

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



SORCERER KINGS

Army List



LISTE D'ARMÉE

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

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

LISTE D'ARMÉE

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

VALEURS EN POINTS

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

TAILLE DE LA BATAILLE

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

CONSTRUIRE UNE ARMÉE

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

LE SEIGNEUR DE GUERRE

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

BATAILLONS

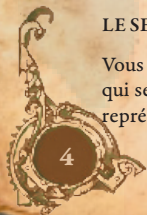
Chaque Stand de **[Personnage]** de votre Armée (y compris le Seigneur de Guerre) doit être accompagné d'un Bataillon composé de Régiments. Vous avez normalement un ensemble de Régiments parmi lesquels choisir dans la Liste d'Armée, mais vous devez inclure un Régiment du même Type que votre Stand de **[Personnage]** (Infanterie, Cavalerie, ou Brûte), 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 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 SUPRÉMIE

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 considérée comme active tant que le **[PERSONNAGE]** ou le Régiment est actuellement sur le Champ de Bataille.

LES SORCERER KINGS

Au cœur même du continent des Rois Sorciers, le Jaadoghar Kajhaana, se trouve le Trophaeum Pinnacle, autrefois une modeste île d'un archipel, mais aujourd'hui témoin de la puissance élémentaire brute que les Rois Sorciers ont libérée lorsqu'ils ont soulevé tout le plateau continental pour se créer un royaume.

Dans ce volcan se trouvent les quatre trônes des Rois Sorciers eux-mêmes : Erme, Celui qui déplace les océans, Dyelin, Bûcher des dieux et des hommes, Hormus, Celui qui abat les montagnes, et Alessa, Tisseuse des vents et des destins. Malgré sa taille impressionnante et les efforts colossaux qui ont été déployés pour faire de cette montagne un monument digne de leurs sauveurs, le Trophaeum Pinnacle est en grande partie vide, son rôle restant davantage symbolique et cérémoniel pour les Rois Sorciers et leurs ambitions : sonder les profondeurs de la connaissance magique et gravir les sommets du pouvoir.

Les Sorcerer Kings sont divisés en 4 Courts représentant les éléments que chacun d'entre eux maîtrise. Les Rôles Tactiques de chaque Court sont les suivants : **[COURT OF FIRE]**, **[COURT OF AIR]**, **[COURT OF EARTH]** and **[COURT OF WATER]**. De plus, les mots Feu, Air, Terre et Eau sont utilisés comme spécifiques pour les Sorts et les Rituels, les reliant mécaniquement et thématiquement à leurs cours respectives.

Exemple: les Sorts/Rituels de la [COURT OF FIRE] sont également appelés Sorts/Rituels "de Feu". Par conséquent, si une capacité mentionne un Sort/Rituel de Feu ciblant un Régiment de la [COURT OF FIRE] la règle fait référence aux Sorts et Rituels de la [COURT OF FIRE], ce qui les rend "de la même Cour" que le Régiment.

SORCEROUS PATRONAGE

Les **[PERSONNAGES]** dans cette Armée peuvent prendre des Régiments **[ELEMENTAL]** non-Monstre de la même Court comme un choix de Base dans leur Bataillon.

Tous les **[PERSONNAGES]** d'Infanterie dans cette Armée peut prendre un Régiment additionnel de Rajakur ou de Dhanur Disciples à leur Bataillon, en ignorant the usual allowance of four Régiments la limite habituelle de 4 régiments par Bataillon, jusqu'à un maximum de cinq. Ces Régiments ne sont pas nécessairement le 5ème Régiment du Bataillon et, étant des Régiments de Base, peuvent débloquer des Régiments Restreints normalement.

Pour finir, tous les Régiments **[MORTAL]** dans cette Armée gagnent le même Rôle Tactique de Court que le **[PERSONNAGE]** du Bataillon dont ils font partis, à moins que d'autres règles disent le contraire.

ELEMENTAL MARKERS

Les Sorts, Rituels et Règles Spéciales de Régiment des Courts de la Terre et de l'Eau demandent au Joueur de placer respectivement un Marqueur Terre ou Eau. La zone située à moins de 3 pouces de ce Marqueur Eau compte comme un élément de Terrain Zonal avec la Règle Spéciale Terrain Eau.

Ces Marqueurs sont représentés par un socle d'infanterie unique et les distances sont mesurées à partir de n'importe quel point de ce socle. Les Marqueurs ne peuvent pas être engagés, peuvent être placés sous des Marqueurs d'Objectif et les Régiments peuvent librement se déplacer et terminer leur mouvement dessus. Dans une situation où deux forces de Sorcerer Kings s'affrontent, chaque joueur dispose de ses propres Marqueurs.

RITUELS

Les Rituels sont des capacités magiques puissantes et élaborées, qui puisent leur pouvoir dans les profondeurs des Plaines Élémentaires et nécessitent une préparation minutieuse avant d'être lancés ! De plus, ils sont accompagnés de leurs propres Cartes de Commandement et, une fois préparés, peuvent être placés dans votre Pile de Commandement. Lorsque vous les piochez, il vous suffit d'activer leur effet !

Les lanceurs de sorts amis non détruits donnent accès à des rituels conformément à leur Liste d'Armée. À la fin de la Phase de Suprémie de chaque Round, sélectionnez un Rituel auquel vous avez actuellement accès et placez sa Carte de Commandement face visible à côté de votre Pile de Commandement. Ce Rituel est désormais En Préparation. **Le Lanceur de sorts n'a pas besoin d'être actuellement sur le Champ de Bataille.**

Si un Rituel est déjà En Préparation, vous pouvez soit continuer à préparer le Rituel actuel, soit en sélectionner un nouveau pour remplacer le Rituel actuel et recommencer depuis le début. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un Rituel En Préparation, sauf si une autre règle stipule le contraire.

Si tous les Lanceurs de sorts donnant accès à un Rituel En Préparation sont détruits, alors le Rituel cesse immédiatement d'être En Préparation et est retiré du jeu.

Tout au long du Round, des Marqueurs de Rituel peuvent être ajoutés au Rituel En Préparation de la manière suivante :

- 1) Chaque fois qu'un Sort est lancé, il ajoute un Marqueur de Rituel à un Rituel de la même Court actuellement En Préparation.
- 2) Les Régiments avec le Rôle Tactique [**ELEMENTAL**] possèdent des Événements de Tirage et des Règles Spéciales qui ajoutent des Marqueurs Rituels aux Rituels de la même Court, comme indiqué dans leurs entrées dans la Liste d'Armée.
- 3) D'autres règles ou capacités peuvent fournir des effets qui ajoutent davantage de Marqueurs de Rituel aux Rituels en Préparation.

Dès qu'un Rituel comporte autant de Marqueurs de Rituel que son Seuil, le Rituel est alors accompli avec succès. Retirez tous les Marqueurs de Rituel de celui-ci. Au début de votre prochaine Phase de Commandement, vous devez placer cette Carte de Commandement dans votre Pile de Commandement comme vous le feriez avec n'importe quelle autre Carte de Commandement.

Lorsqu'une Carte de Commandement de Rituel est révélée depuis la Pile de Commandement pendant l'étape "Piocher une Carte de Commandement", résolvez immédiatement ses effets. Une fois le Rituel résolu, il est retiré de votre réserve de Cartes de Commandement disponibles et doit être préparé à nouveau.

ELEMENTAL DISCHARGE

La première fois qu'un nouveau Rituel commence En Préparation à chaque Tour, ajoutez immédiatement X Marqueurs de Rituel, où X correspond au numéro du Tour en cours, jusqu'à un maximum de 5.

Par exemple, un Rituel qui a commencé En Préparation au Tour 3 commencerait avec 3 Marqueurs de Rituel, etc.

CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Chaque type de [**PERSONNAGE**] gagne une Capacité de Suprémie s'il est choisi comme Seigneur de Guerre.

MAHARAJAH

Elemental Confluence [Toujours actif]: Les Régiments amis [**ELEMENTAL**] avec l'Événement de Tirage Elemental Conduit ajoutent un Marqueur de Rituel à n'importe quel Rituel actuellement En Préparation au lieu d'un de la même Court. De plus, lorsqu'un Rituel est complété avec succès, vous pouvez immédiatement choisir un Rituel disponible pour le mettre En Préparation.

Pour finir, ce [**PERSONNAGE**] peut choisir une Court supplémentaire, en gagnant tous les Sorts, Rituels et Options de Base comme la Règle Spéciale d'Armée Sorcierous Patronage.

SORCERER

Omnipotence [Toujours actif]: Tous les [**PERSONNAGES**] dans cette Armée doivent prendre la même Court que le Seigneur de Guerre.

Lorsqu'un [**PERSONNAGE**] ami effectue un Action de Lancement de Sorts, et que le Sort est lancée avec succès avec 4 succès ou plus, le [**PERSONNAGE**] peut effectuer une Action de Lancement de Sorts supplémentaire et gratuite une fois le Sort résolu. Cet effet ne peut être activé qu'une fois par Activation.

Le même [**PERSONNAGE**] ne peut pas lancer le même Sort plus d'une fois par Round. Chaque Sort peut être lancer 3 fois maximum chaque Round.

RAJ

Elemental Dominion [Toujours actif]: En fonction de la Court choisie par ce Seigneur, il gagne l'un des effets suivants :

Court of Fire - Les Régiments amis [**COURT OF FIRE**] [**ELEMENTALS**] gagnent l'Événement de Tirage suivant : **Fan the Flames [EVÈNEMENT DE TIRAGE]**: Si le Régiment est "Embrassé" il peut choisir de perdre son statut "Embrassé" and gagne à la place la Règle Spéciale Deadly Blades ou Deadly Shot.

Ce Régiment ajoute alors un Marqueur de Rituel à un Rituel de la même Court actuellement En Préparation.

Court of Air - Les Régiments amis [**COURT OF AIR**] [**ELEMENTALS**] gagnent la Règle Spéciale Opportunist.

Court of Water - Tant que les Régiments amis [**COURT OF WATER**] [**ELEMENTALS**] sont à 3" d'un Marqueur d'Eau, ils comptent comme ayant tous leurs Stands dans un Terrain Occultant.

Court of Earth - Les Régiments amis [**COURT OF EARTH**] [**ELEMENTALS**] gagnent l'Événement de Tirage Regeneration (2).



MAHARAJAH**120 POINTS**

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprémie
Infanterie	-	-	2	3	5	5	4	3	2	Elemental Confluence

**RÈGLES
SPÉCIALES**

Wizard (8)

PERSONNAGE

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

Le Maharajah doit choisir une des Courts suivantes sans coût additionnel, et connaît tous les Sorts et Rituels de cette Court. Ce [PERSONNAGE] gagne le même Rôle Tactique que la Court choisie.

- Court of Fire
- Court of Earth
- Court of Air
- Court of Water

Rôle Tactique: [PERSONNAGE]**AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE**

Don des Mécènes: Peut prendre un seul Don des Mécènes au coût en points indiqué.

Maîtrises: Peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie

BATAILLON**Base:**

*Rajakur,
Mahabharati
Initiates, Dhanur
Disciples, Ghols*

Restreint:

*Efreet Flamecasters, Efreet Sword Dancers,
Rakshasa Bakasura, Rakshasa Ravanar,
Steelheart Djinn, Windborne Djinn,
Trinavarta Chandavat, Trinavarta Sabhagrih,
Eternal Eidolons, Eternal Oppressors
Mahut, Marid Lancers, Marid Sahar, Marid Lord,
Mahabharati Sorcerer Saints,*

SORCERER

90 POINTS

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprémie
Infanterie	-	-	3	2	4	4	3	2	2	Omnipotence

RÈGLES SPÉCIALES

Barrage (3) (14"), Wizard (7)

PERSONNAGE

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

Le Sorcerer doit choisir une des Courts suivantes sans coût additionnel, et connaît tous les Sorts et Rituels de cette Court. Ce [PERSONNAGE] gagne le même Rôle Tactique que la Court choisie.

- Court of Fire
- Court of Earth
- Court of Air
- Court of Water

Rôle Tactique: [PERSONNAGE]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Don des Mécènes: Peut prendre un seul Don des Mécènes au coût en points indiqué.

Maîtrises: Peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie

BATAILLON

Base:

*Rajakur,
Mahabharati
Initiates, Dhanur
Disciples, Ghols*

Restreint:

*Efreet Flamecasters, Efreet Sword Dancers,
Rakshasa Bakasura, Rakshasa Ravanar,
Steelheart Djinn, Windborne Djinn,
Trinavarta Chandavat, Trinavarta Sabhagrih,
Eternal Eidolons, Eternal Oppressors
Mahut, Marid Lancers, Marid Sahar, Marid Lord,
Mahabharati Sorcerer Saints,*

RAJ

120 POINTS

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprémie
Infanterie	-	-	2	3	5	4	4	3	2	Elemental Dominion

RÈGLES SPÉCIALES

Flurry, Wizard (7), Forward Force

PERSONNAGE

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

Le Raj doit choisir une des Cours suivantes sans coût additionnel, et connaît tous les Sorts et Rituels de cette Court. Ce [PERSONNAGE] gagne le même Rôle Tactique que la Court choisie.

- Court of Fire
- Court of Earth
- Court of Air
- Court of Water

Rôle Tactique: [PERSONNAGE]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Don des Mécènes: Peut prendre un seul Don des Mécènes au coût en points indiqué.

Maîtrises: Peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie

BATAILLON

Base:

Rajakur,
Mahabharati
Initiates, Dhanur
Disciples, Ghols

Restreint:

Efreet Flamecasters, Efreet Sword Dancers,
Rakhasa Bakasura, Rakhasa Ravanar,
Steelheart Djinn, Windborne Djinn,
Trinavarta Chandavat, Trinavarta Sabhagrih,
Eternal Eidolons, Eternal Oppressors
Mahut, Marid Lancers, Marid Sahar, Marid Lord,
Mahabharati Sorcerer Saints,

MAHABHARATI SARDAR

120 POINTS

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E
Infanterie	-	-	2	3	5	4	3	3	1

RÈGLES

SPÉCIALES

Cleave (1), Flawless Strikes

Elemental Assault [Evènement de Tirage]: Le [PERSONNAGE] peut immédiatement retirer 3 Marqueurs de Rituel d'un Rituel actuellement En Préparation, pour cibler un Régiment ami [MORTAL] ou [MAHABHARATI] à 12". Ce Régiment gagne soit la Règle Spéciale **Untouchable** ou **Relentless Blows**.

Sorcerous Blessing: Lors d'un Round où le Mahabharati Sardar a retiré des Marqueurs de Rituel d'un Rituel actuellement En Préparation, le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché gagne les Règles Spéciales **Cleave (+1)** and **Fearless** jusqu'à la fin du Round.

PERSONNAGE

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

Rôle Tactique: [PERSONNAGE], [MAHABHARATI]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Don des Mécènes: Peut prendre un seul Don des Mécènes au coût en points indiqué.

Maîtrises: Peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie

BATAILLON

Ce [PERSONNAGE] ne peut pas être le Seigneur de Guerre et son Bataillon n'est pas affecté par les Maîtrises Mécènes Esotériques.

Base: *Rajakur, Dhanur* **Restreint:** *Mahabharati Sorcerer Saints*
Disciples,
Mahabharati
Initiates,

Cette entrée de Liste d'Armée est une version mise à jour et repensée du Personnage précédemment connu sous le nom de "Sardar". La figurine reste inchangée, et vous pouvez continuer à utiliser la Carte de Commandement « Sardar » pour activer le Personnage. À mesure que nous élargissons la liste des Sorcerer Kings, nous enrichirons les parties Mortels et Mahabharati de la Faction, offrant ainsi la possibilité d'explorer des listes exclusivement composées de Mortels et de Mahabharati.





PERSONNAGES ET AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Les Objets Magiques et les Reliques sont une part importante de la culture et de l'histoire d'une Faction. Chaque Faction a accès à une liste d'Améliorations de Personnage comme décrit dans leur Liste d'Armée. 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 Stand de 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.

DON DES MÉCÈNESS

Chaque Don des Mécènes ne peut être prise qu'une seule fois par Armée.

ARMES

Dancing Scimitar

20 points

Les forgerons occultes des Rois-Sorciers travaillent et conduisent inlassablement des recherches afin de forger l'arme parfaite. Le Cimeterre Dansant est l'une de ces créations expérimentales : cette lame est liée par magie à un Djinn au sein du domaine du feu, l'arme reflétant le style meurtrier de l'entité à travers les champs de bataille du monde matériel.

Le **[PERSONNAGE]** gagne l'Événement de Tirage suivant :

Dancing Scimitar: Le Régiment Ennemi ou le Marqueur d'Objectif Ciblé à 12" subit 3 Touches automatiques avec la Règle Spéciale **Armor Piercing** (2). Ces Touches ne causent pas de Tests de Résolution.

Prijm Khanjar

15 points

Cette dague ornée trouve ses origines dans l'ordre du Mahabarati – une force énigmatique qui surveillait les Rois-Sorciers et les protégeait de la corruption. Cette lame semble avoir une conscience propre, conférant à son porteur les compétences d'un maître assassin et le rendant particulièrement compétent dans son usage.

Ce **[PERSONNAGE]** gagne +2 à sa Caractéristique d'Attaques et la Règle Spéciale **Flawless Strikes**.

BANNIÈRES

Banner of Elemental Dominion

25 points

Tissé de fibres infusées de l'essence des domaines élémentaires, cette grande tapisserie dépeint les héraldiques déifiées des Rois-Sorciers – des êtres semblables à des dieux, dont le savoir ésotérique combiné est l'essence des légendes. Ceux d'origine élémentaire succombent aisément à l'aura de domination de la bannière, qui les contraint à suivre chaque ordre de leurs maîtres sorciers.

Tous les Régiments amis **[ELEMENTAL]** à 12" de ce **[PERSONNAGE]** gagnent la Règle Spéciale **Unstoppable**.

ARCANE

Niyantran

20 points

Ce pacte sorcier est fait pour contrôler, permettant à son utilisateur d'infiltrer et de dominer directement les esprits des êtres inférieurs. De fait, ceux qui font appel au Niyantran sont capables de maintenir une connexion surnaturelle avec leurs serviteurs et subordonnés - exerçant leur volonté de maître avec une efficacité hors-norme et tirant ainsi une plus grande valeur stratégique de leurs manœuvres.

Tant que le Régiment auquel ce Stand de **[PERSONNAGE]** est actuellement rattaché n'est pas brisé, les Régiments amis à 12" de ce Stand de Personnage peuvent utiliser la Caractéristique de Résolution du **[PERSONNAGE]** au lieu de la leur.



Jadoo Kavach

20 points

Cette puissante rune fut créée grâce aux efforts combinés des quatre Rois-Sorciers enveloppant celui qui la porte d'une aura d'énergie élémentaire pure. Cette même aura peut magnifier les capacités magiques de celui qui utilise la Jadoo Kavach, créant un effet prismatique de pouvoir qui amplifie et propage les pouvoirs occultes à ses alliés aux alentours.

Tous les Lanceurs de Sorts amis à 10" of ce [PERSONNAGE] peuvent relancer leurs dés de "6" lors d'un lancement de Sort. Ces relances ne peuvent être faites que pour une Action de Lancement de Sorts par Activation.

Shu'laat

10 points

Cette grande lance porte milles et une bénédiction, inscrites sur sa hampe à l'aide puissants sortilèges – avec un lettrage si fin que seul des moyens occultes permettent de lire les textes engravés. Le porteur de cette lance peut puiser dans les nombreux dons contenus le long de cette arme renommée, profitant ainsi d'une force augmentée et d'une bonne fortune.

Lorsque ce [PERSONNAGE] lance un Sort avec succès, vous pouvez ajouter un Marqueur de Rituel supplémentaire au Rituel En Préparation. Le [PERSONNAGE] ne peut pas ajouter plus d'un Marqueur de Rituel supplémentaire lors d'une même Activation.



MAÎTRISES

Les Stands de Personnage 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 Stands de Personnage 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 Stand de Personnage. En principe, un Stand de Personnage peut sélectionner une Maîtrise en fonction des catégories Disponibles indiquées dans leur Profil de Liste d'Armée, mais il existe des cas où un Stand de Personnage pourra sélectionner plus d'une Maîtrise. Cela sera clairement indiqué dans le Profil de Liste d'Armée du Stand de Personnage. Chaque Maîtrise ne peut être sélectionnée qu'une seule fois, sauf mention contraire. Il y a trois catégories de Maîtrises : Combat, Arcane, et Mécènes Ésotériques.

MÉCÈNES ESOTÉRIQUES

Un Personnage ayant choisi une Maîtrise de cette catégorie peut prendre une Maîtrise additionnelle d'une autre catégorie.

Recorder of all Deeds 35 points
Seigneur de Guerre uniquement. [Toujours actif] :
Les Régiments [**MORTAL**] dans cette Armée gagnent les Règles Spéciales **Vanguard (3)** et **Bravery**.

Prince of the Setting Moon 30 points
Seigneur de Guerre uniquement. [Toujours actif] :
Au début de chaque Phase de Victoire de chaque Round, tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, les Régiments [Mortals] amis à portée d'une Zone d'Objectif se soignent de 3 Blessures.

Vizier of the Morning Star 30 points
Seigneur de Guerre uniquement. A la fin de chaque Phase de Suprématie de chaque Round, tous les Régiments amis de la même Court que ce [Personnage] perd immédiatement perdent leur statut Brisé.

ARCANE

Elemental Feedback 20 points
Lorsque ce [**PERSONNAGE**] lance avec succès un Sort, le Régiment auquel ce [**PERSONNAGE**] est actuellement rattaché se soigne immédiatement de 2 Blessures tous les 2 succès.

Bound to the Elements 15 points
Le [**PERSONNAGE**] change son Type en Brute, ajoute +2 à ses Caractéristiques de Blessures et d'Attaques et gagne la Règle Spéciale **Impact (3)**. Ce [**PERSONNAGE**] doit être rattaché à un Régiment de la même Court.

COMBAT

Best Money can Buy 20 points
Le Régiment d'infanterie auquel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale **Hardened (+1)**.

Favored of Hormus 15 points
(Maharajah et Sorcerer de la Court of Earth uniquement). Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Rider** et doit choisir chevaucher un Mahut de son Bataillon. De plus, le Mahut perd la Règle Spéciale **Barrage (X)** et gagne la Règle Spéciale **Terrifying (1)**.

De plus, les Régiments amis à 3" de ce Régiment compte comme étant à portée d'un Marqueur de Terre.

Elemental Projection 15 points
Ce [**PERSONNAGE**] augmente la Portée de tous ces Sorts de 3" (les Sorts avec une portée de "Soi" ne sont pas affectés).



LIVRES DE SORTS DES COURTS

SORTS DE LA COURT OF FIRE

"Embrasé" est un statut qui lorsqu'il est appliqué, les Régiments comme ceux avec la Règle Spéciale Fire Elemental peut interagir avec pour gagner accès à de puissantes capacités!

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Burn to Cinders	12"	4	Inflige une Touche par succès au Régiment Ennemi Ciblé. Le Régiment ciblé devient "Embrasé" jusqu'à la fin du Round.
Cauterize	12"	3	Le Régiment Ennemi Ciblé, y compris le Stand de Personnage qui y serait rattaché, ne peuvent pas être Soignés jusqu'à la fin du Round et devient "Embrasé" jusqu'à la fin du Round.
Ignite	12"	3	Le Régiment "Embrasé" ennemi ciblé subit immédiatement 5 Touches and perd immédiatement son statut "Embrasé". Ces Touches ne causent pas de Tests de Moral. Les autres Régiments à 6" du Régiment ciblé deviennent immédiatement "Embrasé" jusqu'à la fin du Round.
Searing Sandstorm	Soi	3	Jusqu'à la fin du Round, lorsque ce Régiment devient la cible de d'une Action de Volée ennemie, il gagne la Règle Spéciale Tenacious (2) jusqu'à la fin de cette Action et devient "Embrasé" jusqu'à la fin du Round.
Molten Blades	12"	3	Le Régiment ami ciblé gagne les Règles Spéciales Cleave (1) et Deadly Blades jusqu'à la fin du Round et devient "Embrasé" jusqu'à la fin du Round.
Wreathed in Fire	12"	3	Le Régiment ami ciblé gagne la Règle Spéciale Untouchable jusqu'à la fin du Round et devient "Embrasé" jusqu'à la fin du Round.

SORTS DE LA COURT OF AIR

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Lifting Winds	12"	4	Le Régiment Ami Ciblé ajoute +2" à la Distance de Marche de la première Action de Marche qu'il réalise durant son Activation jusqu'à la fin du Round.
Lightning Bolt	12"	3	Inflige une Touche par succès au Régiment Ennemi Ciblé. De plus, si le Régiment Ciblé est au contact d'un Régiment de la [COURT OF AIR], il subit un nombre de touches additionnelles égal à sa Caractéristique de Défense actuelle, en prenant en compte toutes les Règles Spéciales.
Homing Winds	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment Ami Ciblé relance ses Jets de Touches ratés lorsqu'il réalise une Action de Volée jusqu'à la fin du Round.
Air Step	12"	3	Le Régiment Ami Ciblé non-Engagé réalise immédiatement une Action additionnelle gratuite hors-séquence de Reformation.
Cyclone	12"	3	Inflige une Touche par succès au Régiment Ennemi Ciblé. Lors de la Phase de Victoire de ce Round, si le Régiment ciblé est en contact avec un Régiment [COURT OF AIR], il compte pour 0 Stands pour la Capture des Zones d'Objectif.
Wind Kissed Blades	12"	3	Le Régiment Ciblé gagne les Règles Spéciales Counter-Attack et Parade jusqu'à la fin du Round.

SORTS DE LA COURT OF WATER

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Blood to Water	12"	3	Inflige une Touche par succès au Régiment Ennemi Cibléd. De plus, si le Régiment ciblé est en contact avec un Régiment [COURT OF WATER], il subit un nombre de touches additionnelles égal à sa Caractéristique de Résolution actuelle, en prenant en compte toutes les Règles Spéciales..
Lammelar Flow	12"	3	Le Régiment Ciblé gagne la Règle Spéciale Aimed Shot jusqu'à la fin du Round.
Swirling Embrace	12"	3	Le Régiment Ciblé gagne la Règle Spéciale Untouchable jusqu'à la fin du Round.
Induced Hypoxia	12"	3	Le Régiment ennemi ciblé doit utiliser la Caractéristique de Résolution non modifiée la plus basse dans le Régiment jusqu'à la fin du Round.
Flowing Stride	12"	3	Le Régiment ignore les effets des Terrains Gênants jusqu'à la fin du Round.
Water to Blood	12"	3	Le Régiment ami [MORTAL] ciblé se soigne de 5 Blessures.

SORTS DE LA COURT OF EARTH

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Sunder (the Land)	12"	3	Ce Sort requiert 3 succès pour être lancé. La Zone d'Objectif ciblé compte comme un élément de Terrain Gênant en plus d'être une Zone d' Objectif jusqu'à la fin du Round.
Stabilize (the Pattern)	12"	3	Jusqu'à la fin du Round, les Régiments amis [ELEMENTAL] à 8" de ce Personnage ne subissent pas les effets des Règles Spéciales Aura of Death (X) et Decay (X) .
Overwhelm (the Form)	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ciblé [COURT OF EARTH] [ELEMENTAL] gagne la Règle Spéciale Trample (+2) .
Reinforce (the Pattern)	12"	3 (Mise à l'échelle)	Ciblez un Régiment [COURT OF EARTH] ami. Jusqu'à la fin du Round, ce Régiment ne peut pas effectuer une Action de Charge ou Reformation et ne subit pas les Touches des Règles Spéciales Impact (X) et Trample (X) .
Hurl (the Earth)	12"	3	Le Régiment ennemi ciblé subit 4 Touches avec la Règle Spéciale Armor Piercing (1) .
Reincarnate (the Soi)	12"	4	Le Régiment ciblé se soigne de 3 Blessures.

RITUELS

Une fois qu'un Rituel a été résolu, vous pouvez piocher votre prochaine Carte de Commandement. Si celle-ci appartient à un Régiment de la même Court que ce Rituel, vous pouvez l'activer immédiatement. Sinon, remplacez la Carte de Commandement au sommet de votre Pile de Commandement.

RITUELS DE LA COURT OF FIRE

Nom	Seuil du Rituel	Effet
Intrusive Thoughts	7	Jusqu'à la fin du Round, tous les Régiments amis [COURT OF FIRE] gagnent la Règle Spéciale Relentless Blows . Si le Régiment a déjà la Règle Spéciale, ses effets s'activent sur tous les Jets pour Toucher de "1" et "2" au lieu de "1".
Conflagration	7	Tous les Régiments ennemis "Embrassé" sur le Champ de Bataille subissent 3 Touches. Ces Touches ne causent pas de Tests de Moral. De plus, si un Régiment ami [COURT OF FIRE] [ELEMENTAL] s'active lors de la prochaine Etape "Piochez une Carte de Commandement" du Joueur, ce Régiment peut effectuer 3 Actions lors de son Activation au lieu de 2 comme habituellement . Uniquement une seule Carte de Commandement Conflagration peut être activé par Round.
Fiery Dominion	7	Tous les Régiments amis [COURT OF FIRE] gagnent la Règle Spéciale Fire Elemental jusqu'à la fin du Round. Les Régiments ayant déjà cette Règle Spéciale se soignent immédiatement de 4 Blessures et deviennent "Embrassé" jusqu'à la fin du Round.

RITUELS DE LA COURT OF AIR

Nom	Seuil du Rituel	Effet
Far Sight	7	Réorganiser immédiatement toutes les Cartes de Commandement dans votre Pile de Commandement. Vous pouvez alors piocher et Activer votre prochaine Carte de Commandement. Si la prochaine Carte de Commandement est à un Régiment [COURT OF AIR] , il peut effectuer 3 Actions lors de son Activation au lieu de 2 comme habituellement . Uniquement une seule Carte de Commandement Far Sight peut être activé par Round.
Sayf	7	Le Régiment ami ciblé [ELEMENTAL] [COURT OF AIR] gagne la Règle Spéciale Fly jusqu'à la fin du Round. De plus, tous les Régiments [COURT OF AIR] dans cette Armée gagnent la Règle Spéciale Air Elemental jusqu'à la fin du Round.
Spiteful Winds	7	Target Enemy Régiment on the Battlefield suffers 4 Touches. Ces Touches ne causent pas de Tests de Moral. De plus, tous les Régiments ennemis à 8" du Régiment ennemi ciblé subissent 2 Touches. Ces Touches ne causent pas de Tests de Moral.



RITUELS DE LA COURT OF WATER

Une fois qu'un Rituel de l'Eau a été accompli avec succès, vous pouvez immédiatement sélectionner un autre Rituel de la Court of Water auquel vous avez actuellement accès pour commencer En Préparation.

Nom	Seuil du Rituel	Effet
Call forth the Deep	6	Choisissez un point sur le Champ de Bataille (même sous un Régiment) et placez un Marqueur d'Eau. La zone à 3" de ce Marqueur d'Eau compte comme un élément de Terrain avec la Règle Spéciale Terrain Aquatique/Eau. Cette caractéristique de terrain reste en vigueur jusqu'à la fin de la bataille. Un seul Marqueur d'Eau peut se trouver sur le Champ de Bataille à la suite de ce Rituel. S'il y a déjà un Marqueur d'Eau sur le Champ de Bataille, retirez le Marqueur d'Eau précédemment placé avant de résoudre l'effet du Rituel.
Violent Geyser	7	Le Régiment ennemi ciblé sur le Champ de Bataille actuellement dans un élément de Terrain Aquatique subit 6 Touches avec la Règle Spéciale Armor Piercing (1). Ces Touches ne causent pas de Tests de Moral. De plus, jusqu'à la fin du Round, les Régiments ennemis actuellement dans un élément de Terrain Aquatique doivent relancer leurs Tests de Moral réussis de "1". Vous pouvez immédiatement bouger un Marqueur d'Eau jusqu'à 6".
Soothing Tides	6	Ciblez un Marqueur d'Eau sur le Champ de Bataille. Jusqu'à la fin du Round, la zone à 6" compte comme étant un Terrain Aquatique au lieu des 3" habituelles. Les Régiments [COURT OF WATER] actuellement dans un élément de Terrain Aquatique se soignent immédiatement de 4 Blessures. Vous pouvez immédiatement bouger un Marqueur d'Eau jusqu'à 6".

RITUELS DE LA COURT OF EARTH

Nom	Seuil du Rituel	Effet
Gifts of the Earth	7	Choisissez un point sur le Champ de Bataille (même sous un Régiment) et placez un Marqueur de Terre. Tant qu'ils sont à 3" d'un Marqueur de Terre, les Régiments [COURT OF EARTH] ont l'Événement de Tirage Regeneration (2). Le Marqueur de Terre reste jusqu'à la fin de la Bataille. Un seul Marqueur de Terre peut se trouver sur le Champ de Bataille à n'importe quel moment. S'il y a déjà un Marqueur de Terre sur le Champ de Bataille, retirez le Marqueur de Terre précédemment placé avant de résoudre l'effet du Rituel.
Earthquake	7	Le Régiment ennemi dans l'élément de Terrain ciblé et tant qu'il est à 3" du Marqueur de Terre subit 6 Touches et ne peut pas se soigner jusqu'à la fin du Round. Ces Touches ne causent pas de Tests de Moral. Vous pouvez immédiatement bouger le Marqueur de Terre jusqu'à 6".
Kiss of the Earth	7	Le Régiment ami ciblé non-Monstre étant actuellement composé de 2 Stands ou moins. Il est immédiatement détruit. Ses Stands ne sont pas retiré du Champ de Bataille, à la place ils comptent comme un élément de Terrain Occultant, Franchissable et Gênant. S'il existe déjà un élément de terrain sur le Champ de Bataille créé par ce Rituel, retirez-le avant de résoudre l'effet du Rituel. Le Régiment est considéré comme ayant été détruit par votre adversaire.

MAHABHARATI INITIATES

160 POINTS / +50 PAR STAND

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	6	1	3	5	4	4	2	2	Leader, Standard Bearer

EVÈNEMENTS DE TIRAGE Elemental Conduit

RÈGLES SPÉCIALES Cleave (1), Linebreaker, Wizard (1)

Eminence: Lorsque ce Régiment devient la cible d'une Action de Lanceur de Sort ennemie, il ajoute +2 à sa Caractéristique d'Evasion et compte comme +5 Stands pour les besoins de la Mise à l'Echelle jusqu'à la fin de cette Action de Lancement de Sort.

Gifted Mortals: Lorsqu'un [**PERSONNAGE**] ami choisit ce Régiment comme la Cible d'un Sort, le Sort est automatiquement réussi en ayant le nombre de succès requis.

De plus, ce Régiment compte comme ayant la même Court que le Seigneur de Guerre de cette Armée, et gagne son Rôle Tactique. Si le Seigneur de Guerre a plusieurs Courts, alors lors de la construction de la Liste d'Armée, chaque Régiment doit choisir une de ses Courts gagner son Rôle Tactique

RÉGIMENT

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

Rôle Tactique: [MORTALS], [MAHABHARATI]

MAHABHARATI SORCERER SAINTS

230 POINTS

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Cavalerie	Lourd	7	1	3	7	5	4	3	2	Leader

RÈGLES SPÉCIALES Cleave (1), Impact (3), Vanguard (3), Terrifying (1), Untouchable

Gifted Mortals: Lorsqu'un [**PERSONNAGE**] ami choisit ce Régiment comme la Cible d'un Sort, le Sort est automatiquement réussi en ayant le nombre de succès requis.

De plus, ce Régiment compte comme ayant la même Court que le Seigneur de Guerre de cette Armée, et gagne son Rôle Tactique. Si le Seigneur de Guerre a plusieurs Courts, alors lors de la construction de la Liste d'Armée, chaque Régiment doit choisir une de ses Courts gagner son Rôle Tactique

Elemental Prowess [EVÈNEMENT DE TIRAGE]: Le Régiment peut immédiatement retirer 3 Marqueurs de Rituel d'un Rituel actuellement En Préparation. Dans ce cas, un Régiment ami [**ELEMENTAL**] ciblé à 12" se Soigne immédiatement de 4 Blessures. S'il retire 2 Marqueurs de Rituel additionnels, ce Régiment gagne aussi la Règle Spéciale **Blessed** jusqu'à la fin de sa prochaine Activation.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Ce Régiment does not get additional Stands.

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [MAHABHARATI]

DHANUR DISCIPLES**140 POINTS / +40 PAR STAND**

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	6	2	1	4	4	3	2	0	Leader, Standard Bearer

**RÈGLES
SPÉCIALES**

Barrage (5) (18"), Arcing Fire

RÉGIMENT

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

Rôle Tactique: [MORTALS]**RAJAKUR****120 POINTS / +40 PAR STAND**

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	5	1	2	4	4	3	2	0	Leader, Standard Bearer

**RÈGLES
SPÉCIALES**

Hardened (1), Shield

RÉGIMENT

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

Rôle Tactique: [MORTALS]

GHOLS

110 POINTS / +30 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Léger	5	1	2	6	4	2	2	1	Leader

EVÈNEMENTS DE TIRAGE

Elemental Conduit

RÈGLES

SPÉCIALES

Unstoppable, Vanguard (4)

Denizens of the Upper Planes: Ce Régiment compte comme ayant la même Court que le Seigneur de Guerre de cette Armée, et gagne son Rôle Tactique. Si le Seigneur de Guerre a plusieurs Courts, alors lors de la construction de la Liste d'Armée, chaque Régiment doit choisir une de ses Courts gagner son Rôle Tactique.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +30 points par Stand.

Rôle Tactique: [ELEMENTAL]

EFREET FLAMECASTERS

170 POINTS / +50 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Brute	Moyen	6	2	2	5	5	3	3	1	Leader

EVÈNEMENTS DE TIRAGE

Elemental Conduit

RÈGLES

SPÉCIALES

Barrage (5) (14"), Impact (3), Rapid Volley

Infernal Branding: Tant que ce Régiment est "Embrase" ou déclare une Action de Volée contre un Régiment ennemi "Embrase", ce Régiment active l'effet de la Règle Spéciale **Rapid Volley** sur chaque Jet pour Toucher de "1" et "2" au lieu de juste un "1".

Fire Elemental: Tant que ce Régiment est "Embrase" ou déclare une Action de Charge contre un Régiment ennemi "Embrase", il gagne la Règle Spéciale **Juggernaut** jusqu'à la fin du Round. De plus, les Régiments avec cette Règle Spéciale peuvent augmenter leur distance de charge malgré la règle spéciale Juggernaut.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +50 points par Stand.

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF FIRE]



EFREET SWORD DANCERS

170 POINTS / +50 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Brute	Moyen	6	1	3	6	5	3	3	1	Leader

EVÈNEMENTS DE TIRAGE Elemental Conduit

RÈGLES SPÉCIALES Impact (3), Relentless Blows

Fire Elemental: Tant que ce Régiment est “Embrase” ou déclare une Action de Charge contre un Régiment ennemi “Embrase”, il gagne la Règle Spéciale **Juggernaut** jusqu’à la fin du Round. De plus, les Régiments avec cette Règle Spéciale peuvent augmenter leur distance de charge malgré la règle spéciale Juggernaut.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +50 points par Stand.

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF FIRE]

RAKSHASA BAKASURA

250 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Lourd	7	1	3	15	16	4	3	1

EVÈNEMENTS DE TIRAGE Elemental Conduit

RÈGLES SPÉCIALES Aura of Death (6), Cleave (1), Impact (5), Terrifying (1), Fearless

Arrogance: Ce Régiment ajoute +3” à sa Distance de Charge lorsqu’il réalise une Action de Charge contre un Régiment Ennemi dans lequel un **[PERSONNAGE]** est actuellement rattaché. De plus, ce Régiment peut réaliser une Action de Duel gratuite pendant son Activation comme s’il s’agissait d’un Stand de Personnage. Si le Stand de Personnage Ennemi refuse le Duel, ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Flurry** jusqu’à la fin du Round..

Last Word: Lorsque ce Régiment est détruit, Ciblez un Régiment Ennemi à 8” d’un Stand de Personnage ou d’un Régiment avec la Règle Spéciale Wizard (X). Le Régiment Ciblé subit 8 Touches automatiques. Ces Touches sont considérées comme ayant été infligés depuis le Flanc de la Cible et les Blessures causées par ces Touches ne provoquent pas de Tests de Moral.

Fire Elemental: Tant que ce Régiment est “Embrase” ou déclare une Action de Charge contre un Régiment ennemi “Embrase”, il gagne la Règle Spéciale **Juggernaut** jusqu’à la fin du Round. De plus, les Régiments avec cette Règle Spéciale peuvent augmenter leur distance de charge malgré la règle spéciale Juggernaut.

RÉGIMENT

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

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF FIRE]

RAKSHASA RAVANAR**220 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Lourd	7	1	3	12	16	4	3	1

EVÈNEMENTS

Elemental Conduit

DE TIRAGE**RÈGLES****SPÉCIALES**

Aura of Death (6), Cleave (2), Fearless, Fiend Hunter, Impact (5), Terrifying (1)

Hubris: Ce Régiment ajoute +3" à sa Distance de Charge lorsqu'il effectue une Action de Charge contre un Régiment de Monstre.

Last Word: Lorsque ce Régiment est détruit, Ciblez un Régiment Ennemi à 8" d'un Stand de Personnage ou d'un Régiment avec la Règle Spéciale Wizard (X). Le Régiment Cible subit 8 Touches automatiques. Ces Touches sont considérées comme ayant été infligées depuis le Flanc de la Cible et les Blessures causées par ces Touches ne provoquent pas de Tests de Moral.

Fire Elemental: Tant que ce Régiment est "Embrassé" ou déclare une Action de Charge contre un Régiment ennemi "Embrassé", il gagne la Règle Spéciale **Juggernaut** jusqu'à la fin du Round. De plus, les Régiments avec cette Règle Spéciale peuvent augmenter leur distance de charge malgré la règle spéciale Juggernaut.

RÉGIMENT

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

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF FIRE]

STEELHEART DJINN**180 POINTS / +60 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Brute	Moyen	7	1	3	5	5	3	3	1	Leader

EVÈNEMENTS**DE TIRAGE**

Elemental Conduit

RÈGLES**SPÉCIALES**

Cleave (2), Impact (3)

On Soaring Winds [Action Hors-Combat et Action de Combat]: Ce Régiment effectue immédiatement une Action de Marche, en ignorant tous les Régiments, [PERSONNAGE] et/ou éléments de Terrain. Le Régiment doit être placé dans une position légal à la fin de son mouvement et ne doit pas finir sur d'autres Stands de Régiment. Cet effet peut être utilisé même si le Régiment est actuellement Engagé avec un ou plusieurs Régiments. Lorsqu'il effectue ce mouvement, le Régiment peut se déplacer latéralement ou vers l'arrière sans avoir à réduire de moitié sa Valeur de Marche. Ce mouvement compte comme une Marche pour les effets de la Règle Spéciale **Air Elemental**.

Air Elemental: Une Ligne de Renforts posée par ce Régiment ne peut pas être repoussé par les Régiments ennemis. Dès le moment, lors de son Activation, où le Régiment effectue une Action de Marche, le Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique d'Evasion (jusqu'à un maximum de 3) jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF AIR]

WINDBORNE DJINN**180 POINTS / +70 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Brute	Moyen	7	3	2	4	5	3	3	1	Leader

EVÈNEMENTS**DE TIRAGE**

Elemental Conduit

RÈGLES**SPÉCIALES**

Barrage (3) (18", Armor Piercing (1)), Impact (3)

Air Elemental: Une Ligne de Renforts posée par ce Régiment ne peut pas être repoussé par les Régiments ennemis. Dès le moment, lors de son Activation, où le Régiment effectue une Action de Marche, le Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique d'Evasion (jusqu'à un maximum de 3) jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENT

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

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF AIR]

TRINAVARTA SABHAGRIH**230 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Moyen	8	1	3	14	16	4	3	3

EVÈNEMENTS**DE TIRAGE**

Elemental Conduit

RÈGLES**SPÉCIALES**

Loose Formation, Unstoppable, Fly, Relentless Blows

Elemental Tether: Les Lanceurs de Sorts amis [COURT OF AIR] peuvent cibler le Trinavarta Sabhagrih ou d'autres Régiments amis à 8" sans prendre en compte la portée du Sort ou la Ligne de Vue.

Fury of the Tempest: Si une Carte de Commandement d'un Rituel de la [COURT OF AIR] a été activée lors de la précédente "Etape de pioche de Carte", ce Régiment effectue l'effet de la Règle Spéciale **Relentless Blows** sur chaque Jet pour Toucher de "1" et "2" au lieu de juste un "1".

Air Elemental: Une Ligne de Renforts posée par ce Régiment ne peut pas être repoussé par les Régiments ennemis. Dès le moment, lors de son Activation, où le Régiment effectue une Action de Marche, le Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique d'Evasion (jusqu'à un maximum de 3) jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENT

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

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF AIR]

TRINAVARTA CHANDAVAT

240 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Moyen	8	2	2	10	17	4	3	2

EVÈNEMENTS DE TIRAGE Elemental Conduit

RÈGLES SPÉCIALES Aimed Shot, Barrage (10) (12", Torrential Fire), Loose Formation, Fly, Wizard (7)

Eye of the Storm: Le Régiment peut effectuer une Action de Volée même s'il est en contact avec un Régiment ennemi, mais doit cibler le/les Régiments ennemi en contact avec.

De plus, si une Carte de Commandement d'un Rituel de la [COURT OF AIR] a été activée lors de la précédente "Etape de pioche de Carte", ce Trinavarta Chandavat peut effectuer une Action gratuite de Volée ou de Lancement de Sorts lors de son Activation.

Air Elemental: Une Ligne de Renforts posée par ce Régiment ne peut pas être repoussé par les Régiments ennemis. Dès le moment, lors de son Activation, où le Régiment effectue une Action de Marche, le Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique d'Evasion (jusqu'à un maximum de 3) jusqu'à la fin du Round.

Le Trinavarta Chandavat a accès aux Sorts de la Court of Air **Lifting Winds** et **Lightning Bolt** et peut effectuer une Action de Lancement de Sorts lors de son Activation comme si c'était un [PERSONNAGE].

RÉGIMENT

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

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF AIR]

ETERNAL EIDOLONS

200 POINTS / +60 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Brute	Moyen	6	1	3	5	6	3	3	1	Leader

EVÈNEMENTS DE TIRAGE Elemental Conduit

RÈGLES SPÉCIALES Impact (3), Vanguard (3), Terrifying (1), Dread

Rejuvenation: Au début de l'Activation de ce Régiment, si une Carte de Commandement d'un Rituel de la [COURT OF AIR] a été activée lors de la précédente "Etape de pioche de Carte", ce Régiment se Soigne 4 Wounds.

Earth Elemental: Tant que le Régiment est à 3" d'un Marqueur de Terre, le Régiment gagne la Règle Spéciale **Untouchable**.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF EARTH]

ETERNAL OPPRESSORS

200 POINTS / +60 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Brute	Moyen	6	1	3	5	6	3	3	1	Leader

EVÈNEMENTS DE TIRAGE Elemental Conduit

RÈGLES SPÉCIALES Impact (3), Vanguard (3), Terrifying (1), Dread, Unstoppable

Heralds of the Destroyer: Si une Carte de Commandement d'un Rituel de la [COURT OF AIR] a été activée lors de la précédente "Etape de pioche de Carte", ce Régiment ajoute +2 à sa Caractéristique d'Attaques.

Earth Elemental: Tant que le Régiment est à 3" d'un Marqueur de Terre, le Régiment gagne la Règle Spéciale **Untouchable**.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF EARTH]

MAHUT

240 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Lourd	6	2	2	10	20	3	3	2

EVÈNEMENTS DE TIRAGE Elemental Conduit

RÈGLES SPÉCIALES Barrage (10) (20"), Brutal Impact (2), Cleave (1), Hardened (1), Impact (5), Linebreaker, Oblivious, Trample (5), Dread

Le Régiment a accès à l'Action suivante :

Gilded Statue (Action Hors-Combat): Prenez un point sur le Champ de Bataille à 10" de ce Régiment (même sous un Régiment) et placez un Marqueur de Terre. Le Marqueur de Terre reste jusqu'à la fin de la partie.

Un seul Marqueur de Terre peut se trouver sur le Champ de Bataille à n'importe quel moment. S'il y a déjà un Marqueur de Terre sur le Champ de Bataille, retirez le Marqueur de Terre précédemment placé avant de résoudre l'effet de cette Action.

Earth Elemental: Tant que le Régiment est à 3" d'un Marqueur de Terre, le Régiment gagne la Règle Spéciale **Untouchable**.

Le Mahut peut réaliser une Action de Volée gratuite pendant son Activation, et peut réaliser une Action de Volée en étant au contact d'un Régiment Ennemi, mais doit cibler le Régiment Ennemi avec lequel il est au contact. Un Mahut ne peut pas réaliser plus d'une Action de Volée par Activation.

RÉGIMENT

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

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF EARTH]

MARID LANCERS

190 POINTS / +60 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Cavalerie	Moyen	7	1	3	5	5	3	3	1	Leader

EVÈNEMENTS DE TIRAGE Elemental Conduit

RÈGLES SPÉCIALES Fluid Formation, Brutal Impact (1), Impact (3), Vanguard (3)

Tidal Wave: Si une Carte de Commandement d'un Rituel de la [COURT OF WATER] a été activée lors de la précédente "Etape de pioche de Carte", ce Régiment gagne l'accès à l'action suivante jusqu'à la fin de son Activation.

(Action Hors-Combat) Le Régiment effectue immédiatement une Action de Charge, ignorant les effets des Terrains Gênants. Le Régiment gagne les Règles Spéciales **Brutal Impact (2)** et **Impact (+2)** jusqu'à la fin de son Activation.

Water Elemental: Ce Régiment ne souffre pas des effets négatifs à être dans un Terrain Aquatique, à la place il relance les Jets pour Toucher ratés de "6".

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF WATER]

MARID SAHAR

170 POINTS / +60 PAR STAND

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

EVÈNEMENTS DE TIRAGE Elemental Conduit

RÈGLES SPÉCIALES Barrage (4) (12"), Fluid Formation, Wizard (5)

Le Régiment gagne accès au Sort "Blood to Water" et peut effectuer une Action de Lancement de Sorts gratuite lors de son Activation.

Aqueous Branding: Jusqu'à la fin du Round, si un Régiment ennemi était la cible d'une Action de Lancement de Sorts de ce Régiment, les Lanceurs de Sorts amis ciblant le Régiment ennemi avec un Sort de la Court of Water comptent comme ayant succès supplémentaire pour lancer leur Sort.

Water Elemental: Ce Régiment ne souffre pas des effets négatifs à être dans un Terrain Aquatique, à la place il relance les Jets pour Toucher ratés de "6".

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF WATER]

MARID LORD

210 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Moyen	7	2	3	11	17	4	3	1

EVÈNEMENTS DE TIRAGE

Elemental Conduit

RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (1), Flurry, Impact (6)

Le Régiment a accès à l'Action suivante

Bringer of the Deluge (Action Hors-Combat): Choisissez un point sur le Champ de Bataille à 10" de ce Régiment (même sous un Régiment) et placez un Marqueur d'Eau. La zone à 3" de ce Marqueur d'Eau compte comme un élément de Terrain Aquatique. Cette caractéristique de terrain reste en vigueur jusqu'à la fin de la bataille. Un seul Marqueur d'Eau peut être présent sur le champ de bataille à la suite de cette capacité. S'il y a déjà un marqueur d'eau sur le champ de bataille, retirez le Marqueur d'Eau précédemment placé avant de résoudre cet effet.

Tidal Wave: Si une Carte de Commandement d'un Rituel de la [COURT OF WATER] a été activée lors de la précédente "Etape de pioche de Carte", ce Régiment gagne l'accès à l'action suivante jusqu'à la fin de son Activation.

(Action Hors-Combat) Le Régiment effectue immédiatement une Action de Charge, ignorant les effets des Terrains Gênants. Le Régiment gagne les Règles Spéciales **Brutal Impact (2)** et **Impact (+2)** jusqu'à la fin de son Activation.

Water Elemental: Ce Régiment ne souffre pas des effets négatifs à être dans un Terrain Aquatique, à la place il relance les Jets pour Toucher ratés de "6".

RÉGIMENT

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

Rôle Tactique: [ELEMENTAL], [COURT OF WATER]

EVÈNEMENTS DE TIRAGE & RÈGLES SPÉCIALES

Elemental Conduit [Evènement de Tirage]: Cet Evènement de Tirage peut **aussi** être utilisé lors d'un Round au cours duquel le Régiment est arrivé des Renforts. Ce Régiment ajoute un Marqueur de Rituel à un Rituel de la même Court actuellement En Préparation.



RÈGLES EN BREF !

Vous débutez et vous avez des questions ? Voici un résumé rapide du fonctionnement des règles des Sorcerer Kings ! 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 ?

Les Rituels sont des capacités magiques puissantes qui nécessitent une certaine préparation avant de pouvoir être utilisés. Chaque Rituel est accompagné de sa propre Carte de Commandement et, une fois préparé, peut être placé dans votre Pile de Commandement. Lorsque vous le piochez, il vous suffit d'activer son effet !

Tous vos Lanceurs de sorts appartiennent à une **Court**, voire à plusieurs. Chaque Court donne accès à ses Sorts et Rituels associés. Vous pouvez utiliser ces Rituels tant que le Personnage qui les possède n'a pas été détruit. Même si le Personnage n'est pas encore entré sur le Champ de Bataille, les Rituels restent accessibles. Vous ne perdez l'accès à ces derniers que si le Personnage est détruit.

A la fin de chaque **Phase de Suprématie**, vous sélectionnez un seul Rituel auquel vous avez accès et commencez à le préparer. Si vous en préparez déjà un, vous pouvez l'échanger contre un autre.

À partir de là, vous devez accumuler des Marqueurs de Rituel pour terminer la préparation.

Ne vous inquiétez pas, c'est très simple ! En règle générale, chaque fois que vous effectuez des actions en accord avec la Court du Rituel, ajoutez-y un Marqueur de Rituel.

Vous lancez un Sort depuis cette Court ? Ajoutez un Marqueur de Rituel.

Vous activez un Élémentaire depuis cette Court ? Ajoutez un Marqueur de Rituel (grâce à Conduit Elemental Conduit).

Une fois que vous avez réuni un nombre de Marqueurs de Rituel égal au Seuil du Rituel, celui-ci est préparé avec succès et sera ajouté à votre Pile de Commandement au début du prochain Round.

Il ne vous reste plus qu'à piocher la carte et à déclencher la dévastation arcanique !

À GARDER EN TÊTE

Lorsque vous jouez des Sorcerer Kings, n'oubliez jamais :

- La maîtrise des arts occultes des Sorcerer Kings repose davantage sur la profondeur que sur l'étendue. La plupart des listes ont intérêt à se concentrer sur une seule Court, même s'il peut parfois être utile d'en ajouter une deuxième.
- N'oubliez pas Elemental Conduit ! Chaque fois que vous activez un **[ELEMENTAL]**, vous pouvez ajouter un Marqueur de Rituel au Rituel que vous êtes en train de préparer.
- Lorsque vous constituez votre Pile de Commandement, essayez de placer les Régiments après les Rituels de la même Court. Cela vous permet de les activer immédiatement, et certains gagnent même de puissants bonus grâce à cela.