



City States





« ...un phare dans la nuit des temps, une source intarissable de savoir, de science et de progrès, ils ont amassé la sagesse dans d'immenses bibliothèques, avant même que nous réapprenions à imprimer. »

– Tosquil de Gaalen Dopan, Trobadure

Tandis que les Cent Royaumes naissaient dans un climat de détresse, de violence et de famine, les Cités-États prospéraient, s'attaquant aux plus grands secrets de l'ancien Dominion et explorant les énigmes de l'archéologie et du divin. Aujourd'hui, elles sont les plus grands dépositaires du savoir et les héritières de la gloire jadis de l'Ancien Dominion des Hommes.

Du moins, c'est ce que les Locuteurs des Cités-États voudraient faire croire. Certes, si les Cent Royaumes sont nés de l'exode désespéré de milliers de réfugiés, les Cités-États, elles, avaient déjà été fondées sur les plus hauts principes de philosophie, d'éthique et d'éducation accessibles à l'humanité.

Aujourd'hui, voilà où en sont les Cités-États : divisées entre les Conseils Démagogue, Militariste et Académique, dilapidant leur glorieux héritage et leur technologie de pointe tout en se défiant les unes les autres et en défiant quiconque pourrait les menacer pour la suprématie.

Conçues pour être des sociétés parfaites, chaque cité-État était censée être gouvernée par ses plus grands esprits, animée et unie par son dieu protecteur, et composée de citoyens inspirés et actifs.

La mise en œuvre du projet était défectueuse.

Army Book



Le livre d'armée sert de guide pour les règles spécifiques à votre faction dans Conquest : First Blood. Ce livre, accompagné du livre de règles de Conquest : First Blood, vous fournira tout le nécessaire pour constituer et jouer votre bande.

Ce livre de l'armée est divisé en sections comme suit :

- Règles d'armée : Règles spéciales qui affectent l'ensemble de votre bande. Ces règles définissent le style de jeu de votre faction et identifient les rôles sur le champ de bataille au sein de l'armée.
- Composition de la bande : Les emplacements occupés par chaque type de guerrier au sein de votre bande, les règles relatives au nombre de guerriers pouvant être sélectionnés pour chaque emplacement et le nombre maximal de guerriers par régiment sont déterminés par le total des points de votre bataille. Les règles de recrutement de votre bande se trouvent dans le livre de règles de Conquest : First Blood.
- Profils de guerriers : Inclut le coût en points, les caractéristiques, les règles spéciales et les options pour chaque type de guerrier de votre bande.
- Améliorations : artefacts, bibelots, mutations et bien plus encore ! Les améliorations servent à personnaliser les personnages de votre bande.

Règles d'armée



Citoyens, érudits, soldats : bien que la population des Cités-États soit en grande partie inventive et prospère, le destin ne favorise que les plus prévoyants. Leurs armées comptent d'impressionnantes phalanges de soldats entraînés, de redoutables minotaures et des armes technologiques capables de parer à toute éventualité. Les guerriers des Cités-États peuvent endosser l'un des rôles suivants sur le champ de bataille : [Populiste], [Auxiliaire], [Scholae] ou [Titan].

Soldats de naissance : Les guerriers des cités-états peuvent traverser d'autres guerriers alliés partageant le même rôle unique sur le champ de bataille lors de leur activation, mais ne peuvent pas terminer une action sur un autre guerrier. (Populiste, Auxiliaire, Érudit ou Titan) Exemple : Les guerriers populistes peuvent traverser d'autres guerriers populistes alliés.

Pile stratégique : Durant la phase de commandement, le joueur des Cités-États peut organiser ses cartes de commandement face cachée en une pile, dans un ordre précis tenu secret par son adversaire. Lorsque c'est au tour du joueur des Cités-États d'activer une carte de commandement, il pioche la première carte de la pile et l'active. Si la carte piochée ne contient aucun guerrier à activer, il pioche sa prochaine carte de commandement et l'active. Certaines règles et certains effets spéciaux s'activent tant que la pile stratégique est respectée.

Frères d'armes : Lorsque la pile stratégique est utilisée, tous les guerriers alliés peuvent relancer les tests de résolution de « 6 ».

Un joueur de Cité-État peut choisir de rompre la pile stratégique lorsqu'il doit activer une carte de commandement, et choisir librement la carte à activer comme d'habitude. On parle alors de « rupture de formation ». Après une rupture de formation, la pile stratégique est inutilisable jusqu'au tour suivant, et le joueur de Cité-État continue de choisir librement sa carte à activer, sans suivre l'ordre de la pile. Certaines règles et certains effets spéciaux s'activent pendant une rupture de formation.

Warbands City States

Chaque seigneur de guerre, héros, régiment et monstre de votre bande possède son propre profil. Celui-ci détaille ses caractéristiques, son coût en points, son rôle sur le champ de bataille et les options d'amélioration, de figurines de commandement et de guerriers supplémentaires.

Tous les profils sont classés par rôle, qui représentent le rôle du guerrier, sa rareté et sa disponibilité pour votre bande. Chaque seigneur de guerre, héros, régiment ou monstre ne peut être inclus qu'une seule fois dans votre bande, quel que soit son rôle.

De nombreux seigneurs de guerre mentionnent une suite dans leur profil ; celle-ci est composée de leurs guerriers les plus fidèles et les plus dignes de confiance. Lorsqu'elle est intégrée à votre bande, la suite devient une unité permanente et non plus une unité restreinte.

Le total de points de votre bande détermine le nombre maximum de sélections pour chaque emplacement et le nombre de guerriers pouvant être inclus dans chaque régiment.

Les règles pour rassembler votre bande de guerre se trouvent dans le livre de règles principal.

Seigneurs de guerre et (suites) :

Aristoque (Agema)
Polémarque (Haspistes Minotaures)
Ipparque (Cavalerie des Compagnons)
Oracle Prométhéen
Mécanicien (Hoplites Mécaniques)

Héros :

Mécaniste
Eidolon
Lochagos
Dorilates
Andromarchos

Régiments principaux :

Hoplites
Phalangites
Thorakites
Satyroi
Selinoi

Monstres :

Talos
héphaïstien
prométhéen

Régiments restreints :

Hoplites mécaniques,
Agema,
Bande sacrée,
Haspistes minotaures,
Inquisiteurs,
thyréens minotaures,
Cavalerie des Compagnons,
Flogobolon,
Skorpios



Aristarch

[Populiste], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de Guerre

120 points

Suite : Agema

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	3	4	4	3	1	7

Règles spéciales : Phalange, Bouclier, Bravoure, Ordres du champ de bataille, Guerrier érudit

Special Rules: Phalanx, Shield, Bravery, Battlefield Orders, Warrior Scholar

Dans une cité-État, la plupart des fonctionnaires sont sélectionnés par un concours de la fonction publique rigoureux, mais l'Aristarque fait exception. Choisi parmi les aspirants Polémachoi par le pouvoir dirigeant de la cité-État – qu'il s'agisse d'un conseil, d'un tyran ou même d'un dieu –, l'Aristarque incarne toutes les vertus de la cité-État et est ainsi choisi pour mener ses armées en campagne.

Formé et éprouvé selon des normes encore plus élevées que celles du Polémarque, ses études se concentrent plutôt sur la stratégie, la philosophie, la politique et l'économie, ce qui lui permet d'assumer le rôle de général, d'ambassadeur ou de gouverneur selon les besoins, afin d'accroître la puissance et la gloire de sa Cité.

Règles spéciales uniques :

Ordres sur le champ de bataille : Lorsque la pile stratégique est utilisée, les capacités de commandement de ce [personnage] affectent les guerriers alliés n'importe où sur le champ de bataille.

Érudit guerrier : (Événement de pioche) Ce [Personnage] peut immédiatement utiliser une capacité de commandement. La capacité de commandement active de ce [Personnage] prend fin immédiatement.

Capacités de commandement :

Combat à l'ombre : Les guerriers alliés possédant la règle spéciale Bouclier et se trouvant à portée de commandement gagnent la règle spéciale Pavois.

Ne cédez pas : les guerriers [populistes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Discipline de fer.

Discours enflammé : Les guerriers [populistes] amicaux à portée de commandement sont inspirés !



Polemarch

[Populiste], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de Guerre

110 points

Suite : Minotaures Haspistes

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	4	3	4	4	3	1	7

Règles spéciales : Phalange, Bouclier, Soutien, Intrépide, Submerger, Armée des Lions

Special Rules: Phalanx, Shield, Support, Fearless, Overwhelm, Army of Lions

Règles spéciales uniques :

Armée des Lions : Lors de la rupture de la formation, tous les guerriers [populistes] alliés sur le champ de bataille gagnent la règle spéciale Inflexible.

Capacités de commandement :

Rugissement du lion : Les guerriers [populistes] amicaux à portée de commandement gagnent la règle spéciale Brutale.

Molon Labe : Les guerriers alliés à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale Contre-attaque.

Élevés presque exclusivement entre les murs des Scholae, les aspirants Polémarques sont sélectionnés parmi les foules grouillantes de la Cité-État grâce aux examens annuels rigoureux qui alimentent l'administration de la Cité-État.

Sélectionnés pour leurs qualités de meneurs et leurs aptitudes physiques, leur cursus rigoureux de dix ans est complété par au moins dix ans d'expérience au combat avant de pouvoir prétendre au titre. À la tête de leurs troupes depuis le front, les Polemarchoi sont devenus des figures emblématiques, incarnant la puissance martiale des Cité-États.

Cela a conduit des érudits nordiques mal informés à traduire le titre de Polémarque par « Seigneur de guerre ». C'est inexact ; le titre correct est « Seigneur de la guerre ».



Ipparchos

[Populiste], [Cavalerie], [Personnage]

Seigneur de Guerre

115 points

Suite : Cavalerie des compagnons

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	1	3	4	5	3	2	3	6

Règles spéciales : Impact 1, Brutal, Insaisissable, Débordement, Ekdromos

Special Rules: Impact 1, Brutal, Elusive, Overrun, Ekdromos

L'Ipparque est un commandant hors pair et un combattant redoutable, dont la nature trop agressive le rend inapte à recevoir le commandement général d'une armée. Il se voit donc confier le commandement tactique des unités les plus rapides et les plus prestigieuses du champ de bataille, où son leadership direct et son tempérament naturellement agressif lui permettent de briller.

Cela permet au Polémarque ou à l'Aristarque de concentrer ses efforts au cœur du combat, de bloquer les formations ennemies et de créer l'espace nécessaire à son subordonné pour prendre l'initiative et porter le coup fatal.

Règles spéciales uniques :

Ekdromos : (Action hors combat) Les guerriers [populistes] alliés à portée de commandement peuvent immédiatement se déplacer jusqu'à la moitié de leur caractéristique de marche (arrondi à l'entier supérieur).

Capacités de commandement :

Agilité à toute épreuve : Les guerriers [populistes] alliés à portée de commandement peuvent effectuer une action de repositionnement gratuite durant leur activation. Un guerrier ne peut pas effectuer la même action plusieurs fois au cours d'une même activation.

Pointe de la lance : Les guerriers [cavalerie] alliés à portée de commandement gagnent les règles spéciales Inarrêtable et Impact +1.



Mécaniste

[Scholae], [Infanterie], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Seigneur de Guerre ou Héros

75 points

Suite : Hoplites mécaniques

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	3	1	2	3	2	2	0	5

Règles spéciales : Aura de Mort 2, Lanceur de sorts 3, Schéma Impératif, Quintessence

Special Rules: Aura of Death 2, Spellcaster 3, Imperative Schema, Quintessence

Chaque armée des Cités-États qui part en guerre le fait sous la supervision d'au moins un Mécanicien. On pourrait croire, à tort, qu'il est là pour assurer le bon fonctionnement de l'armée et des innombrables machines, grandes et petites, indispensables à son bon fonctionnement. Ce que beaucoup ignorent, c'est que leur rôle est de veiller à ce que la réalité elle-même obéisse aux règles et paramètres définis dans leurs Lexiques par leur Divinité.

Règles spéciales uniques :

Schéma Impératif : Les hoplites mécaniques de votre bande de guerre gagnent la règle spéciale **Garde du Corps**.

Quintessence : Chaque fois qu'un autre [lanceur de sorts] sur le champ de bataille obtient un « 6 » pour l'harmonisation, ce [lanceur de sorts] gagne 1 essence.

Sorts :

Epoque logistique : Essence : 1

Incantation. Lors d'un jet d'attaque ou de blocage d'un guerrier allié, relancez tous les résultats.

Anathème : Essence : 3

Action unique. Les ennemis à portée de commandement ne peuvent pas utiliser leur caractéristique d'esquive pour bloquer les coups.

Remplacement Ferric : Essence : 2

Capacité de commandement. Les Scholae amis à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Intrépide**.



Eidolon

[Scholae], [Brute], [Personnage]

Héros

150 points

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	3	6	5	4	3	2	5

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Rafale, Inconscient, Terrifiant, Directives Sentinelle, Protocoles d'Annihilation

Special Rules: Cleave 2, Flurry, Oblivious, Terrifying, Sentinel Directives, Annihilation Protocols

L'Eidolon est tout le contraire des Inquisiteurs. Contrairement à ces réceptacles grossiers et difformes, un Eidolon représente le summum de la technè des Scholae. Son corps est amélioré de toutes les manières imaginables : sa chair est renforcée pour supporter le sang imprégné de phlogistique qui y a été déversé, ses membres sont forgés avec les alliages les plus résistants et les plus légers que les cités-états puissent fabriquer, et ses poumons sont optimisés pour alimenter le bouillonnement de son métabolisme.

Pourtant, tous ces changements sont insignifiants comparés au chef-d'œuvre qu'est son esprit : une page blanche, dépourvue de toute volonté ou pensée propre, dont les fonctions autonomes sont parfaitement préservées. L'hôte idéal pour que les Scholes s'y téléchargent et y exécutent leur volonté.

Règles spéciales uniques :

Directives Sentinelle : (Événement de Tirage) Ce [Personnage] exécute la Capacité de Commandement de Duel.

Protocoles d'annihilation : Les ennemis qui terminent leur activation engagés avec ce guerrier subissent 1 coup avec la règle spéciale **Coup Puissant 2**.

Capacités de commandement :

Stimuli phlogistiques : Ce [Personnage] et les Inquisiteurs alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Burnout**.

Axiome de Phobos : Les guerriers [Scholae] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Terreur**.



Lochagos

[Populiste], [Infanterie], [Personnage]

Héros

70 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	3	3	3	2	1	6

Règles spéciales : Phalange, Bouclier, Étudiant de la Guerre, Présence Inspirante

Special Rules: Phalanx, Shield, Student of War, Inspiring Presence

Le grade de Lochagos représente une promotion cruciale pour un hoplite vétérinaire ayant intégré définitivement l'armée de sa cité-État. Il loge et combat en première ligne avec les troupes, mais assiste également à toutes les réunions d'état-major d'une armée en marche. Cette connaissance approfondie de la pensée de l'officier lui permet de transmettre rapidement les ordres et de s'adapter au cours des combats, garantissant ainsi l'unité de l'armée.

Règles spéciales uniques :

Étudiant de la Guerre : Ce [Personnage] acquiert les Capacités de Commandement d'un seul [Seigneur de Guerre Populiste] ou Héros de votre Bande de Guerre.

Présence inspirante : Lorsqu'ils utilisent la pile stratégique, les guerriers [populistes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Bravoure**.

Options :

Sélectionnez un seul seigneur de guerre ou héros [populiste] dans votre bande pour obtenir ses capacités de commandement.



Dorilates

[Populiste], [Infanterie], [Personnage]

Héros

60 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	2	3	3	2	1	5

Règles spéciales : Bouclier, Soutien, Coups implacables, Phalange, Sens du combat

Special Rules: Shield, Support, Relentless Blows, Phalanx, Battlefield Acumen

Les hoplites savent que la différence entre la victoire et la défaite réside dans la force de la phalange et concentrent leurs efforts sur l'intégrité de son mur de boucliers.

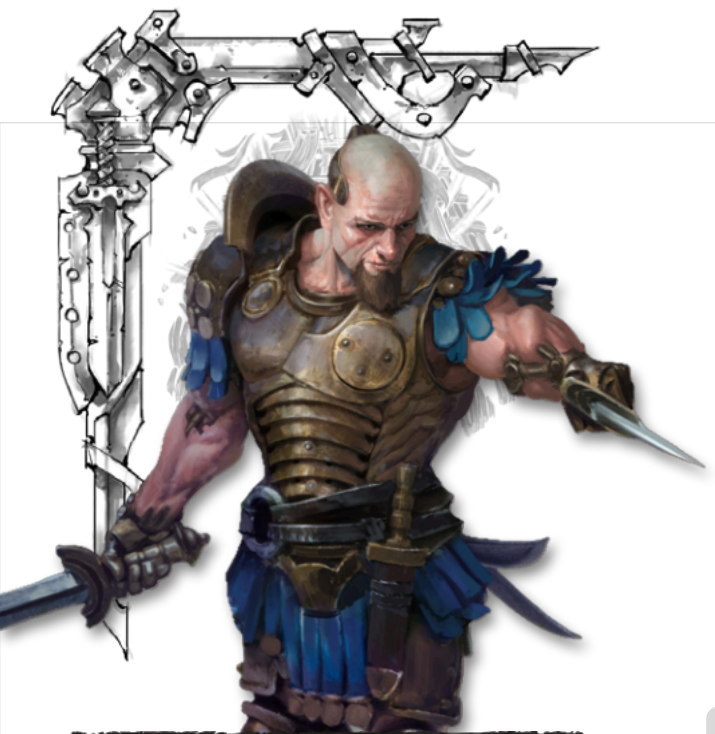
Les vétérans les plus avisés parmi les hoplites savent qu'une défense pure verra une phalange plier sous la pression ennemie non contestée ; ils se tournent donc vers les Dorilates, les maîtres de la lance parmi eux, pour définir le rythme et l'angle de leurs charges, complétant la puissance défensive brute de la phalange par une agressivité accrue.

Règles spéciales uniques :

Sens du champ de bataille : Les guerriers [populistes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Coups implacables** lorsqu'ils effectuent une action de Clashen utilisant la règle spéciale de **soutien**.

Capacités de commandement :

Tacticien de combat : Les guerriers [populistes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Rafale**.



Andromarchos

[Populiste], [Infanterie], [Personnage]

Héros

80 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	3	3	3	3	2	5

Règles spéciales : Frappes parfaites, Rafale, Parade, Avant-garde, Promachos, Premier au combat

Special Rules: Flawless Strikes, Flurry, Parry, Vanguard, Promachos, First to the Fray

Premier parmi ses pairs, l'Andromarchos montre l'exemple. Ces champions et les quelques braves qui les suivent au combat chargent en avant des lignes principales, en quête d'un adversaire à leur mesure.

Règles spéciales uniques :

Promachos : Lorsqu'ils participent à un duel, les guerriers [populistes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Indomptable**.

Premiers au combat : les Thorakites de votre bande de guerre bénéficient de la règle spéciale **Avant-garde**.

Capacités de commandement :

Myrmidons : Les guerriers [populistes] amicaux à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Tenace**.



Hoplites

[Populiste], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

90/20 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	1	1	2	2	0	4

Règles spéciales : Bouclier, soutien, phalange, formation défensive

Special Rules: Shield, Support, Phalanx, Defensive Formation

Options : Leader15 points
Guerrier supplémentaire20 points

Contrairement aux obligations féodales des Cent Royaumes, les Cité-États ont adopté un idéal plus élevé pour leur peuple et leurs forces armées. L'essentiel de leur armée est composé d'hoplites, citoyens-soldats enrôlés pour protéger leur cité et ses intérêts.

Armées et équipées grâce aux fonderies de pointe de leur cité-état et entraînées sans relâche, une phalange d'hoplites constitue un obstacle quasi inamovible sur le champ de bataille, capable de tenir tête aux meilleurs adversaires que n'importe quel combattant puisse leur opposer.

Règles spéciales uniques :

Formation défensive : Lors des affrontements ennemis, tant que ce guerrier se trouve à moins de 1" d'un autre guerrier non engagé de ce régiment, il gagne +1 en défense. Les deux guerriers doivent être à la même altitude.



Phalangites

[Populiste], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

95/20 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	1	2	1	2	2	0	4

Règles spéciales : Bastion, Soutien, Phalange, Formation de piques

Special Rules: Bastion, Support, Phalanx, Pike Formation

Options : Leader15 points

Guerrier supplémentaire20 points

Tandis que les hoplites sont les soldats citoyens d'une cité-État, les phalangites en sont l'armée professionnelle. Vétérans endurcis et marqués par d'innombrables campagnes, les phalangites poussent à l'extrême tout ce qui fait la redoutable efficacité d'une phalange.

Délaissant l'hoplôn (bouclier), leurs exercices quotidiens leur permettent d'utiliser leurs piques, les redoutables sarisses, tout en maintenant leur formation. Ils deviennent ainsi à la fois un marteau et une enclume, conservant leur nature défensive tout en écrasant l'opposition derrière une baie impénétrable.

Règles spéciales uniques :

Formation de piques : Lorsqu'il effectue une action de choc en utilisant la règle spéciale de **soutien**, ce guerrier gagne +1 choc.



Thorakites

[Populiste], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

85/25 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	2	2	1	4

Règles spéciales : Bouclier, Esquive, Escarmoucheurs

Special Rules: Shield, Dodge, Skirmishers

Options : Chef15 points
Guerrier supplémentaire25 points

Bien qu'inégaux en combat de formation en rase campagne, les phalangites et les hoplites peinent dans les espaces restreints et sur les terrains accidentés. Les thorakites constituent la solution à ces problèmes. Entraînés à un niveau physique supérieur, mais sans la formation rigide et les exercices de la phalange, les thorakites permettent à un commandant avisé d'exploiter les failles et les développements du champ de bataille auxquels la phalange traditionnelle serait trop encombrante pour faire face.

Règles spéciales uniques :

Escarmoucheurs : Lorsqu'il rompt la formation, ce guerrier gagne la règle spéciale Flanc.



Satyres

[Auxiliaire], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

100/30 points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	2	1	2	2	1	3

Règles spéciales : Impact 1, Bouclier, Soutien,
Opportunistes, Capricieux

Special Rules: Impact 1, Shield, Support, Opportunists,
Capricious

Options : Chef10 points
Guerrier supplémentaire30 points

Règles spéciales uniques :

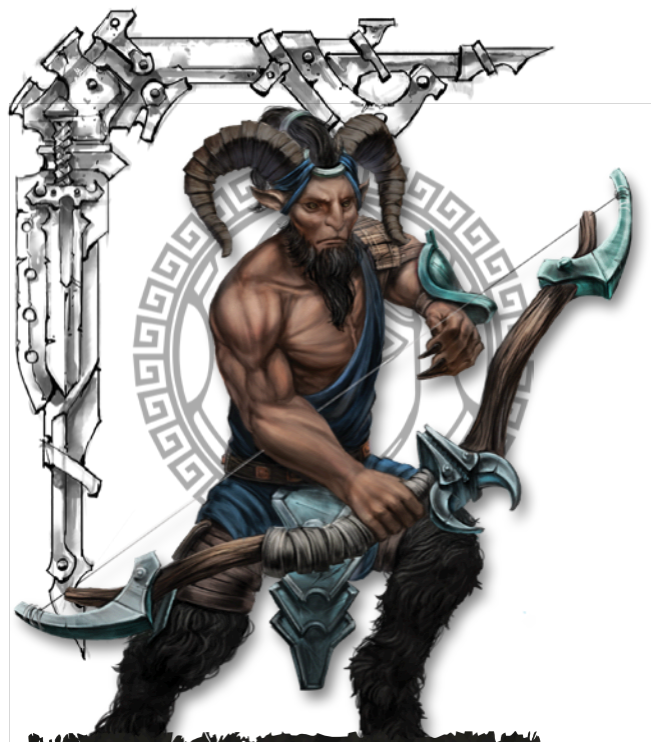
Capricieux : Ce guerrier ignore les malus de terrain difficile et de sol endommagé.

Nulle part ailleurs dans la société des Cités-États, leur relation ambivalente avec les Héritiers n'est plus manifeste qu'avec les Sélinoï et les Satyroï. Mi-hommes mi-boucs, ces Héritiers se révélèrent finalement les plus robustes et les plus adaptables de tous ceux qui survécurent.

Intelligents, rapides et robustes, ils excellèrent rapidement dans leurs tâches, ce qui les mit en conflit avec les humains et leur laissa une marque indélébile lorsque les purges commencèrent durant l'Automne.

Aujourd'hui, ceux qui survivent y parviennent en apprenant à coexister avec l'humanité ou en l'évitant autant que possible.

Contrairement aux Sélinotes, plus pacifiques, les Satyroï se sont tournés vers la colère, la haine et la violence. Enlèveurs, extorqueurs, brutes endurcies et membres de gangs dangereux, les Satyroï les plus redoutables sont souvent enrôlés de force dans l'armée où leurs compétences au combat et leur férocité sans bornes font d'eux des combattants hors pair.



Selenoi

[Auxiliaire], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

110/30 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	1	1	1	2	1	2	3

Règles spéciales : Avant-garde, Capricieux, Barrage 1 (12"),
Tir assuré

Special Rules: Vanguard, Capricious, Barrage 1 (12"), Sureshot

Options : Chef10 points

Guerrier supplémentaire30 points

Règles spéciales uniques :

Capricieux : Ce guerrier ignore les malus de terrain difficile et de sol endommagé.

Nulle part ailleurs dans la société des Cités-États, leur relation ambivalente avec les Héritiers n'est plus manifeste qu'avec les Sélinoiens. Mi-homme mi-bouc, les Sélinoiens se sont finalement révélés être les Héritiers les plus robustes et les plus adaptables ayant survécu.

Intelligents, rapides et robustes, ils excellèrent rapidement dans leurs tâches, ce qui les mit en conflit avec les humains et leur laissa une marque indélébile lorsque la purge commença durant l'Automne.

Aujourd'hui, les Sélinotes qui ont survécu y sont parvenus en apprenant à coexister avec l'humanité ou en l'évitant autant que possible.

Les chasseurs sélinoiens fuient les rues bondées des cités-États, préférant arpenter les forêts profondes et les terres sauvages qui les entourent. Leur connaissance du bois et leurs talents de chasseurs font d'eux des éclaireurs précieux pour les cités-États, et leur présence est tolérée, voire parfois encouragée, ne serait-ce que pour s'assurer les services de ces éclaireurs compétents au sein des forces armées des cités.



Les Agema sont sans conteste les meilleurs combattants à la disposition d'un commandant de cité-état. Ils constituent invariablement la garde personnelle des dirigeants, qu'ils soient tyrans ou membres du conseil. Armés, protégés et dotés d'améliorations au plus haut niveau qu'un souverain puisse se permettre, la notion d'échec ou de défaite est inconcevable pour ces soldats d'élite, entraînés à combattre et à vaincre sur n'importe quel champ de bataille, quelles que soient les circonstances.

Agema

[Populiste], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers
restreint

140/40 Points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	3	2	1	5

Règles spéciales : Garde du corps, Bouclier, Frappes impeccables, Parade, Prouesses martiales

Special Rules: Bodyguard, Shield, Flawless Strikes, Parry, Martial Prowess

Options : Chef20 points
Guerrier supplémentaire40 points

Règles spéciales uniques :

Prouesses martiales : Lorsqu'il utilise la Pile stratégique, ce guerrier gagne +1 en esquive.



Hoplites Mécaniques

[Scholae], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

120/35 Points

restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	0	2	1	1	2	3	0	3

Règles spéciales : Inconscient, Bouclier, Soutien,
Automates tactiques

Special Rules: Oblivious, Shield, Support, Tactical
Automatons

Options : Chef20 points
Guerrier supplémentaire35 points

Ces automates représentent l'apogée actuelle de la Tekne développée au sein des Cités-États. Si la création de ces corps et de leur source d'énergie avait été théorisée et même expérimentée depuis longtemps, la méthode de contrôle sur le champ de bataille restait un défi, même pour les esprits les plus brillants des Scholae.

Les progrès récents en ingénierie phlogistique ont permis aux élèves de Scholae de synthétiser des cristaux capables de maintenir une communication même séparés. Nichés au cœur de ces guerriers mécaniques, ces cristaux permettent à un mécanicien expérimenté de transmettre des ordres à son régiment grâce à la modulation précise des énergies qu'il applique à son cristal maître.

Il en résulte une formation redoutable, quoique inflexible, de guerriers intrépides qui sèment la mort sans crainte, sans remords ni fatigue. À bien des égards, des soldats parfaits.

Règles spéciales uniques :

Automates tactiques : lorsque la carte de commandement de ce régiment est activée, choisissez l'un des effets suivants que le régiment obtiendra durant ce tour :

Énigme d'unité : Obtient la règle spéciale **Phalange**.

Couple : Obtient la règle spéciale **Coup Puissant +1**.

Foulée de fer : Gain de +2 en Marche.



Bande Sacrée

[Populiste], [Infanterie], [Lanceur de sorts]

Recrutement : 4 guerriers

180/60 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	2	2	3	3	0	5

Règles spéciales : Béni, Coup Puissant 2, Bravoure, Lanceur de sorts X, Théologiens du combat

Special Rules: Blessed, Cleave 2, Bravery, Spellcaster X, Combat Theologians

Options : Chef25 points
Guerrier supplémentaire60 points

S'inspirant d'une ancienne époque de confréries de guerriers divins dissoutes depuis longtemps par le Dominion, la Bande Sacrée est composée de champions dévoués de la Divinité de leurs cités-états. Selon une tradition ancestrale, ces confréries sont composées uniquement d'hommes qui doivent participer aux Jeux Pan Kratiens, perfectionnant leur corps et leurs compétences au maximum pour la gloire de leur Cité.

Vêtus d'armures artisanales qui rejettent le confort moderne et la simplicité de l'équipement des hoplites, ces champions se trouvent invariablement au cœur des combats, chantant des hymnes à leur Dieu tout en infligeant son jugement à ses ennemis.

Règles spéciales uniques :

Théologiens du Combat : Tous les guerriers de ce régiment partagent et dépensent une seule réserve d'Essence. Lancez un dé d'Harmonisation une fois pour l'ensemble du régiment. La règle spéciale Lanceur de sorts X de ce régiment est égale au nombre actuel de guerriers de ce régiment sur le champ de bataille.

Sorts :

Hénose : Essence : 1

Incantation. Lorsque ce guerrier subit une blessure, choisissez un autre guerrier de ce régiment à portée de commandement pour subir la blessure à sa place.

Kairos : Essence : 1

Action unique. Cible un Ennemi à portée d'engagement, il devient Brisé !



Minotaures Haspistes

[Auxiliaire], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

90/105 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	3	4	6	2	3	0	3

Règles spéciales : Brutal, Juggernaut, Bouclier, Coup
Puissant 1, Taureaux d'Airain
Redoutables

Special Rules: Brutal, Juggernaut, Shield, Cleave 1, Fearsome
Brazen Bulls

Options : Guerrier supplémentaire105 points

Les minotaures qui ont échappé au triste sort de leurs congénères thyréens peuvent espérer une vie paisible consacrée aux travaux agricoles. Leur force prodigieuse et leur endurance légendaire leur permettent, malgré les obstacles, d'espérer obtenir leur affranchissement d'ici une ou deux décennies.

En tant que citoyens, ils ont le devoir de servir dans l'armée, tout comme leurs homologues humains. La plupart s'y engagent en tant qu'Haspistes, se distinguant consciemment de leurs frères thyréens déçus, se spécialisant dans la défense et renforçant les lignes là où les humains, plus faibles, pourraient flancher.

Règles spéciales uniques :

Taureaux d'Airain : Lorsqu'il utilise la Pile Stratégique, ce Guerrier gagne la règle spéciale **Discipline de Fer**.



Minotaure Thyréen

[Auxiliaire], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

105/115 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	3	3	6	3	3	0	3

Règles spéciales : Impact 2, Coup Puissant 3, Inflexible, Redoutable, Charge du taureau

Special Rules: Impact 2, Cleave 3, Unyielding, Fearsome, Bull Rush

Options : Guerrier supplémentaire115 points

À l'origine, les Minotaures, créés et offerts au Dominion, étaient destinés à être des travailleurs agricoles dociles et faciles à manipuler. Mais l'homme ne tarda pas à contempler cette montagne de muscles et à décider de lui trouver une autre utilité.

Conçus et entraînés délibérément pour l'agression, les Minotaures Thyréens et leurs armes à deux mains constituent une présence irrésistible sur le champ de bataille, lançant des charges imparables et maniant des armes massives qui ridiculisent les défenses et les formations ennemies.

Règles spéciales uniques :

Charge du taureau : Lors d'une rupture de formation, ce guerrier peut effectuer une action de choc gratuite pendant son activation. Un guerrier ne peut pas effectuer la même action plusieurs fois au cours d'une même activation.



Inquisiteurs

[Scholae], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

85/95 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	2	5	4	4	2	1	4

Règles spéciales : Lames mortelles, Rafale, Terrifiant, Inconscient, Protocoles d'agression

Special Rules: Deadly Blades, Flurry, Terrifying, Oblivious, Aggression Protocols

Options : Chef30 points

Guerrier supplémentaire95 points

Mesurant presque deux fois la taille d'un homme, ces créatures massives et monstrueuses ne ressemblent plus guère aux hommes qu'elles furent. Désormais réduits à de simples enveloppes vides que les Scholae peuvent déchaîner à leur guise, les Inquisiteurs sont le bras droit rouge de ce sombre conseil.

Désormais un amalgame monstrueux de chair et d'acier, son unique raison d'être est d'incarner la colère et la volonté de cette ombre consultée sur le champ de bataille et au-delà. Ses membres, actionnés par des pistons, fendent chair et acier avec une facilité déconcertante, alimentés par les traces de phlogistique qui coulent dans ses veines, même si ce dernier consume ses vies déjà fragiles.

Règles spéciales uniques :

Protocoles d'agression : Les ennemis qui terminent leur activation en étant engagés avec ce guerrier subissent 1 point de dégâts.



Cavalerie des Compagnons

[Populiste], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

70/75 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	1	3	3	3	3	2	2	5

Règles spéciales : Impact 1, Brutal, Insaisissable, Débordement

Special Rules: Impact 1, Brutal, Elusive, Overrun

Options : Chef25 points

Guerrier supplémentaire75 points

La cavalerie des Compagnons constitue une exception au sein des forces des Cités-États, principalement parce qu'elle n'appartient pas, au sens strict du terme, à l'armée de citoyens-soldats de la plupart des armées. Les Compagnons sont plutôt une force de volontaires recrutés parmi les riches familles oligarchiques et nobles des Cités-États.

Armés et équipés des meilleures armes, que l'argent puisse acheter, ces impétueux rejetons de la noblesse sont entraînés par des polémarques et des aristarques à la retraite dans les gymnases privés des riches, tandis que leur art équestre est perfectionné dans les immenses hippodromes qui dominent généralement l'horizon de chaque cité-État.

Malgré leur formation éclectique et leur nature impétueuse, ces cavaliers constituent un atout suffisamment précieux pour que les cités-États aient dévié de leur organisation militaire orthodoxe afin de les intégrer.



Flogobolon

[Populiste], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

150/190 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	3	2	5	7	3	3	1	5

Règles spéciales : Impact 2, Déferlement, Insaisissable, Redoutable, Plateforme d'armes, Cheirosiphon, Barrage 3 (8"), Feu torrentiel

Special Rules: Impact 2, Overwhelm, Elusive, Fearsome, Weapon Platform, Cheirosiphon, Barrage 3 (8"), Torrential Fire

Options : Guerrier supplémentaire190 points

Règles spéciales uniques :

Plateforme d'armement : Ce Guerrier est composé de deux socles aux fonctions distinctes ; l'un abrite le Cavalier et l'autre les Bêtes qui tirent le Char. Les deux socles s'ignorent mutuellement en termes de ligne de vue. Les actions de Choc et la règle spéciale **Impact X** de ce Guerrier ne peuvent cibler que les ennemis à portée d'engagement du socle des Bêtes. Les actions de Salve sont résolues à partir du socle du Cavalier. Pour tout autre usage, ce Guerrier est considéré comme une seule entité.

Cheirosiphōn : (Action de volée unique) Cibler un ennemi à 8", tous les guerriers (alliés et ennemis) à moins de 2" d'eux subissent 2 coups avec la règle spéciale **Feu torrentiel**.

Bien que l'efficacité du Flogobolon et du Skorpios soit connue depuis longtemps des Cités-États, celles-ci ont longtemps peiné à trouver un moyen de les déployer sur le champ de bataille de manière rentable.

Dans un éclair de génie, la Gêrousie d'Hélias invita les maisons marchandes et nobles à financer la construction de ces engins redoutables. La frénésie de dépenses et de sur-ingénierie qui s'ensuivit s'est depuis propagée aux autres cités-États et à leurs nobles mécènes.

Les armes elles-mêmes sont une merveille d'ingénierie que seuls les Dweghom pourraient espérer égaler ; les châssis des chars sont fabriqués en bois robuste et recouverts de métal pour protéger à la fois le cavalier et l'arme... Les lions sont là simplement pour proclamer la richesse et la puissance de leurs protecteurs.



Scorpion

[Populiste], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

160/200 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	3	2	5	7	3	3	1	5

Règles spéciales : Impact 2, Submerger, Insaisissable, Redoutable, Plateforme d'armes, Salve cinglante, Barrage 4 (12"), Volée rapide, Perforation d'armure 1

Special Rules: Impact 2, Overwhelm, Elusive, Fearsome, Weapon Platform, Stinging Salvo, Barrage 4 (12"), Rapid Volley, Armor Piercing 1

Options : Guerrier supplémentaire200 points

Règles spéciales uniques :

Plateforme d'armement : Ce Guerrier est composé de deux socles aux fonctions distinctes ; l'un abrite le Cavalier et l'autre les Bêtes qui tirent le Char. Les deux socles s'ignorent mutuellement en termes de ligne de vue. Les actions de Choc et la règle spéciale Impact X de ce Guerrier ne peuvent cibler que les ennemis à portée d'engagement du socle des Bêtes. Les actions de Salve sont résolues à partir du socle du Cavalier. Pour tout autre usage, ce Guerrier est considéré comme une seule entité.

Salve cinglante : Tant que la cible est visée, ce guerrier gagne la règle spéciale **Tir précis**.

Bien que l'efficacité du Flogobolon et du Skorpios soit connue depuis longtemps des Cités-États, celles-ci ont longtemps peiné à trouver un moyen de les déployer sur le champ de bataille de manière rentable.

Dans un éclair de génie, la Gêrousie d'Hélias invita les maisons marchandes et nobles à financer la construction de ces engins redoutables. La frénésie de dépenses et de sur-ingénierie qui s'ensuivit s'est depuis propagée aux autres cités-États et à leurs nobles mécènes.

Les armes elles-mêmes sont une merveille d'ingénierie que seuls les Dweghom pourraient espérer égaler ; les châssis des chars sont fabriqués en bois robuste et recouverts de métal pour protéger à la fois le cavalier et l'arme... Les lions sont là simplement pour proclamer la richesse et la puissance de leurs protecteurs.



Prométhéen

[Titan], [Scholae], [Monstre], [Lanceur de sorts]

Monstre

250 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	4	5	5	3	3	1	4

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Endurci, Lanceur de sorts 3, Terrifiant, Forgeron de guerre, Sunder

Special Rules: Cleave 2, Hardened, Spellcaster 3, Terrifying, Battlesmith, Sunder

Quand on contemple les merveilles d'une cité-État, ses murailles cyclopéennes, ses grues gigantesques et ses fonderies sans fumée, on ne peut s'empêcher de penser que ces merveilles n'ont pu être construites que par des mains humaines. Et l'on ne serait pas loin de la vérité.

Au cœur même de chaque acropole résident les Prométhéens, anciens alliés titaniques des Scholes et de leur fondateur. Leur savoir primordial et profond est à l'origine de nombreuses merveilles qui permettent aux cités-États de subsister. Rare et terrible est le besoin qui pousse l'un de ces anciens à la guerre, car chacun de leurs coups brise la volonté ennemie tout en renforçant celle de leurs alliés.

Règles spéciales uniques :

Forgeron de guerre : Pour chaque blessure infligée par ce [Monstre], ce [Monstre] gagne 1 Essence.

Sunder : (Action unique) Choisissez un élément de terrain à moins de 1 pouce. Tous les guerriers (alliés et ennemis) se trouvant dans cet élément de terrain subissent 3 touches.

Sorts :

Renfort : Essence : 3

Capacité de commandement. Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Endurcie**.

Reforgement : Essence : 1

Incantation. Lorsqu'un guerrier allié effectue une action de combat, il gagne la règle spéciale **Coup Puissant +1**.

Prométhéen



Blessé

[Titan], [Scholae], [Monstre], [Lanceur de sorts]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	4	5	3	3	0	4

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Lanceur de sorts 2,
Terrifiant, Forgeron de guerre, Sunder

Special Rules: Cleave 2, Spellcaster 2, Terrifying,
Battlesmith, Sunder

Règles spéciales uniques :

Forgeron de guerre : Pour chaque blessure infligée par ce [Monstre], ce [Monstre] gagne 1 Essence.

Sunder : (Action unique) Choisissez un élément de terrain à moins de 1 pouce. Tous les guerriers (alliés et ennemis) se trouvant dans cet élément de terrain subissent 3 touches.

Sorts :

Renfort : Essence : 3

Capacité de commandement. Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Endurcie**.

Reforgement : Essence : 1

Incantation. Lorsqu'un guerrier allié effectue une action de combat, il gagne la règle spéciale **Coup Puissant +1**.



Hephæstian

[Titan], [Auxillaire], [Monstre], [Lanceur de sorts]

Monstre

285 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	3	5	4	5	4	3	1	3

Règles spéciales : Coup puissant 3, Aura de mort 2, Lanceur de sorts 2, Terrifiant, Sang éthérique, Né du feu

Special Rules: Cleave 3, Aura of Death 2, Spellcaster 2, Terrifying, Aetheric Blood, Born of Fire

Règles spéciales uniques :

Sang éthérique : Pour chaque blessure subie par ce [Monstre], ce [Monstre] gagne 1 Essence.

Né du Feu : Ce [Monstre] ignore les pénalités du Terrain Dangereux.

Sorts :

Inferno : Essence : 3

Action de Volée Unique. Ce [Monstre] effectue une Action de Volée avec les règles spéciales **Barrage 3** (10") et **Perforation d'Armure 3**.

Souffle de Déconstruction : Essence : 1

Incantation. Avant qu'un ennemi à portée de commandement n'effectue une action de combat, il ne bénéficie d'aucun avantage de la règle spéciale **Coup Puissant X**.

Bien que les Titans fussent convaincus de la nécessité d'aider les Scholes et leur Fondateur dans leurs efforts, ils divergeaient tous sur la manière de procéder. Les Prométhéens choisirent de les aider en partageant avec eux les secrets de la Création, tandis que les Héphestos optèrent pour une autre voie : celle de la Destruction.

Observant l'humanité et s'inquiétant de ce qu'elle ferait des armes qui lui avaient été offertes, les Héphestos choisirent plutôt de devenir ces armes, déployant leur puissance écrasante sur le champ de bataille au nom de leurs alliés mortels.

H é p h a é s t i e n



B l e s s é

[Titan], [Auxillaire], [Monstre], [Lanceur de sorts]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	3	4	5	3	2	2	3

Règles spéciales : Coup puissant 3, Aura de mort 3,
Lanceur de sorts 3, Épuisement,
Terrifiant, Sang éthérique, Né du feu

Special Rules: Cleave 3, Aura of Death 3, Spellcaster 3,
Burnout, Terrifying, Aetheric Blood, Born of Fire

Règles spéciales uniques :

Sang éthérique : Pour chaque blessure subie par ce [Monstre], ce [Monstre] gagne 1 Essence.

Né du Feu : Ce [Monstre] ignore les pénalités du Terrain Dangereux.

Sorts :

Inferno : Essence : 3

Action de Volée Unique. Ce [Monstre] effectue une Action de Volée avec les règles spéciales **Barrage** 3 (10") et **Perforation d'Armure** 3.

Souffle de Déconstruction : Essence : 1

Incantation Avant qu'un ennemi à portée de commandement n'effectue une action de combat, il ne bénéficie d'aucun avantage de la règle spéciale **Coup Puissant** X.



Talos

[Titan], [Populiste], [Monstre]

Monstre

270 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	4	5	5	3	4	0	5

Règles spéciales : Coup puissant 2, Bouclier, Avant-garde, Terrifiant, Discipline de fer, Gardien vigilant, Rempart doré, Colère du Titan

Special Rules: Cleave 2, Shield, Vanguard, Terrifying, Iron Discipline, Vigilant Guardian, Gilded Bulwark, Titan's Wrath

Les Scholae des Cités-États sont perplexes face aux Talos, dont le comportement contredit la plupart de leurs connaissances sur les Titans. De temps à autre, ces guerriers colossaux apparaissent devant une Cité-État et s'érigent en protecteurs de la cité et de ses habitants.

Infatigables et quasiment impossibles à tuer, ces guerriers géants servent leurs cités-états comme gardiens depuis des siècles, ce qui a engendré des liens étroits de camaraderie et d'amitié avec les forces armées de chaque cité, tous partageant le fardeau de sa protection.

De ce fait, plus loquaces que leurs semblables, les secrets qu'ils ont pu partager avec leurs compagnons d'armes sont restés jalousement gardés, car nul ne souhaite trahir de si fidèles alliés.

Règles spéciales uniques :

Gardien vigilant : Ce [Monstre] déplace toujours l'intégralité de sa caractéristique de marche lorsqu'il effectue des actions de marche.

Rempart doré : Lorsqu'il utilise la Pile stratégique, ce [Monstre] gagne la règle spéciale **Bastion**.

Colère du Titan : Lorsqu'il brise la formation, ce [Monstre] gagne la règle spéciale **Impact 2**.

Talos



Blessé

[Titan], [Populiste], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	5	5	4	3	0	5

Règles spéciales : Coup puissant 2, Bouclier, Avant-garde, Terrifiant, Gardien vigilant, Rempart doré, Colère du Titan

Special Rules: Cleave 2, Shield, Vanguard, Terrifying, Vigilant Guardian, Gilded Bulwark, Titan's Wrath

Règles spéciales uniques :

Gardien vigilant : Ce [Monstre] déplace toujours l'intégralité de sa caractéristique de marche lorsqu'il effectue des actions de marche.

Rempart doré : Lorsqu'il utilise la Pile stratégique, ce [Monstre] gagne la règle spéciale **Bastion**.

Colère du Titan : Lorsqu'il brise la formation, ce [Monstre] gagne la règle spéciale **Impact 2**.



Oracle Prométhéen

[Titan], [Monstre], [Personnage]

Monstre et Seigneur de guerre

315 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	4	5	5	4	3	1	6

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Terrifiant

Special Rules: Cleave 2, Terrifying,

Des Prométhéens venus des Terres de Feu du Sud ont commencé à apparaître dans les terres du Nord, prêchant des visions du retour de leur mère et de la libération de leur père.

Leur conviction en leurs visions est si ardente qu'ils ont renié leur affiliation, s'arrachant les yeux, dans l'espoir que leur prochaine vision sera celle de leur mère revenant les guérir et les élever à ses côtés comme ses enfants les plus favorisés et les gardiens de son savoir.

Leurs paroles ont touché une corde sensible et ravivé un espoir longtemps latent chez les Titans et les Jotunn, attisant la flamme d'un sentiment perdu depuis longtemps : l'espoir. Cette nouvelle et puissante motivation a permis aux Seidr (ou Oracles, comme on les appelle dans les Terres du Sud) de devenir des chefs parmi les leurs, une position longtemps abandonnée par les Jotunn de Glace après leur humiliation.

Options :

Lors de la constitution de votre bande de guerre, l'Oracle Prométhéen doit choisir l'arme à manier :

Dori brûlant : Obtenez la règle spéciale Empalement d'obsidienne.

Labrys volcanique : Obtenez la règle spéciale Rage infernale.

Règles spéciales uniques :

Dori brûlant seulement

Empalement d'obsidienne : lors des actions de combat, les coups de « 1 » ne peuvent pas être bloqués et infligent une blessure supplémentaire.

Labrys volcanique uniquement

Rage infernale : lors des actions de combat, effectuez une attaque supplémentaire contre chaque ennemi ciblé.

Exemple : L'Oracle Prométhéen déclare attaquer 2 ennemis avec 2 attaques chacun. En vertu de cette règle spéciale, l'Oracle Prométhéen effectuera 3 attaques sur les deux guerriers.

Capacités de commandement :

Conviction ardente : Les guerriers [Monstres] alliés à portée de commandement peuvent utiliser leur caractéristique de résolution pour bloquer les coups.

Domaine de lave : Tous les autres guerriers (alliés et ennemis) à portée de commandement considèrent le champ de bataille comme un terrain dangereux.

blessé

[Titan], [Monstre], [Personnage]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	5	6	5	3	2	1	6

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Indomptable,
Terrifiant, Explosion Fatale 3

Special Rules: Cleave 2, Indomitable, Terrifying, Lethal Demise 3

Règles spéciales uniques :

Dori brûlant seulement

Empalement d'obsidienne : lors des actions de combat, les coups de « 1 » ne peuvent pas être bloqués et infligent une blessure supplémentaire.

Labrys volcanique uniquement

Rage infernale : lors des actions de combat, effectuez une attaque supplémentaire contre chaque ennemi ciblé.

Capacités de commandement :

Conviction ardente : Les guerriers [Monstres] alliés à portée de commandement peuvent utiliser leur caractéristique de résolution pour bloquer les coups.

Domaine de lave : Tous les autres guerriers (alliés et ennemis) à portée de commandement considèrent le champ de bataille comme un terrain dangereux.

Reliques



Améliorations : Tous

Chaque [Personnage] de votre bande peut acheter une seule amélioration parmi les listes ci-dessous. Un [Personnage] ne peut acheter que des améliorations correspondant à son rôle sur le champ de bataille. Un chef de guerre peut acheter deux améliorations. Un [Monstre] ne peut acheter aucune amélioration.

Harnais icarien : 20 points [Infanterie] uniquement. Ce [Personnage] gagne l'action unique suivante :

Vol icarien : (Action hors combat) Placez ce [Personnage] entièrement à moins de 10" ; ce [Personnage] subit 1 Touche.

Ambrosia synthétique : 15 points Ce [Personnage] gagne la règle spéciale **Régénération**.

Armements augmentés : 10 points Ce [Personnage] gagne la règle spéciale **Frappes de vif-argent**.

La Pomme d'Or : 25 points. Une fois par partie, ce [Personnage] peut utiliser la capacité de commandement suivante :

Pandémonium : (Capacité de commandement) Tous les ennemis à portée de commandement ne peuvent jamais être inspirés ! et ne peuvent pas bénéficier des capacités de commandement de leurs alliés.

Champion du Labyrinthe : 20 points. Les guerriers alliés [auxiliaires] à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Soif de sang**.

Cuirasse vivante : 25 points Lorsqu'il bloque des coups, ce [Personnage] peut toujours lancer des dés de blocage égaux au nombre de coups subis, sans tenir compte des modificateurs de Défense ou d'Évasion !

Reliques



Améliorations : Populistes

Lame d'Eakides : 20 points Lorsqu'il rompt la formation, ce **[Personnage]** gagne +1 Attaque et +1 Clash.

Xiphos taurien : 25 points Ce **[personnage]** gagne la règle spéciale **Frappes parfaites**.

Tacticien adaptable : Seigneur de guerre 15 points. Ce **[Personnage]** obtient l'événement de pioche suivant :

Diorthose : (Événement de pioche) Si vous suivez la Pile Stratégique, vous pouvez immédiatement réorganiser l'ordre des Cartes de Commandement au sein de la Pile. Si vous rompez la Formation, vous pouvez à la place former immédiatement une Pile Stratégique.

Étendard de la Dernière Oraison : 25 points. Ce **[Personnage]** est un porte-étendard. Les guerriers **[populistes]** alliés à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale **Explosion Fatale** +1. Les ennemis échouent automatiquement aux tests de Résolution causés par la règle spéciale **Explosion Fatale** des guerriers **[populistes]** alliés à portée de commandement.

Heaume d'Athrastia : 20 points Les guerriers **[populistes]** alliés à moins de 1" peuvent utiliser la caractéristique de résolution de ce **[personnage]** à la place de la leur.

Théologien astucieux : 20 points Ce **[Personnage]** obtient la règle spéciale **Béni**.

Reliques



Améliorations : Scholae

Projecteur Phlogiston : 30 points Ce [Personnage] gagne l'Action Unique suivante :

Immolation alchimique : (Action de volée unique) L'ennemi ciblé à moins de 8" et tous les ennemis à moins de 2" d'eux subissent 2 coups avec la règle spéciale **Feu torrentiel**.

Thymos concentré : 20 points Lorsque ce [Personnage] est tué, tous les ennemis à portée d'engagement sont immédiatement brisés !

Orrery cristallin : 15 points Les hoplites mécaniques alliés comptent toujours comme étant à portée de commandement de ce [Personnage].