemi désigne ce Régiment comme cible d'un sort, ce Régiment compte comme ayant 3 Stands supplémentaires pour la Mise à l'Échelle.

MODIFICATIONS

Alternate Soma 20 points

(Eidolon uniquement)

L'Eidolon remplace les Caractéristiques de son profil par les Caractéristiques suivantes :

M	V	C	A	W	R	D	E
7	1	3	2	8	4	4	3

Événements de Tirage : Non

Règles Spéciales : Combat Directives, Hardened (2)

Figurines par Stand : 1

De plus, un Eidolon avec cette Modification compte comme trois Stands pour le contrôle des Zones d'Objectif.

Anticythian Alloy Gears 20 pts

Le Régiment de Clockwork Hoplites rejoint par ce Stand de Personnage ajoute +1 à sa Caractéristique de Marche et gagne l'Événement de Tirage **Double Time**.

Alternate Programming 15 points (Eidolon uniquement)

La Règle Spéciale **Combat Directives** de Eidolon devient :

Combat Directives : A la fin de la Phase de Suprémie de chaque Round, mais avant l'activation du premier Régiment par l'un des joueurs, ce Stand de Personnage doit choisir une Combat Directive qui sera active jusqu'à la fin du Round. Le Stand de Personnage peut sélectionner une nouvelle Combat Directive à la fin de chaque Phase de Suprémie.

• **Heavy Exoskeleton** : Le Régiment de Brute rejoint par ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Brutal Impact (+1)**.

• **Relentless** : Le Régiment de Brute rejoint par ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Oblivious**.

• **Precision Armament** : Ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Cleave (+3)**.

Resonance Receptors 10 points

Lorsqu'un Promethean ami lance avec succès un sort, le Régiment rejoint par ce Stand de Personnage bénéficie des effets de ce sort quelque soit la portée.

Hephaestian Alloys 10 points

Les Régiments ennemis en contact avec le Régiment rejoint par ce Stand de Personnage réduisent leur Règle Spéciale **Aura of Death (X)** de -4.

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 2 catégories pour les maîtrises : Tactique et Combat.

TACTIQUE

Expert Scouts 20 points

[**Toujours actif**] Cette Maîtrise est active pour la durée de la partie, sans prendre en compte si le Stand de Personnage est actuellement sur le Champ de Bataille ou a été détruit.

Les Régiments amis sans la Règle Spéciale **Phalanx** étant activé depuis la Pile Stratégique gagnent la Règle Spéciale **Vanguard (3)** jusqu'à la fin du Round.

Initiative 20 points

Lorsque le Régiment auquel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché s'active depuis la Pile Stratégique, avant que les Événements de Tirage ne soient résolus, il peut immédiatement effectuer une Action de Charge ou de Reformation gratuite.

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

Combined Arms Drills 30 points

[**Toujours actif**] Tous les Stands Auxiliaires de cette Armée comptent comme un Stand additionnel pour la Capture des Zones d'Objectif.

Disorienting Strikes 10 points

Tout Personnage ennemi en Duel avec ce Stand de Personnage souffre d'un malus de -1 en Clash pour la durée du Duel.

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.



SORTS

Some Character Stands can purchase Spells from the following list:

MECHANIST

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Aggression Directive	12"	4	Jusqu'à la fin du Round, le Régiment ami ciblé qui possède la Règle Spéciale Automaton ajoute +1 à sa Caractéristique de Clash (avec un maximum de 4).
Clockwork Parade	12"	3	Jusqu'à la fin du Round, le Régiment ami ciblé considère sa distance de charge totale comme sa valeur de Marche +5". Cet effet supprime la limite fixée par la Règle Spéciale Phalanx .
Iron Stride	8"	2	Jusqu'à la fin du Round, le Régiment ami ciblé ignore les effets des Terrains Gênants.
Torque	12"	3	Jusqu'à la fin du Round, le Régiment ami ciblé voit sa Classe devenir "Lourde".

SACRED BAND

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Othismos	Soi	3	Ce Régiment gagne la Règle Spéciale Indomitable (3) jusqu'à la fin du Round. De plus, le Stand de Commandement de ce Régiment compte comme deux Stands supplémentaires pour la Capture des Zones d'Objectif.
Molon Labe	Soi	3	Pour chaque succès, le Régiment soigne une Blessure.

PROMETHEAN

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Temper Resolve	Soi	4	Jusqu'à la fin du Round, ce Régiment de Monstre et tous les Régiments amis non-Monstre à 8" relancent leurs dés de "6" lors des Jets de Défense et des Tests de Moral.
Quench Blades	Soi	4	Jusqu'à la fin du Round, tous les Régiments amis à 8" relancent leurs jets pour toucher de "6" et ajoute +1 à leur Caractéristique de Clash (jusqu'à un maximum de 4).

HEPHAESTIAN

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Trident Strike	6"	4	Inflige une Touche par succès au Régiment ennemi ciblé.
Crucible's Fire	Soi	4	Ce Régiment gagne la Règle Spéciale Aura of Death (7) jusqu'à la fin du Round.

THORAKITES**120 POINTS**

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

Règles Spéciales : Shield, Vanguard (3)**Evénements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stand Additionnel :** 35 points par Stand**Take Cover:** Lorsque ce Régiment devient la cible d'une Action de Volée d'un Régiment ennemi, il gagne la Règle Spéciale **Tenace (2)** jusqu'à la fin de cette Action.**Change Flanks!:** Lorsque le Régiment s'active depuis la Pile Stratégique, il gagne la Règle Spéciale **Fluid Formation** jusqu'à la fin du Round.**Options:****Figurines de Commandement et Officiers****Ce Régiment peut prendre jusqu'à un Officier.***Andromachos* 25 points*Lochagos* 15 points**Tout Régiment de Thorakites peut prendre un des Stands ci-dessous en tant qu'Auxiliaire :***Minotaur Thyrean Auxiliary* 50 points**HOPLITES****130 POINTS**

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

Règles Spéciales : Phalanx, Shield, Support (2)**Evénements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stand Additionnel :** 40 points**Hold!:** Tant qu'un autre Régiment ami est en contact avec le même Régiment ennemi que ce Régiment, il gagne la Règle Spéciale **Opportunists**.**Options:****Figurines de Commandement et Officiers****Ce Régiment peut prendre jusqu'à un Officier.***Dorilates* 15 points*Lochagos* 15 points**Tout Régiment d'Hoplites peut prendre un des Stands ci-dessous en tant qu'Auxiliaire :***Minotaur Haspist Auxiliary* 50 points

SELINOI**130 POINTS**

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

Règles Spéciales : Barrage (4) (16", Arcing Fire), Loose Formation**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stand Additionnel :** 40 points**PHALANGITES****150 POINTS**

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

Règles Spéciales : Phalanx, Pike Formation, Support (3)**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stand Additionnel :** 40 points

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

Wall of Pikes : Lorsque le Régiment s'active depuis la Pile Stratégique, il gagne la Règle Spéciale **Aura of Death (6)** jusqu'à la fin du Round. Ces Touches ne peuvent être appliquées qu'à des Régiments ennemis dans son arc frontal.

Options:**Figurines de Commandement et Officiers****Ce Régiment peut prendre jusqu'à un Officier.***Dorilates* 15 points*Lochagos* 15 points**Tout Régiment de Phalangites peut prendre un des Stands ci-dessous en tant qu'Auxiliaire :***Sacred Band Veterans* 50 points*Auxiliary*

AGEMA**170 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Agema	Infanterie	Moyen	6	1	3	5	4	3	2	0

Règles Spéciales : Shield, Cleave (1), Fluid Formation**Evènements 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** Ce Régiment peut prendre jusqu'à un Officier.*Andromachos* 25 points**Tout Régiment d'Agema peut prendre un des Stands ci-dessous en tant qu'Auxiliaire :***Sacred Band Veterans* 50 points*Auxiliary***SATYROI****160 POINTS**

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

Règles Spéciales : Cleave (1), Shield, Fluid Formation, Impact (2), Opportunist, Vanguard (6), Irregular**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stand Additionnel :** 50 points**Pathfinders :** Une Ligne de Renforts mis en place par ce Régiment ne peut pas être repoussé par des Régiments ennemis.

SACRED BAND**190 POINTS**

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

Règles Spéciales : Devout, Priest (5), Cleave (2), Fearless**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stand Additionnel :** 50 points**Ce Régiment peut effectuer une Action gratuite de Lancement de Sort en utilisant son Stand de Commandement comme s'il était un Stand de Personnage durant son Activation.****Sorts :** Les Sacred Band connaissent gratuitement les sorts suivants:*Othimos**Molon Labe***CLOCKWORK HOPLITES****190 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Clockwork Hoplites	Infanterie	Lourd	5	1	2	4	5	-	3	1

Règles Spéciales : Cleave (1), Flurry, Hardened (1), Shield, Support (2), Automaton**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stand Additionnel :** 70 points**Automaton :** Les Stands avec cette Règle Spéciale ne bénéficient jamais de la Règle Spéciale **Inspired**. Les Stands avec cette Règle Spéciale n'ont pas de Caractéristique de Résolution, et compte toujours comme réussissant automatiquement tous les tests de Moral et de Résolution. Cependant, les Régiments avec cette Règle Spéciale peuvent être normalement Brisés et Abattus suite aux pertes.

Si ce Régiment est rejoint par un Stand de Personnage qui ne possède pas cette règle, la Caractéristique de Résolution du Stand de Personnage n'est utilisée que durant une Action de Duel.

COMPANION CAVALRY**140 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Companion Cavalry	Cavalerie	Moyen	8	1	3	6	4	3	2	1

Règles Spéciales : Impact (3), Dread**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 1**Stand Additionnel :** 40 points**INQUISITORS****180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Inquisitors	Brute	Moyen	7	1	2	6	5	4	3	2

Règles Spéciales : Cleave (1), Flurry, Unstoppable, Impact (3)**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Stand Additionnel :** 60 points**MINOTAUR HASPISTS****180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Minotaure Haspists	Brute	Moyen	6	1	3	4	6	3	2	1

Règles Spéciales : Brutal Impact (1), Cleave (1), Fearsome, Impact (2), Shield, Vanguard (3), Unstoppable**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 1**Stand Additionnel :** 60 points

PROMETHEAN**210 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Promethean	Monstre	Moyen	7	1	3	11	16	4	3	1

Règles Spéciales : Cleave (2), Hardened (1), Priest (2), Terrifying (1), Impact (5)

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Herald of the Forge God : A la fin de l'Activation de ce Régiment, au début de l'étape "Désactiver le Régiment", ce Régiment peut effectuer une Action additionnelle et gratuite de Lancement de Sort comme si c'était un Personnage.

De plus, les Sorts lancés par ce Régiment nécessitent un minimum de 4 succès au lieu des 2 habituels. Ce Régiment ne peut pas tenter de lancer plus d'une fois le même Sort lors de son Activation.

Enfin, ce Régiment ajoute +X dés à toute action de lancer de sorts qu'il effectue, où X est le nombre de touches réussies infligées à un Régiment ennemi lors de son activation.

Rôle Tactique : [TITAN]

Sorts : Le Promethean connaît gratuitement les sorts suivants :

Temper Resolve

Quench Blades

HEPHAESTIAN**230 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hephaestian	Monstre	Lourd	7	0	3	11	16	4	3	1

Règles Spéciales : Cleave (3), Hardened (1), Priest (2), Terrifying (2), Impact (5)

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Herald of the Forge God : A la fin de l'Activation de ce Régiment, au début de l'étape "Désactiver le Régiment", ce Régiment peut effectuer une Action additionnelle et gratuite de Lancement de Sort comme si c'était un Personnage.

De plus, les Sorts lancés par ce Régiment nécessitent un minimum de 4 succès au lieu des 2 habituels. Ce Régiment ne peut pas tenter de lancer plus d'une fois le même Sort lors de son Activation.

Enfin, ce Régiment ajoute +X dés à toute action de lancer de sorts qu'il effectue, où X est le nombre de touches réussies infligées à un Régiment ennemi lors de son activation.

Rôle Tactique : [TITAN]

Sorts : Le Hephaestian connaît gratuitement les sorts suivants :

Trident Strike

Crucible's Fire

TALOS**260 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Talos	Monstre	Lourd	7	1	3	12	20	4	3	1

Règles Spéciales : Cleave (1), Hardened (2), Vanguard (3), Fearless, Terrifying (1), Impact (5), Shield

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Descendant of the Brazen Race : Cette Figurine ne subit pas les effets des Règles Spéciales **Aura of Death (X)**, **Lethal Demise** et **Decay (X)**. De plus, ce régiment compte comme 6 Stands pour ce qui est du Contrôle des Zones d'Objectif.

Blood of the Forge God : Les Lanceurs de Sort amis avec la Règle Spéciale **Priest (X)**, actuellement à 10" de ce Régiment, gagnent la Règle Spéciale **Priest (X)**. Cette Règle Spéciale peut être accumulée.

Rôle Tactique : [TITAN]

Options : Peut prendre une des améliorations suivantes au coût indiqué :

Mask of Eris (10 pts)

Tous les Régiments amis de Monstre déclarant une Action de Charge alors qu'ils sont à 8" de ce Régiment gagnent la Règle Spéciale **Unstoppable** jusqu'à la fin du Round.

Helm of Nike (10 points)

Tous les Régiments amis d'Infanterie déclarant une Action de Charge alors qu'ils sont à 8" de ce Régiment gagnent la Règle Spéciale **Impact (+1)** jusqu'à la fin du Round.

MINOTAUR THYREAN**190 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Minotaur Thyran	Brute	Lourd	6	1	3	5	6	3	2	1

Règles Spéciales : Brutal Impact (1), Cleave (3), Impact (3), Linebreaker, Terrifying (1), Tenacious (1), Juggernaut

Evènements de Tirage : Non

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

Figurines par Stand : 1

Stand Additionnel : 60 points par Stand

WAR CHARIOTS -FLOGOBOLLON//SKORPIOS

Les War Chariots comptent comme une seule entrée pour la construction d'un Bataillon. Une seule entrée de War Chariots peut contenir jusqu'à un maximum de 2 Chariots dans n'importe quelle combinaison. Chaque Chariot acheté agit comme un Régiment séparé et utilise sa propre Carte de Commandement.

Flogobolon

130 Points

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Flogobolon	Chariot	moyen	7	2	2	6	10	3	3	0

Règles Spéciales : Barrage (7) (12", Armor Piercing (1), Torrential Fire), Weapon Platform, Deadshot, Impact (3), Hardened (1), Vanguard (4)

Condensed Propellant : La Portée optimale de ce Régiment est égale à la Portée de Barrage du Régiment.

Evènements de Tirage : Fire and Advance

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Skorpios

130 Points

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Skorpios	Chariot	moyen	7	2	2	6	10	3	3	0

Règles Spéciales : Barrage (8) (14", Armor Piercing (1), Rapid Volley), Weapon Platform, Deadshot, Impact (3), Hardened (1), Vanguard (4)

Exploit Flanks : Les Régiments ennemis qui deviennent la cible de l'Action de Volée du Régiment à Portée Optimale, relancent les jets de défense réussis de "1", si les tirs proviennent de leur Arc Latéral ou Arrière.

Evènements de Tirage : Fire and Advance

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

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.

Andromachos

Le Stand de Commandement de ce Régiment ajoute +2 à sa Caractéristique d'Attaque. De plus, si ce Régiment est activé depuis la Pile Stratégique, le Régiment, en incluant les Stands Auxiliaires et les Stands de Personnage qui rejoignent ce Régiment, gagne la règle spéciale **Flurry** jusqu'à la fin du Round.

Lochagos

Ce Régiment peut utiliser la Caractéristique de Résolution d'un Stand de Personnage ami présent à 18" comme s'il avait rejoint le Régiment.

De plus, si le Seigneur de guerre active son Événement de Tirage **Battlefield Orders** ou **Battlefield Tactics**, et s'il est à 18" ou moins de ce Stand de Commandement, alors le Régiment comprenant cet Officier bénéficie également des effets de l'Événement de Tirage, jusqu'à la fin du Round.

Dorilates

Quand un Régiment ennemi charge avec succès ce Régiment dans son Arc Frontal, ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Inspired** jusqu'à la fin du Round.

De plus, si ce Régiment est activé depuis la Pile Stratégique, alors le Régiment, ainsi que les Stands Auxiliaires et les Stands de Personnage attachés, gagne la Règle Spéciale **Relentless Blows**.

RÈGLES EN BREF !

Vous débutez et vous avez des questions ? Voici un résumé rapide du fonctionnement des règles des W'adrhuns ! Ces explications sont brèves et vous aideront à jouer rapidement vos premières parties ou à répondre aux questions que vous vous posez ! N'oubliez pas de rejoindre notre canal Discord et n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse rules@para-bellum.com pour nous poser toutes vos questions.

QUE FAIT MON ARMÉE ?

Vous pouvez contrôler votre Pile de Commandement et mettre en place de puissantes activations doubles grâce à l'utilisation de la Pile Stratégique ! Vous pouvez également voir des Grecs classiques combattre aux côtés de Minotaures Hoplites dans une formation en phalange. Et... des noms difficiles à prononcer !

Les armées de Cités-États sont capables d'actes incroyables de fluidité tactique au cours d'une bataille. Cela se traduit par leur accès unique à une Pile de Commandement secondaire, appelé la « Pile Stratégique ».

Une fois par tour, lorsque vous piochez une Carte de Commandement, vous pouvez choisir de ne pas la jouer et de la conserver dans la Pile Stratégique, une zone située à côté de votre Pile de Commandement. Vous ne pouvez avoir qu'une seule Carte de Commandement dans votre Pile Stratégique à un moment donné. À tout moment pendant le tour, une fois que vous avez terminé une Activation, vous pouvez immédiatement piocher la Carte de Commandement dans votre Pile Stratégique et recommencer ! Mieux encore, le Régiment activé à partir de la Pile Stratégique devient Inspirés !

À GARDER EN TÊTE

Lorsque vous jouez des Cités Etats, n'oubliez jamais :

- Lorsque vous constituez votre liste d'armée, recherchez les Régiments pouvant inclure des Stands auxiliaires. Cette fonctionnalité vous permet d'ajouter des unités puissantes telles que des Minotaures Haspistes ou des Thyreans pour combattre aux côtés de vos troupes d'infanterie !
- Un Stand de Personnage ou un Régiment activé à partir de la Pile Stratégique ne peut pas entraîner le tirage supplémentaire de Cartes de Commandement depuis votre Pile de Commandement ou votre Pile Stratégique. Surveillez bien votre séquence d'activations !
- Protégez vos flancs ! Les Chars de guerre et la Cavalerie compagnon sont très mobiles et peuvent efficacement ralentir les Régiments ennemis qui tentent de vous prendre à revers.
- Vous pouvez avoir 1 à 2 Chars de Guerre dans le même emplacement restreint. Cependant, attention, car ils comptent chacun comme un Régiment distinct. Si vous jouez un scénario qui attribue des PV pour les Régiments détruits, ils valent beaucoup !
- Vos Prométheans et Héphaïstians excellent au combat. Assurez-vous qu'ils soutiennent les flancs de vos Régiments afin qu'ils puissent attaquer et lancer des sorts en toute impunité !



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

