

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



SPIRES

Army List



LISTE D'ARMÉE

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

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

LISTE D'ARMÉE

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

VALEURS EN POINTS

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

TAILLE DE LA BATAILLE

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

CONSTRUIRE UNE ARMÉE

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

LE SEIGNEUR DE GUERRE

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

BATAILLONS

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

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

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

AMELIORATIONS OPTIONNELLES

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



RÔLES TACTIQUES

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

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

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

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

RÈGLES SPÉCIALES ET CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

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

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

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

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

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

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

RÈGLES D'ARMÉE

Cette Armée suit les règles additionnelles suivantes :

LA TOUCHE DU MAÎTRE

Lorsque vous créez votre Liste d'Armée, vous pouvez dédier votre armée à l'une des trois sous-factions des Spires. Si vous le faites, sélectionnez une entrée de Seigneur de Guerre permise par cette sous-faction, et gagnez le bonus La Touche du Maître correspondant.

THE SOVEREIGN LINEAGE

Lineage Highborne, Lineage Prideborne ou High Clone Executor uniquement

Superiors Creations : Quand vous sélectionnez un Régiment pour le Bataillon du Lineage Highborne, Lineage Prideborne ou du High Clone Executor, **vous pouvez augmenter le coût de ce Régiment de +10 points**. Si vous le faites, augmentez de +1 la Caractéristique de Clash (jusqu'à un maximum de 3) pour le Régiment. La restriction maximale de 3 en Clash s'applique uniquement durant la création de liste.

LE DIRECTOIRE

Biomancer ou High Clone Executor uniquement.

Personalized Epigenetic Triggers :

Tant que le Seigneur de Guerre est sur le Champ de Bataille, tous les Régiments de votre armée gagnent l'Évènement de Tirage **Burnout**. Toutefois, un seul Régiment peut Résoudre l'Évènement de Tirage **Burnout** par Round. Les Régiments ayant déjà cet Evènement de Tirage inclus dans leur règles ignorent cette limitation.

De plus, tous les Biomancers de cette Armée ont accès aux Biomancies suivantes :

Subdermal Keratin Induction

Le Régiment Léger ami ciblé dans un rayon de 12" change sa Classe en Moyen jusqu'à la fin du Round. Cette Biomancie ne peut être réalisée qu'une seule fois par Round, quel que soit le nombre de Biomancers dans cette Armée.

Adrenal Surge

Le Régiment ami ciblé dans un rayon de 12" perd son statut Brisé, comme s'il avait utilisé une Action de Ralliement. Le Régiment ciblé ne compte pas comme ayant été activé suite à cette Biomancie.

LES SOUS-SPIRES

Pheromancer uniquement.

The Unnumbered Menagerie : Tant que le Seigneur de Guerre est sur le Champ de Bataille, tous les Régiments de Force Grown Drones, Stryx, Brute Drones et Onslaught Drones de votre Armée gagne l'Evènement de Tirage **Regeneration 4**.





CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

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

BIOMANCER

Proximity Sensors [Toujours actif]: Les Régiments amis à portée d'une Zone d'Objectif comptent comme s'ils étaient à portée des Biomancers amis pour réaliser des Biomancies.

HIGH CLONE EXECUTOR

Coordinated Assault [Activé]: Une fois par Bataille, la première fois que vous appliquez l'étape "Piocher la Carte de Commandement", piochez et résolvez les trois premières Cartes de Commandement de votre Pile de Commandement. Tirez trois cartes, résolvez les Actions de chacune tour à tour, avant que votre adversaire ne tire sa prochaine Carte de Commandement (ces activations de cartes ne peuvent pas conduire à tirer d'autres Cartes de Commandement de la Pile de Commandement. Si leurs règles incluent de tels effets, ignorez-les).

LINEAGE HIGHBORNE

Legacies of the Ark [Toujours actif]: Quand vous créez votre Liste d'Armée, sélectionnez un Lineage Highborne ou un Assassin Mimétique de votre armée. Ce Stand de Personnage peut sélectionner jusqu'à trois Mutations qui deviennent gratuites, au lieu d'en payer le nombre précisé dans la liste d'Armée.

LINEAGE PRIDEBORNE

Watch and Learn [Toujours actif]: Le Stand de Personnage change sa Règle Spéciale **Hunter-Killer Teams** par la suivante :

Tant que ce Stand de Personnage est sur la Champ de Bataille, quand un Régiment ami de Leonine Avatara effectue une Action de Volée contre un Régiment ennemi, celui devient "Prey" jusqu'à la fin du Round. Quand un Régiment ami effectue une Charge réussie contre un Régiment ennemi "Prey", il gagne la Règle Spéciale **Impact (+2)** jusqu'à la fin du Round.

PEROMANCER

Suppress Survival Instinct [Champ de Bataille]: Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, tous les Régiments amis à 12" peuvent relancer leurs Tests de Résolution ratés.



PERSONNAGES

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

BIOMANCER

100 POINTS

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

Règles Spéciales : Non

Evènement de Tirage : Biotic Renewal

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1



Mend Flesh (Action de Combat et Hors-Combat): Chaque Régiment ne peut être la cible de cette Action qu'une seule fois par Round. Pour une Action de Personnage, le Régiment ami ciblé à 8" de ce Stand de Personnage se Soigne de 2 Blessures.

Options :

Mutation : Peut prendre une seule Mutation au coût indiqué.

Biomancies : Un Biomancer connaît toutes les Biomancies suivantes sans surcoût et peut résoudre une Biomancie chaque Round.

Unstable Enhancement

Harvest Essence

Catalytic Rupture

Grant Virulence

Essence Transfer

Bataillon :

Base : Force Grown Drones
Bound Clones
Desolation Drones

Restreint : Incarnate Sentinels
Desolation Beast
Abomination
Siege Breaker Behemot

Mâitrises : Tactique, Mâitrise de la Chair

HIGH CLONE EXECUTOR**100 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
High Clone Executor	Infanterie	-	-	3	3	5	4	4	2	1

Règles Spéciales : Cleave (1), Flawless Strikes**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :****Mutation :** Peut prendre une seule Mutation au coût indiqué.**Tactiques :** Peut recevoir deux des capacités suivantes sans surcoût :

- **1) Suppress Pain :** Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne l'Evènement de Tirage **Bastion (1)**. Le Stand de Personnage actuellement rattaché ne gagne pas cet Evènement de Tirage.
- **2) Overtax Nervous System :** Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne l'Evènement de Tirage **Double Time**.
- **3) Disperse :** Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Loose Formation**.

Base : *Force Grown Drones*
Bound Clones
Vanguard Clones

Restreint : *Brute Drones*
Vanguard Clones
Infiltrators
Desolation Drones
Marksman Clones
Pteraphons

Mâitrises : *Tactique, Combat*

LINEAGE HIGHTBORNE**120 POINTS**

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

Règles Spéciales : Cleave (1), Impact (3)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :****Mutation :** Peut prendre une seule Mutation au coût indiqué.**Bataillon :***Base :**Avatara**Restreint :**Centaur Avatara**Leonine Avatara**Siege breaker Behemoth**Pteraphon**Incarinate Sentinels***Maitrises :***Tactique, Combat*

LINEAGE PRIDEBORNE

120 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Lineage Prideborne	Cavalerie	-	-	3	3	6	6	4	3	2

Règles Spéciales : Barrage (4) (14", Armor Piercing 2, Deadly Shots), Impact (3)

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1



Ruthless Sovereigns : Le Bataillon de ce Stand de Personnage ne peut pas contenir plus de 2 Régiments de Leonine Avatara et pas plus de 2 Régiments de Centaur Avatara.

Hunter-Killer Teams : Tant que ce Stand de Personnage est sur la Champ de Bataille, quand un Régiment ami de Leonine Avatara effectue une Action de Volée contre un Régiment ennemi, celui devient "Prey" jusqu'à la fin du Round. Quand un Régiment de Cavalerie ami effectue une Charge réussie contre un Régiment ennemi "Prey", il gagne la Règle Spéciale **Impact (+2)** jusqu'à la fin du Round.

Options :

Mutation : Peut prendre une seule Mutation au coût indiqué.

Bataillon :

Base : Leonine Avatara
Centaur Avatara

Restreint : Avatara
Pteraphon
Incarnate Sentinels

Maîtrises : Tactique, Combat

PERHOMANCER**90 POINTS**

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

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

Pheromone Gland Burst (Action de Combat et Hors-Combat): Le Régiment ami ciblé à moins de 8" de ce Stand de Personnage ajoute +1 à sa Caractéristique de Marche ou de Résolution jusqu'à la fin du Round. Un Régiment ne peut pas être la cible de cette Action plus d'une fois par Round.

Induced Lethargy (Action de Combat et Hors-Combat): Le Régiment ennemi ciblé à moins de 8" de ce Stand de Personnage subit -1 à sa Caractéristique de Défense (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la fin du Round. Un Régiment ne peut pas être affecté par cette Action plus d'une fois par Round.

Options:**Mutation:** Peut prendre une Mutation au coût indiqué.**Phéromancies:** Un Pheromancer connaît toutes les Phéromancies suivantes sans surcoût et peut résoudre une Phéromancie chaque Round.*Siphon Strength**Accelerated Hibernation**Pheromantic Drive**Induced Vigor**Pheromantic Compulsion***Bataillon :***Base :**Force Grown Drones**Stryx**Onslaught Drones**Restreint :**Prowlers**Abomination**Desolation Drones**Brute Drones***Maîtrises :***Tactique, Maîtrise de la Chair*

MIMETIC ASSASSIN**90 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mimetic Assassin	Infanterie	-	-	2	4	5	4	3	0	2

Règles Spéciales : Flank, Flurry, Quicksilver Strike, Right Place - Right Time**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1

Pureté d'intention : Lorsque ce Stand de Personnage effectue une Action de Duel, jusqu'à la fin de cette Action, chaque jet de Défense raté effectué par le Stand de Personnage ennemi cause deux Blessures au lieu d'une. Cette Règle Spéciale n'est pas cumulable avec la Règle Spéciale Deadly Blades.

Un Mimetic Assassin ne peut pas être votre Seigneur de Guerre et n'a pas accès à un Bataillon. A la place, le Mimetic Assassin est rattaché à n'importe quel Régiment d'Infanterie qu'il est légalement autorisé à rejoindre.

Options:**Mutation :** Peut prendre jusqu'à deux Mutations au coût indiqué.**Maîtrises :** *Combat*

PERSONNAGES & AMÉLIORATIONS

Chaque Faction a accès à une liste d'Améliorations de Personnage décrite dans sa Liste d'Armée. Sauf indication contraire, chaque entrée ne peut être sélectionnée qu'une seule fois dans votre liste d'armée, et elle n'a pas besoin d'être représentée visuellement sur le Stand de Personnage. Chaque Amélioration de Personnage confère des capacités ou des attributs au Stand de Personnage, et leurs bonus sont perdus dès que le Stand de Personnage est retiré du jeu pour quelque raison que ce soit.

MUTATIONS

Les Mutations sont considérées comme des Améliorations de Personnage à tous les niveaux du jeu. Les Mutations n'ont pas de catégorie et ne sont donc soumises à aucune restriction lorsqu'elles sont prises.

Pheromantic Override 60 points (Lineage Highborne uniquement)

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

Pheromantic Override: Cet Evènement de Tirage ne peut être résolu qu'une seule fois par Bataille. Ciblez un Régiment ami dans un rayon de 6" de ce Stand de Personnage. Ce Régiment peut immédiatement effectuer une Action additionnelle gratuite hors séquence de Clash, Volée ou Marche. Cette Action n'entraîne pas l'activation du Régiment lors de ce Round.

Cascading Degeneration 25 points

Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Aura of Death (+4)**, tant que le régiment contient 5 Stands ou plus - en incluant le Stand de Personnage - il gagne **Aura of Death (+8)** à la place.

Degenerative Aura 30 points (Biomancer ou Pheromancer uniquement)

Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché bénéficie de la règle spéciale Lethal Demise et les Régiments ennemis en contact avec le Régiment ne peuvent pas se soigner.

Infiltrator Variant 30 points

Cette Mutation ne peut pas être achetée en même temps que la Variante Deadshot. Ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Barrage (5) (14", Rapid Volley)**. Le Stand de Personnage peut bénéficier de la Règle Spéciale Rapid Volley en ignorant la restriction pour les Stands de Personnage.

Biotic Hive 30 points

Le Stand de Personnage gagne les Règles Spéciales **Barrage (+2)** et **Deadly Shots**. Cette Amélioration de Personnage ne peut être appliquée qu'aux Stands de Personnage qui ont déjà la Règle Spéciale Barrage. Cette Mutation ne peut pas être prise avec la Mutation "Parasites Fouisseurs".

Architect's Touch 25 points

Biomancer ou Pheromancer uniquement.

Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Indomitable**.

Heightened Reflexes 25 points

(High Clone Executor ou Assassin Mimétique uniquement)

Le Personnage a +1 à sa Caractéristique d'Évasion (jusqu'à un maximum de 3).

Venin 25 points

(Assassin Mimétique ou Lineage Highborne uniquement)

Le Personnage gagne les Règles Spéciales **Lames Mortels** et **Deadly Shots**.

Adaptive Evolution 20 points

Lorsque ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, chaque fois que la Carte de Commandement de ce Stand de Personnage est piochée, ajoutez +1 à sa Caractéristique de Clash, de Volée, de Résolution ou de Défense (jusqu'à un maximum de 4) jusqu'à la fin de la Bataille.

Biotic Wellspring 20 points

(Pheromancer uniquement)

Le Stand de Personnage gagne l'Événement de Tirage **Biotic Renewal**.

Enhanced Reactions 20 points

Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Tenacious** pendant les Actions de Duel.

Redundant Biomantic Structure 20 points

Le Stand de Personnage gagne +2 à sa Caractéristique de Blessure.

Marksman Variant 20 points

Cette Mutation ne peut pas être achetée en même temps que le Variant Infiltrateur. Ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Barrage (4) (22", Arcing Fire)**.

Adaptive Senses 15 points

Les Jets d'Évasion ne peuvent pas être tentés contre les Touches de ce Stand de Personnage.

Biomantic Plague Node 15 points

(Biomancer ou Pheromancer uniquement)

Chaque fois qu'une Blessure est allouée à ce Stand de Personnage, lancez un D6. Sur un score de 4 ou moins, un Régiment ennemi ou un Stand de Personnage à 6" reçoit également une Blessure. Sur un jet de 1, tous les Régiments et Stands de Personnage ennemis à 6 subissent cet effet.

Burrowing Parasites 15 points

Ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Armor Piercing (+1)**. Cette Mutation ne peut pas être prise avec la Mutation "Ruche Biotique".

Command Pheromones 15 points

(Lineage Highborne ou High Clone Executor uniquement)

Ce Stand de Personnage a +1 à sa Caractéristique de Résolution.

Neural Override 10 points

(Ne peut pas être pris par Lineage Highborne)

Quand ce Stand de Personnage participe à une Action de Duel ou si son Régiment effectue une Action de Clash, vous pouvez lui faire gagner +2 à sa Caractéristique de Clash et +4 à sa Caractéristique d'Attaque. Si vous le faites, retirez le Stand de Personnage comme Perte une fois que l'Action est terminée.

Avatar Projection 10 points

(Biomancer ou Pheromancer uniquement.)

Un Stand de Personnage avec cette Mutation échange son Type pour Brute. Ce Stand de Personnage gagne +2 à sa Caractéristique d'Attaque, +1 à ses Caractéristiques de Clash et de Marche et la Règle Spéciale **Cleave 1 et Impact (2)**.

Sensory Augmentation 10 points

Quand la Carte de Commandement de ce Stand de Personnage est piochée, regardez la Carte de Commandement du dessus de la Pile de Commandement de votre adversaire. Puis, vous pouvez tirer et Activer votre prochaine Carte de Commandement à la place de votre Personnage. Si vous choisissez de passer l'Activation de votre Stand de Personnage, placez sa Carte de Commandement sur le dessus de votre Pile de Commandement. Cette Capacité ne peut être activée qu'une fois par Round.

Ablative Flesh 5 points

Ce Stand de Personnage ignore la première Blessure qui lui est allouée à chaque Action de Duel.



MAÎTRISES

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

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

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

TACTIQUE

Attracting Pheromones **20 points**
Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Flank**.

Biomass Abundance **20 points**
Les Régiments du Bataillon de ce Stand de Personnage peuvent acheter plus d'un Officier. Vous ne pouvez avoir qu'un total combiné de 4 Figurines de Commandement et Officiers différents sur le Stand de Commandement.

COMBAT

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

Disorienting Strikes **10 points**
Tout Stand de Personnage ennemi en Duel avec ce Stand de Personnage souffre d'un malus de -1 à sa Caractéristique de Clash pour la durée du Duel.

Eagle Eye **10 points**
Le Stand de Personnage peut relancer ses jets non modifiés de 6 lors des Actions de Volée avec son Régiment.

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 auquel il est rattaché doit réaliser un nombre de tests de Moral égal au nombre de blessures subies par le Stand de Personnage.

Additional Neural Receptors **5 points**
(High Clone Executor uniquement)
Le Stand de Personnage peut prendre jusqu'à deux Mutations supplémentaires.

MAÎTRISE DE LA CHAIR

Master of Flesh 40 points
(**Pheromancer d'Infanterie** ou **Biomancer d'Infanterie uniquement**)

Cette Maîtrise peut être achetée par plus d'un Stand de Personnage. Le Stand de Personnage peut effectuer deux Actions de Personnage par Activation. De plus, il peut résoudre deux Pheromancies ou deux Biomancies par Round.

Fleshcarver 25 points
(**Biomancer uniquement**)

Quand un Régiment ami est la cible d'effets de soins venant de ce Stand de Personnage, augmentez le Soin de 1.

Plaguelord 35 points
Lorsqu'un Régiment ami devient la cible d'une Action **Pheromone Gland Burst** or **Mend Flesh**, il gagne la Règle Spéciale **Aura of Death (+4)** jusqu'à la fin du Round.

Synaptic Coordination 15 points
Lorsque l'Évènement de Tirage **Biotic Renewal** est utilisé, au lieu de lancer un D6 pour déterminer le nombre de Blessures soignées, le Stand de Personnage soigne l'Infanterie de 4 Blessures et les Brutes et Cavaleries de 3 Blessures.

PHÉROMANCIÉS

Manipuler l'agressivité et l'instinct pour altérer le flot de la Bataille.

Les Phéromancies sont activées à la fin de l'étape "Piochez la Cartede Commandement" et avant que l'étape "Résoudre les Evènements de Tirage" ne soit résolue.

- Les Phéromancies sont optionnelles – vous n'avez pas d'obligation de les utiliser
- Un Régiment ne peut pas être affecté par la même Phéromancie plus d'une fois au cours d'un Round.
- Un Stand de Personnage ne peut pas activer la même Phéromancie plus d'une fois par Round.

Accelerated Hibernation

Piochez votre prochaine Carte de Commandement. Si le Régiment est à moins de 12" du Stand de Personnage, placez immédiatement cette carte en bas de la Pile de Commandement. Ceci s'effectue à la fin de l'étape "Piochez la Cartede Commandement" et avant que l'étape "Résoudre les Evènements de Tirage" ne soit résolue. Ce Régiment se soigne de 4 Blessures. Le Stand de Personnage effectue ensuite le reste de son activation.

Induced Vigor

Piochez votre prochaine Carte de Commandement. Si le Régiment est à moins de 12" du Stand de Personnage, placez immédiatement cette carte en bas de la Pile de Commandement. Ceci s'effectue à la fin de l'étape "Piochez la Cartede Commandement" et avant que l'étape "Résoudre les Evènements de Tirage" ne soit résolue. Le Régiment gagne la Règle Spéciale Tenacious et relance les tests de Moral de "6" jusqu'à la fin du Round. Le Stand de Personnage procède ensuite au reste de son Activation.

Pheromantic Compulsion

Piochez votre prochaine Carte de Commandement. Si le Régiment est à moins de 12" du Stand de Personnage, placez immédiatement cette carte en bas de la Pile de Commandement. Ceci s'effectue à la fin de l'étape "Piochez la Cartede Commandement" et avant que l'étape "Résoudre les Evènements de Tirage" ne soit résolue. Le Régiment perd le statut Brisé et gagne les bénéfices de la Règle Spéciale Inspired jusqu'à la fin du Round. Le Stand de Personnage effectue ensuite le reste de son Activation.

Pheromantic Drive

Piochez votre prochaine Carte de Commandement. Si le Régiment se trouve à moins de 12" du Stand de Personnage et n'a pas encore été activé pendant ce Round, il s'active immédiatement. Il compte comme si sa Carte de Commandement venait d'être pioché et peut faire deux Actions du même type ce Round. De plus, il subit la Règle Spéciale Decay (3) (Decay (4) s'il s'agit d'une Brute ou d'une Cavalerie, Decay (6) s'il s'agit d'un Monstre) jusqu'à la fin du Round. Le Stand de Personnage effectue ensuite le reste de son activation.

Siphon Strength

Piochez votre prochaine Carte de Commandement. Si le Régiment est à moins de 12" du Stand de Personnage, placez immédiatement cette carte en bas de la Pile de Commandement. Ceci s'effectue à la fin de l'étape "Piochez la Cartede Commandement" et avant que l'étape "Résoudre les Evènements de Tirage" ne soit résolue. Le Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique d'Attaque et gagne la Règle Spéciale Dread jusqu'à la fin du Round. Le Stand de Personnage effectue ensuite le reste de son Activation.

BIOMANCIES

Manipuler de la matière et de la chair pour renforcer les créations des Spires.

Les Biomancies sont activées après les Évènements de Tirages mais avant que le Stand de Personnage ne réalise une Action.

- Les Biomancies sont optionnelles – vous n'avez pas d'obligation de les utiliser
- Un Régiment ne peut pas être affecté par la même Biomancie plus d'une fois au cours d'un Round.
- Un Stand de Personnage ne peut pas activer la même Biomancie plus d'une fois par Round.

Unstable Enhancement

Piochez votre prochaine Carte de Commandement. Si le Régiment se trouve à moins de 12" du Stand du Personnage, il agit immédiatement et ajoute +2 à sa Marche et il voit ses Caractéristiques de Clash et de Volée fixées à 3 jusqu'à la fin du Round.

De plus, le Régiment subit la Règle Spéciale Decay (3) (Decay (4) si c'est une Brute ou une Cavalerie), Decay (6) si c'est un Monstre) jusqu'à la fin du Round. Le Stand de Personnage effectue ensuite le reste de son activation.

Cette Biomancie ne peut pas être effectuée lors de la même Activation que Essence Transfer.

Catalytic Rupture

Si le Régiment ami ciblé se trouve à moins de 12" du Stand de Personnage, ce Régiment subit D6 +1 Touches. Tous les Régiments ennemis en contact avec ce Régiment subissent également le même nombre de Touches. Les Touches sont traitées comme étant infligées depuis le Flanc du Régiment et provoquent des Tests de Moral comme d'habitude.

Essence Transfer

Piochez votre prochaine Carte de Commandement. Si le Régiment est à moins de 12" du Stand de Personnage, échangez la Carte de Commandement du bas de la Pile de Commandement avec la Carte de Commandement de ce Régiment. Ce Régiment agit alors. Le Stand de Personnage effectue ensuite le reste de son activation.

Cette Biomancie ne peut pas être effectuée lors de la même Activation que Unstable Enhancement.

Grant Virulence

Ciblez un Régiment Ami à moins de 12" du Stand de Personnage, le Régiment gagne la Règle Spéciale Deadly Blades ou Deadly Shots jusqu'à la fin du Round. Le Stand de Personnage effectue ensuite le reste de son Activation.

Harvest Essence

Ciblez un Régiment ami à moins de 12" du Stand de Personnage qui n'a pas été activé ce Round, le Régiment choisit de subir soit un -1 à sa Caractéristique d'Attaque soit un -1 à sa Caractéristique de Défense jusqu'à la fin du Round.

Ensuite, le Régiment auquel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché ajoute +1 à cette même Caractéristique choisie jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENTS

Vous pouvez inclure des Régiments selon vos Bataillons de Personnages.

FORCE-GROWN DRONES

90 POINTS

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

Force-Grown Drones	Infanterie	Léger	5	1	1	4	4	1	1	0
--------------------	------------	-------	---	---	---	---	---	---	---	---

Règles Spéciales : Shield, Support (2)

Èvènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3 (incluant un Stand de Commandement avec Porte-Etendard)

Figurines par Stand : 4

Stands Additionnels : 30 points

Délibérement Insouciant : Tant qu'un Stand de Personnage est rattaché à ce Régiment, le Régiment utilise toujours la Caractéristique de Résolution la plus élevée du Régiment, y compris les modificateurs, même lorsqu'il est Brisé.

Options :

Figurines de Commandement et Officiers :

Tout Régiment de Drones à Croissance Accélérée peut prendre les Officiers suivants :

Catabolic Node 20 points

STRYX

120 POINTS

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

Stryx	Infanterie	Léger	10	1	2	4	4	1	1	2
-------	------------	-------	----	---	---	---	---	---	---	---

Règles Spéciales : Vol, Irregular, Lethal Demise

Èvènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Stands Additionnels : 40 points

VANGUARD CLONE INFILTRATORS

160 POINTS

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

Vanguard Clone Infiltrators	Infanterie	Léger	6	2	2	4	4	3	1	2
-----------------------------	------------	-------	---	---	---	---	---	---	---	---

Règles Spéciales : Barrage (5) (14" Rapid Volley), Fluid Formation, Vanguard (4)

Èvènement de Tirage : Non

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

Figurines par Stand : 4

Stands Additionnels : 60 points

BOUND CLONES**110 POINTS**

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

Règles Spéciales : Shield, Support (2)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader **et Porte-Etendard**)**Figurines par Stand :** 4**Stands Additionnels :** 30 points**Options:****Tout Régiment de Clones Asservis peut prendre l'un des Officiers suivants:***Ward Preceptor* 25 points*Assault Preceptor* 20 points*Catabolic Node* 20 points**VANGUARD CLONES****140 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Vanguard Clones	Infanterie	Moyen	6	0	2	6	4	3	2	2

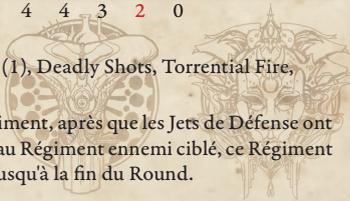
Règles Spéciales : Shield, Vanguard (4)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader **et Porte-Etendard**)**Figurines par Stand :** 4**Stands Additionnels :** 50 points**Options:****Tout Régiment de Clones Eclaireurs peut prendre l'un des Officiers suivants:***Ward Preceptor* 25 points*Assault Preceptor* 20 points

MARKSMAN CLONES**150 POINTS**

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

Règles Spéciales : Barrage (5) (20", Arcing Fire)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader **et Porte-Etendard**)**Figurines par Stand :** 4**Stands Additionnels :** 50 points**DESOLATION DRONES****150 POINTS**

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

Règles Spéciales : Barrage (3) (14", Armor Piercing (1), Deadly Shots, Torrential Fire, Reprocessing Agents), Lethal Demise**Reprocessing Agents :** A la fin de la Volée de ce Régiment, après que les Jets de Défense ont été effectués et si au moins une Blessure a été allouée au Régiment ennemi ciblé, ce Régiment ennemi subit un -1 à sa Caractéristique de Défense jusqu'à la fin du Round.**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stands Additionnels :** 40 points

ONSLAUGHT DRONES**110 POINTS**

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

Règles Spéciales : Linebreaker**Evènement de Tirage :** Burnout**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stands Additionnels :** 30 points**Options:****Tout Régiment de Drones du Massacre peut prendre les Officiers suivants:***Catabolic Node* 20 points**AVATARA****160 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Avatara	Brute	Moyen	7	0	2	4	4	4	4	2

Règles Spéciales : Cleave (1), Impact (2), Support (2)**Flawless Technique :** Tant que ce Régiment a la Règle Spéciale **Inspired**, il gagne aussi la Règle Spéciale **Flawless Strikes**.**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader et **Porte-Étendard**)**Figurines par Stand :** 1**Stands Additionnels :** 50 points

BRUTE DRONES**170 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Brute Drones	Brute	Moyen	6	0	2	5	5	4	3	0

Règles Spéciales : Flurry, Impact (3), Oblivious, Unstoppable**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Stands Additionnels :** 50 points**LEONINE AVATARA****180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Leonine Avatara	Cavalerie	Moyen	7	3	2	4	4	4	3	2

Règles Spéciales : Barrage (3) (14" Armor Piercing (2), Deadly Shots), Fluid Formation, Impact (2)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 1**Stands Additionnels :** 60 points**Options****Figurines de Commandement et Officiers :***Porte-Etendard* 10 points**PTERAPHONS****180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Pteraphons	Brute	Moyen	10	2	3	4	4	3	2	2

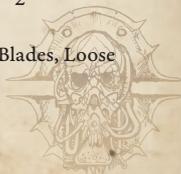
Règles Spéciales : Barrage (3) (20"), Cleave (1), Fluid Formation, Vol, Impact (2), Terrifying (1)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Stands Additionnels :** 70 points

INCARNATE SENTINELS**210 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Incarnate Sentinels	Brute	Lourd	7	1	3	5	6	3	4	1

Règles Spéciales : Cleave (2), Impact (3)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 1**Stands Additionnels :** 70 points**PROWLERS****165 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Prowlers	Cavalerie	Léger	9	0	2	5	3	2	0	2

Règles Spéciales : Fluid Formation, Irregular, Opportunistes, Deadly Blades, Loose Formation**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Stands Additionnels :** 55 points**CENTAUR AVATARA****190 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Centaur Avatara	Cavalerie	Lourd	8	0	3	5	5	4	3	1

Règles Spéciales : Brutal Impact (2), Flurry, Impact (3), Shield**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader et Porte-Etendard)**Figurines par Stand :** 1**Stands Additionnels :** 60 points

ABOMINATION**150 POINTS**

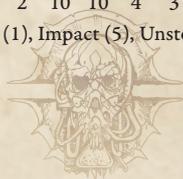
Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Abomination	Monstre	Moyen	10	0	2	10	10	4	3	0

Règles Spéciales : Cleave (1), Flurry, Terrifying (1), Impact (5), Unstoppable

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

**DESOLATION BEAST****170 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Desolation Beast	Monstre	Lourd	7	3	1	6	12	4	2	0

Règles Spéciales : Aura of Death (8), Barrage (10) (16", Armor Piercing (1), Deadly Shots, Torrential Fire), Lethal Demise, Terrifying (1)

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1



SIEGEBREAKER BEHEMOTH**210 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Siegebreaker	Monstre	Lourd	7	0	3	10	16	4	4	0
Behemoth										

Règles Spéciales : Brutal Impact (3), Fearless, Impact (5), Smite, Terrifying (2), Unstoppable

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

**PTERAPHON SURVEYOR****170 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Pteraphon	Monstre	Moyen	10	0	2	10	10	4	3	0
Surveyor										

Règles Spéciales : Barrage (10) (12"), Fly, Impact (6), Irregular

Eye in the Sky : Une fois que l'activation du Régiment est terminée, vous pouvez choisir de piocher immédiatement votre prochaine Carte de Commandement et de la révéler. Si la Carte de Commandement appartient à un Régiment qui arrive des Renforts ce Round, vous pouvez immédiatement l'activer et il gagne la Règle Spéciale **Vanguard (4)**.

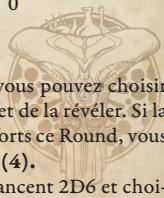
Neural-Link : Les Régiments amis actuellement dans un rayon de 8" lancent 2D6 et choisissent le plus élevé pour déterminer leur Distance de Charge.

Phero-Trails : Le Pteraphon gagne accès aux actions Pheromone Gland Burst, Induced Lethargy et Mend Flesh, comme indiqué dans les entrées de la liste d'armée du Pheromancer et du Biomancer. Le Pteraphon peut effectuer l'une d'entre elles lors de son Activation en tant qu'action supplémentaire gratuite.

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1



FIGURINES DE COMMANDEMENT ET ASPECTS

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.

Assault Preceptor

Ce Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique d'Attaque. De plus, tant que cet Officier est présent, le Stand de Commandement de ce Régiment relance ses Jets pour Toucher ratés lors d'une Action de Clash.

Catabolic Node

Quand ce Régiment déclare une Action de Clash mais avant d'effectuer l'Action, vous pouvez décider de faire exploser le Catabolic Node. Lorsqu'il explose, tout Régiment ennemi en contact avec ce Régiment subit 8 Touches. Ces Touches sont toujours traitées comme si elles avaient été infligées depuis le Flanc

du Régiment. Une fois les Touches résolues, retirez la Catabolic Node et le Régiment subit 4 Touches sur son Flanc. Si le Régiment est détruit avant que la Catabolic Node n'est pu détoner, elle explose immédiatement avant de retirer le Régiment.

Ces Touches ne causent pas de Tests de Moral

Ward Preceptor

Ce Régiment gagne l'Évènement de Tirage **Bastion (1)**. Le Stand de Personnage actuellement rattaché ne gagne pas cet Évènement de Tirage.

RÈGLES SPÉCIALES

Right Place - Right Time [Action de Personnage]

Le Stand de Personnage peut effectuer cette Action pour quitter son Régiment actuel et rejoindre un autre Régiment ami qu'il peut légalement rejoindre, quel que soit le Bataillon auquel le Régiment appartient.

Le Stand de Personnage ne peut pas légalement rejoindre un Régiment dans lequel se trouve déjà un autre Stand de Personnage. Vous ne pouvez pas choisir un Régiment ami actuellement en contact avec un Régiment ennemi comme Cible de cette Action et le Régiment du Personnage ne doit pas non plus être engagé avec un Régiment ennemi.

De plus, le Régiment auquel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché ne doit pas avoir été activé lors de ce Round. De plus, les Stands de personnages ne peuvent pas effectuer cette Action à l'intérieur ou à l'extérieur de Régiments occupant un Terrain de Garnison.

Une fois que votre Stand de Personnage a effectué cette Action, choisissez un Régiment ami du même Type à 16". Retirez le Stand de Personnage de son Régiment actuel. Le Régiment effectue immédiatement une Action de Reformation ou de Reformation Ordonnée hors séquence pour prendre une nouvelle formation légale en s'assurant de ne réduire les rangs que du minimum nécessaire pour combler le vide créé.

Ensuite, le Régiment Cible effectue immédiatement une Action de Reformation gratuite hors séquence pour ajouter le Stand de Personnage à sa formation sans augmenter les le nombre de Colonnes du Régiment Cible, et ne peut augmenter les Rangs que du minimum nécessaire pour faire entrer le Stand de Personnage à son Rang frontal. Le Régiment ciblé compte comme ayant été activé par cette Action de Reformation hors-séquence.

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 ?

Les autres joueurs voient de puissantes armées se lancer dans la bataille, vous voyez des drones en devenir ! Les Spires sont une armée polyvalente qui utilise aussi bien des hordes de drones que des exosuits d'une qualité inégalée.

Lorsque vous construisez votre armée, vous pouvez choisir de vous aligner avec l'Underspire et ses hordes de drones, le Directorate et ses soldats Clones raffinés, ou la Sovereign Lineage et ses créations supérieures !

De plus, les Spires ont accès à des capacités uniques sous la forme de Biomancies et de Phéromancies. Ces capacités fonctionnent de la même manière que les Événements de Tirage, mais avec une particularité : elles permettent une manipulation importante de la Pile de Commandement et fournissent des capacités aux Régiments au prix de dégâts.

Si vous préférez un style de jeu agressif, concentrez-vous sur les Phéromancies pour faire entrer rapidement vos Régiments en action. En revanche, si vous préférez jouer un rôle de soutien, les Biomancies peuvent s'avérer précieuses pour soigner et améliorer les caractéristiques de vos Régiments.

À GARDER EN TÊTE

Lorsque vous jouez des Spires, n'oubliez jamais :

- Les Force Grown Drones peuvent sembler faibles au premier abord, mais en nombre, ils sont mortels ! Leur Aura of Death les aide aussi !
- Lorsque vous choisissez Superior Creations comme sous-faction, faites attention au coût. Bien que 10 points par Régiment ne représentent pas grand-chose, cela s'additionne rapidement !
- NLes Biomancies et Phéromancies sont excellentes, mais elles ont une portée ! Veillez à ne pas trop vous éloigner de vos Personnages !
- Les Biomanciens et les Phéromanciens sont très fragiles et seront la cible de duels à chaque occasion. Attention !

LE PETIT PLUS À SAVOIR

Une erreur commise au début de la création des prototypes des Onslaught Drones a fait que les figurines ont été imprimées à une taille beaucoup plus grande. Les figurines étaient si impressionnantes que nous avons décidé de créer ce qui est maintenant un Régiment de base de la faction - les Brute Drones !





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

