



Les
Cent
Royaumes







« Ce qui n'était autrefois que mythes et légendes est désormais devenu une pièce sur l'échiquier, et les méchants de nos contes d'enfance sont maintenant des joueurs. Nous ne devons pas perdre notre identité. Mais nous devons aussi jouer selon des règles inédites. »

– Le roi Frédéric de Brandegrad

Avec leurs flèches et leurs forteresses de Dweghom disséminées sur leurs terres, sous la pression constante des raids nordiques et déchirées par des siècles de guerres intestines, les Cent Royaumes sont militarisés à un degré sans précédent. Le système féodal qui sous-tendait l'ancienne société s'effondre sous l'assaut d'une économie commerciale de plus en plus complexe et d'une demande de main-d'œuvre toujours croissante. Une nouvelle classe de soldats professionnels a émergé, hommes et femmes qui combattent non pour la terre ou par devoir, mais pour l'or. Si ces hommes d'armes répondent aux besoins en main-d'œuvre des Cent Royaumes, ils représentent également une force de déstabilisation importante. Le pouvoir commence à se déplacer des mains de l'aristocratie foncière traditionnelle vers celles de leurs souverains, qui détiennent le droit de lever l'impôt et peuvent utiliser cet argent pour acheter la main-d'œuvre nécessaire au maintien de l'ordre parmi leurs vassaux récalcitrants.

À ce contexte explosif s'ajoute l'affirmation croissante de la Foi. Ses vastes possessions et ses alliances avec la Noblesse lui permettent de contourner les anciens pactes et de déployer une force militaire par procuration. Tandis que des forces longtemps restées inexploitées refont surface, l'antique animosité entre les religions ressurgit, les dogmes théiste et déiste mobilisant leur puissance et leurs partisans, prêts à porter leurs arguments des conciles religieux jusqu'aux champs de bataille.

Face à cette vague montante se dressent les Ordres, guerriers sans égal dont la prouesse frôle le surnaturel, un héritage précieux de la Légion brisée qui les a vus naître. Unis par leur cause commune, protéger l'humanité d'un monde hostile, les Ordres sont divisés par des clivages idéologiques quant à la meilleure façon d'y parvenir. De la dévotion fanatique de l'Ordre de l'Épée aux interventions calculées de l'Ordre du Temple Scellé, les Ordres constituent le rempart le plus efficace contre la montée en puissance et l'agression de l'Église et des innombrables dirigeants locaux.

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



Cent Royaumes : Les guerriers des Cent Royaumes sont issus de milieux très divers. Pour refléter cette diversité, chaque guerrier possède un rôle particulier sur le champ de bataille : **[Féodal]**, **[Impérial]**, **[Ordre]** ou **[Théiste]**.

Alliance dynastique : lors de la constitution de votre bande de guerre, choisissez l'un des rôles suivants sur le champ de bataille : **[Ordres]**, **[Impérial]** ou **[Théiste]**.

Tous les guerriers **[féodaux]** obtiennent le rôle choisi sur le champ de bataille.

Souvenirs des Années Rouges : Les guerriers **[Ordres]** alliés ne peuvent jamais bénéficier des capacités de commandement ni des sorts d'un personnage **[Théiste]** allié. Les guerriers **[Théistes]** alliés ne peuvent jamais bénéficier des capacités de commandement émises par un personnage **[Ordres]** allié.

Force des Hommes : les personnages des Cent Royaumes peuvent utiliser une capacité de commandement en tant qu'action lors de leur activation. Un personnage peut avoir plusieurs capacités de commandement actives simultanément !

Héraldique honorée : Lorsqu'un porte-étendard allié est tué, vous pouvez le remplacer par un autre guerrier situé à moins de 2,5 cm du même régiment. Un chef ne peut être remplacé par cette règle spéciale.



Warbands

Cent Royaumes

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 emplacements, 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 emplacement.

De nombreux chefs de guerre mentionnent une suite dans leur profil ; elle 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) :

- Seigneur noble (Garde de la Maison)
- Seigneur noble croisé (Croisés)
- Officier impérial (Légion d'acier)
- Seigneur noble monté (Chevaliers de la Maison)
- Commandant du prieuré monté (Selon l'ordre)
- Prêtre théiste (Sicaires)
- Mage du Chapitre (Arbalétriers mercenaires)
- Chevalier Errant de l'Ordre du Bouclier

Régiments principaux :

- Hommes d'armes
- Archers
- Écuyers montés
- Milice
- Archers de la milice

Monstres :

- Trébuchet
- Archange

Héros :

- Chevalier Errant de l'Ordre du Bouclier,
- Maître d'armes,
- Mage du Chapitre,
- Maître d'entraînement,
- Néophyte,
- Mage du Néant,
- Servite,
- Vétéran aguerri

Régiments restreints :

- Gardes militaires,
- Arbalétriers mercenaires ,
- Rangers impériaux,
- Cadre de chasseurs,
- Légion d'acier,
- Légion dorée,
- Croisés,
- Sicarii,
- Chevaliers de la Maison,
- Ordre du Temple scellé,
- Ordre de la Tour pourpre,
- Ordre de l'Aube cendrée





Seigneur Noble

[Féodal], [Infanterie], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

100 points

Gardes Militaires

Taille : 2

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

Règles spéciales : Frappes Parfaites, Parade, Meilleur des hommes

Flawless Strikes, Parry, Best of Men

Au vu de l'histoire des Cent Royaumes et de leurs nobles, il n'est guère surprenant que la grande majorité de leurs maisons aient de fortes traditions militaires. Lorsque le Long Hiver prit fin et que l'humanité s'aventura loin des rivages de la Mer Amère, les Ordres furent débordés et incapables de contrôler la noblesse. Bientôt, le paradigme du « droit de la force » refit surface parmi les souverains, qu'ils soient en devenir ou déjà établis.

Commander les épées était devenu une question de survie ; les commander efficacement promettait un long règne et la conquête. Si la légitimité du droit divin des rois, conférée par l'Église théiste, a séduit nombre d'entre eux, la vieille noblesse sait que le pouvoir émane du tranchant de l'épée.

Règles spéciales uniques :

Meilleur des hommes : Lorsque ce [personnage] tue un ennemi lors d'une action de combat, tous les guerriers alliés à portée de commandement se rallient immédiatement.

Capacités de commandement :

Tenez bon : les guerriers [féodaux] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Bastion.

Poursuivez l'attaque : les guerriers [féodaux] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Opportuniste.



Noble Croisé

[Théiste], [Infanterie], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

110 points

Croisés

Taille : 2

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

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Inébranlable,
Submersion, Foi et Fureur, Theos Vult

Cleave 2, Unyielding, Overwhelm, Faith and Fury, Theos
Vult

Les raisons qui pourraient pousser un noble seigneur à se lancer dans une croisade sont nombreuses et variées, allant du pratique au spirituel, mais le résultat est souvent le même : un noble loyal à la tête d'une armée mise à la disposition de l'Église pour combattre ses ennemis désignés sans enfreindre les lois anciennes qui la lient encore.

Ces guerriers endossent le rôle des dévots et sèment la terreur dans le cœur de leurs ennemis, qui savent qu'aucune action ne leur est interdite dans la poursuite des ennemis de l'Église.

Règles spéciales uniques :

Foi et Fureur : Les guerriers [théistes] alliés à portée de commandement acquièrent la règle spéciale Redoutable.

Theos Vult : (Événement de pioche) S'il est engagé avec un ennemi, ce guerrier peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa caractéristique de marche (arrondie à l'entier supérieur).

Capacités de commandement :

Conviction inviolable : Les guerriers [théistes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Indomptable.

Conquérants vertueux : Les guerriers [théistes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Impact +1.



Seigneur Noble Monté

[Féodal], [Cavalerie], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

120 points

Chevaliers de la Maison

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	2	3	3	5	3	3	1	6

Règles spéciales : Impact 2, Brutal, Bouclier, En Pointe

Impact 2, Brutal, Shield, Wedge

Quelle que soit l'ancienneté et la renommée d'une maison noble dans les cent royaumes, aucune n'a oublié le sage adage : « Le pouvoir émane du tranchant de la lame. » C'est pourquoi toutes les maisons, humbles ou prestigieuses, peuvent toujours compter sur des rejetons nobles, aguerris à l'art de la guerre, pour mener leurs troupes. Ces seigneurs sont formés dès leur plus jeune âge au maniement de l'épée et au combat à cheval, les plus fortunés d'entre eux fréquentant même les prestigieuses écoles de guerre d'Argem.

Quels que soient les détails, rares sont ceux qui contestent que le droit de commandement d'un noble ne découle pas simplement de son sang. La prestigieuse tradition martiale des Cent Royaumes exige des chefs en qui les hommes croient, dont l'entraînement et l'expérience inspirent confiance et dont le talent force l'admiration. Un seigneur noble qui donne des ordres peut raisonnablement s'attendre à ce que ses hommes prennent d'assaut les remparts ; celui qui mène ses hommes au front sait qu'ils braveront les portes de l'enfer.

Règles spéciales uniques :

En Pointe: La cavalerie féodale alliée à portée de commandement peut relancer les jets d'impact de « 6 ».

Capacités de commandement :

Charge héroïque : Après avoir chargé, ce [Personnage] peut immédiatement effectuer une action de combat gratuite. Un guerrier ne peut pas effectuer la même action plusieurs fois au cours d'une même activation.

À la victoire ! : Les guerriers [féodal] alliés à portée de commandement sont galvanisés !



Officier Impérial

[Impérial], [Infanterie], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

90 points

Légion d'acier

Taille : 2

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

Règles spéciales : Manœuvres rodées, efforts redoublés

Practiced Manoeuvres, Redoubled Efforts

Aujourd'hui, les écoles militaires constituent l'une des rares sources d'enseignement supérieur dans les Cent Royaumes. Les parents riches et influents n'ont que trois véritables options : les écoles militaires, les écoles confessionnelles ou l'apprentissage. Les écoles militaires demeurent de loin le choix le plus populaire.

Règles spéciales uniques :

Manœuvres rodées : Les guerriers [impérial] alliés à portée de commandement peuvent se déplacer à travers d'autres guerriers [impérial] alliés pendant leur activation, mais ne doivent pas terminer un mouvement sur un autre guerrier.

Efforts redoublés : (Action hors combat) Le guerrier [impérial] allié ciblé à portée de commandement effectue immédiatement une action de choc.

Capacités de commandement :

Armes combinées : Les guerriers [Infanterie Impériale] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Phalange.

Tenez bon ! : Les guerriers [impérial] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Ténacité.

À mon signal : Les guerriers [impérial] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Volée rapide.



Commandant du prieuré monté

[Ordres], [Cavalerie], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

140 points

De son ordre

Taille : 3

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

Règles spéciales : Impact 2, Coup Puissant 1, Honore ton ordre

Spellcaster 3, Dark Shepherd, Pontificate

Tous les Ordres ont adopté un modèle opérationnel semi-décentralisé pour leurs forces. Cela s'explique en grande partie par la nature conflictuelle de leurs objectifs, mais aussi par l'idéalisme de leur cause et le zèle avec lequel ils la poursuivent.

La plupart des forces des Ordres sont concentrées dans de petits groupes appelés cloîtres, qui opèrent généralement depuis un seul monastère ou une abbaye fortifiée. Un commandant de prieuré est le plus éminent de ses pairs, élu par eux pour les mener au combat et représenter leurs intérêts à la table ronde d'Argem.

Options :

Lors de la constitution de votre bande de guerre, le commandant du prieuré doit sélectionner l'un des ordres suivants :

Ordre de la Tour Pourpre : Ce [Personnage] obtient les règles spéciales Brutal, Intrépide et Casus Belli. Ce Seigneur de guerre obtient l'Ordre de la Tour Pourpre comme suite.

Ordre du Temple Scellé : Ce [Personnage] obtient les règles spéciales Frappes Impeccables, Déferlement et Précision Inégalée. Ce Seigneur de guerre obtient l'Ordre du Temple Scellé comme suite.

Capacités de commandement :

Reformez ! : Les [Ordres cavalerie] alliés à portée de commandement obtiennent la règle spéciale insaisissable.

Bellicosus : Les [Ordres cavalerie] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Piétinement.



Règles spéciales uniques :

Honore ton ordre : Lorsqu'il participe à un duel, ce [personnage] gagne +1 en Clash.

Ordre de la Tour Pourpre

Casus Belli : Lorsqu'il est blessé, ce guerrier acquiert la règle spéciale Terrifiante.

Ordre du Temple Scellé

Précision Inégalée : Les Touches d'Impact de ce guerrier ne peuvent être Bloqués que par des Jets inférieurs à leur résultat.
Les jets de réussite de « 1 » ne peuvent pas être bloqués !





Mage du Chapitre

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

Seigneur de guerre ou héros :

80 points

arbalétriers mercenaires

Taille : 2

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

Règles spéciales : Lanceur de sorts 3, Conduit magique

Spellcaster 3, Sorcerous Conduit

Les Mages du Chapitre des Cent Royaumes ont longtemps été un puissant outil politique, leurs magies étant plus adaptées à l'environnement civilisé des cours et des bals qu'à la puissance élémentaire brute requise sur le champ de bataille.

Les histoires de pyromanciens capricieux et impulsifs, d'éolomanciens distraits et impatientes ou de géomanciens laborieux et obsessionnels ne sont pas un cliché culturel : leurs obsessions et leurs penchants ésotériques sont des manifestations de leurs âmes déséquilibrées, et les isolent de la société profane, les transformant presque invariablement en parias ou en reclus.

Règles spéciales uniques :

Conduit Magique : Ce [Lanceur de Sorts] peut relancer les résultats de « 6 » lors du jet d'harmonisation.

Sorts :

Trait élémentaire

Essence : 1

Action de volée unique Ce [lanceur de sorts] effectue une action de volée avec les règles spéciales Barrage 2 (12") et Feu torrentiel.

Glyphes protecteurs

Essence : 2

Capacité de commandement Tous les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Pavois.

Enchanter:

Essence : 1

Incantation. Lors d'une action de Combat ou de Volée d'un Guerrier allié, celui-ci peut relancer immédiatement un jet d'Attaque. Ce sort peut être utilisé après la résolution du jet principal, mais avant celle du jet secondaire. *Attention : il est impossible de relancer un jet déjà relancé !*



Prêtre Théiste

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

Suite du seigneur de guerre :

95 points

Sicarii

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	2	3	4	2	0	6

Règles spéciales : Béni, Lanceur de sorts 3, Coup puissant 1, Martyre

Blessed, Spellcaster 3, Cleave 1, Martyrdom

En intégrant des symboles religieux à leurs bannières militaires, ces maisons nobles ont embrassé la cause de l'Église théiste, ou du moins utilisent la religion comme tremplin pour atteindre leurs propres objectifs.

Leur motivation importe peu au paeneticum, et la hiérarchie de l'Église théiste s'est montrée très prompte à répondre à cette nouvelle tendance, en ordonnant un grand nombre de jeunes nobles et en créant ainsi des liens étroits avec leurs familles. Plus important encore, elle a fondé une série de nouveaux ordinariats, dirigés par des évêques, chargés de la pastorale des troupes militaires.

Qui a plus besoin de se confesser qu'un soldat qui tue, qui a plus besoin de voir son moral fortifié que ceux qui affrontent les horreurs des combats, et n'ont-ils pas le droit de se faire administrer les derniers sacrements ?

Règles spéciales uniques :

Martyre : Lorsqu'un guerrier [théiste] allié est tué à portée de commandement, ce [lanceur de sorts] gagne 1 essence.

Sorts :

Force Divine

Essence : 2

Capacité de Commandement Les guerriers [Théistes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Coup Puissant +1.

Consécration

Essence : 2

Action de Clash unique. Tous les ennemis à portée d'engagement subissent 2 Touches. Les [lanceurs de sorts] ennemis subissent 3 Touches à la place.

Ferveur sacrée

Essence : 1

Incantation Avant qu'un guerrier allié à portée de commandement n'effectue une action de Clash, il gagne +1 en attaque.



Chevalier Errant de l'Ordre du Bouclier

[Ordres], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de guerre ou héros

90 points

Taille : 2

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

Règles spéciales : Bouclier, Coup Puissant 1, Bravoure, Ne jugez pas l'innocent

Shield, Cleave 1, Bravery, Judge not the Innocent

Règles spéciales uniques :

Ne jugez pas les innocents : les miliciens et archers de milice alliés à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale Bravoure.

Capacités de commandement :

Jury : Ce [Personnage] gagne +1 en Défense et la règle spéciale Ténacité.

Bourreau : Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Coup Puissant +2.

Au début du règne des Cent Royaumes, l'Ordre du Bouclier s'est donné pour mission de protéger l'homme de ses prédateurs les plus dangereux.

Délaissant les formations de combat de leurs prédécesseurs, l'Ordre du Bouclier parcourut les terres en solitaire, s'efforçant d'apaiser les souffrances partout où il le pouvait. L'Empereur éleva leur Ordre au rang de magistrats impériaux, autorisant les Chevaliers Errants du Bouclier à exercer les fonctions de juge, de jury et de bourreau contre toutes les familles nobles, à l'exception des plus puissantes.

Cela ne leur valut pas la sympathie de la noblesse, et à la mort du dernier empereur, l'une de leurs premières actions fut de traquer et d'éliminer tous les membres de cet ordre ancien. Aujourd'hui, ils sont peu nombreux et dispersés, mais ils poursuivent leur tâche ingrate de protéger les citoyens et les paysans des Cent Royaumes contre tous ceux qui voudraient les persécuter, et en particulier la noblesse elle-même.



Maître d'armes

[Féodal], [Infanterie], [Personnage]

Héros

75 points

Taille : 2

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

Règles spéciales : Rafale, Garde du corps, Défense du seigneur et du suzerain

Flurry, Bodyguard, Defense of Lord and Liege

Un seigneur noble à pied, entouré de sa fidèle garde personnelle, est une force redoutable. Un seigneur noble entraîné à pied, entouré de sa fidèle garde personnelle menée par son maître d'armes, est un spectacle impressionnant.

Règles spéciales uniques :

Défense du seigneur et du suzerain : (Événement de pioche)

Placez ce guerrier à moins de 2,5 cm d'un autre personnage allié engagé à portée de commandement. Le maître d'armes doit être à la même altitude que le personnage allié avant et après son placement.

Capacités de commandement :

Aux armes ! : Les guerriers [féodal] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Rafale.



Maître d'entraînement

[Impérial], [Infanterie], [Personnage]

Héros

70 points

Taille : 2

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

Règles spéciales : Coup Puissant 1, Double Temps

Cleave 1, Double Time

Le programme d'entraînement de la Légion d'Acier est aussi légendaire que l'unité elle-même. Ceux qui ont échoué le décrivent avec une extrême brutalité, évoquant des exercices et des sévices, tant physiques que psychologiques, ainsi qu'une pression inimaginable.

Que ces affirmations soient vraies ou non, une chose est certaine : chaque homme et chaque femme de la Légion d'Acier a vécu cette expérience et leur efficacité sur le terrain est indéniable, tandis que leurs performances dans les circonstances les plus difficiles restent inébranlables.

Bien que la valeur de chaque légionnaire soit incontestable, un œil attentif peut en percevoir la source : en présence de leurs instructeurs, la ferveur et l'agressivité de la Légion sont irrésistibles.

Après tout, il est logique d'être plus performant lorsqu'on se fait hurler dans l'oreille en plein combat, en demandant quel est le problème majeur.

Règles spéciales uniques :

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

Capacités de commandement :

Exercices de combat : Les guerriers [impérial] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Coups implacables.



Neophyte

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

Héros

45 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	1	1	2	3	1	0	4

Règles spéciales : Sans Peur, Lanceur de sorts 2, Orateur pieux, Mais un serviteur humble

Fearless, Spellcaster 2, Pious Oration, But a Humble Servant

Modeste, humble et terrifié, un néophyte n'a pas vraiment sa place sur le champ de bataille... pourtant, les guerriers les plus fervents des Cent Royaumes sont souvent accompagnés d'un néophyte. Capable d'accomplir les derniers rites et de purifier les troupes de leurs péchés, sa présence n'améliore guère l'efficacité au combat, mais témoigne de la dévotion des soldats aux yeux de leur général et de leurs dieux.

Règles spéciales uniques :

Discours pieux : Les guerriers [théistes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Intrépide.

Mais un Serviteur Humble : Ce [Personnage] ne peut ni exécuter ni être la cible de la capacité de commande de duel.

Sorts :

Test de Foi

Essence: 1

Incantation. Lorsqu'un guerrier [théiste] allié échoue à un test de Résolution, il peut relancer le résultat.

Intercession

Essence : 1

Action unique Un Guerrier allié à portée de commandement se Soigne 1. Si la cible est [Théiste], elle se rallie également.



Servite

[Ordres], [Infanterie], [Personnage]

Héros

40 points

Taille : 2

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

Règles spéciales : Avant-garde, Toujours vigilant, Mais un serviteur humble

Vanguard, Ever Vigilant, But a Humble Servant

Simple fonctionnaire de la branche auxiliaire du prestigieux Ordre du Temple Scellé, l'humble Servite a sans doute davantage œuvré à l'amélioration du sort du paysan des Cent Royaumes que cent nobles réunis. En veillant à ce que sa milice soit bien chaussée et nourrie, un commandant des Cent Royaumes s'assure de sa présence au bon endroit et au bon moment.

Règles spéciales uniques :

Toujours vigilant : pendant la phase de déploiement lors de la révélation des cartes de commandement, un seul régiment [d'infanterie féodale] peut obtenir la règle spéciale d'avant-garde.

Mais un Serviteur Humble : Ce [Personnage] ne peut ni exécuter ni être la cible de la capacité de commande de duel.

Capacités de commandement :

Bien réglementé : Les milices et archers alliés à portée de commandement gagnent +1 en Clash.



Mage du Néant

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

Héros

80 points

Taille : 2

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

Règles spéciales : Lanceur de sorts 2, Sans Peur, Annulation, Proie du chasseur, Barrage 2 (30 cm), Perforation d'armure 2

Spellcaster 2, Fearless, Nullify, Hunter's Quarry, Barrage 2 (12"), Armor Piercing 2

Les Mages du Néant maîtrisent les quatre éléments. Si aucun humain ne peut prétendre atteindre la puissance d'un Sorcier Dweghom, il est bien connu qu'il est plus facile de détruire que de créer. Grâce à sa maîtrise des éléments, un Mage du Néant peut aisément contrer les efforts des mages les plus puissants, permettant ainsi aux Chasseurs qui l'ont engagé de mener à bien leur mission en toute sécurité et efficacité.

Règles spéciales uniques :

Annulation : Les [lanceurs de sorts] ennemis à portée de commandement augmentent le coût en essence de tous leurs sorts de 1.

Proie du chasseur : Au début de la première phase de Suprémie, sélectionnez une carte de commandement ennemie. Tous les Guerriers concernés par cette règle spéciale peuvent relancer un dé lors des actions de Clash et de Volée ciblant les Guerriers de la carte de commandement ennemie choisie. *Votre bande ne peut avoir qu'une seule proie active.*

Sorts :

Nulle part où se cacher

Essence : 2

Incantation Avant qu'un guerrier [impérial] allié à portée de commandement effectue une action de volée, il obtient la règle spéciale Tir Assuré.

Chasse aux sorcières

Essence : 2

Capacité de commandement Ce [Personnage] gagne les règles spéciales Lames mortelles et Tir mortel.



Vétérán Aguerri

[Féodal], [Infanterie], [Personnage]

Héros

55 points

Taille : 2

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

Règles spéciales : Coup Puissant 1, Bouclier, Grisonnant

Cleave 1, Shield, Grizzled

Une société aussi militarisée que les Cent Royaumes compte forcément d'innombrables vétérans des armées qui errent sur ses terres. Les Ordres et le Bureau de la Maison Impériale ont déployé des efforts considérables pour atténuer l'influence déstabilisatrice qu'ils pourraient exercer sur la société, en les encourageant à se retirer dans les communautés frontalières où ils sont engagés pour former la milice, avec des salaires impériaux subventionnés par les Ordres.

Cependant, il y a toujours des vétérans endurcis qui semblent incapables de se tenir éloignés du champ de bataille. Forts d'innombrables batailles, ces combattants aguerris sont inestimables pour tout commandant, renforçant ses lignes de front et menant leurs hommes par l'exemple.

Règles spéciales uniques :

Grisonnant: Après qu'un ennemi effectue une action de Clash ciblant ce [personnage] ; si ce guerrier n'a subi aucune blessure, l'ennemi peut être immédiatement brisé ! et repoussé.

Capacités de commandement :

Montrez-leur de quoi vous êtes capable ! : Les guerriers [féodal] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Contre-attaque.



Hommes d'Armes

[Féodal], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

80/20 Points

Principal

Taille : 2

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

Règles spéciales : Bouclier

Shield

Options : Chef15 points

Porte-étendard 10 points

Guerrier supplémentaire20 points

Libérés de l'obligation de travailler et de protéger leurs terres, les hommes d'armes pouvaient se concentrer exclusivement sur leurs activités martiales, ce qui leur permettait de mener de longues campagnes et de voyager à la recherche d'un emploi, garantissant ainsi à tous les commandants disposant des moyens financiers nécessaires pour s'assurer leurs services un nombre suffisant d'hommes entraînés.



Miliciens

[Féodal], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

60/10 Points

Principal

Taille : 2

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

Règles spéciales : Bouclier, soutien

Shield, Support

Options : Chef 10 points
Porte-étendard 10 points
Guerrier supplémentaire 10 points

La loi sur la milice a été l'une des réformes les plus stabilisatrices et les plus importantes jamais mises en œuvre dans les Cent Royaumes, limitant le pouvoir des seigneurs et permettant à la population de se défendre contre les menaces extérieures. Cela est d'autant plus vrai dans l'ancienne province impériale de Braconia, où la paysannerie maîtrise parfaitement le maniement de l'arc long.



Archers Miliciens

[Féodal], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

75/15 Points

Principal

Taille : 2

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

Règles spéciales : Barrage 1 (12")

Barrage 1 (12")

Options : Chef10 points
Porte-étendard10 points
Guerrier supplémentaire15 points

La loi sur la milice a été l'une des réformes les plus stabilisatrices et les plus importantes jamais mises en œuvre dans les Cent Royaumes, limitant le pouvoir des seigneurs et permettant à la population de se défendre contre les menaces extérieures. Cela est d'autant plus vrai dans l'ancienne province impériale de Braconia, où la paysannerie maîtrise parfaitement le maniement de l'arc long.



Archers

[Féodal], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

100/30 points

Principal

Taille : 2

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

Règles spéciales : Coup Puissant 1, Barrage 1 (14"), Perforation 1
Cleave 1, Barrage 1 (14"), Armor Piercing 1

Options : Chef15 points
Porte-étendard10 points
Guerrier supplémentaire30 points

Élément essentiel de la stratégie de nombreux commandants, les archers à longue portée des Cent Royaumes constituent un atout considérable pour toute armée. Dotés d'une puissance de feu dévastatrice à longue portée, ces troupes jouent un rôle crucial dans la machine de guerre des Cent Royaumes. Ce produit est un kit double permettant aux joueurs de créer soit des archers à longue portée, soit des cadres de chasseurs.



Ecuyers Montés

[Féodal], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

45/40 Points

Principal

Taille : 3

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

Règles spéciales : Bouclier, Impact 1, Insaisissable

Shield, Impact 1, Elusive

- Options :
- Chef20 points
 - Porte-étendard 15 points
 - Guerrier supplémentaire40 points

Formés aux arts martiaux dès leur plus jeune âge, les écuyers constituent une force redoutable sur le champ de bataille, même s'ils ne possèdent pas l'armure d'un chevalier. Souvent les plus jeunes fils de nobles terriens ou de riches bourgeois, leurs armes et leur équipement sont d'une qualité supérieure à la moyenne.

De nombreuses maisons nobles ont pris l'habitude d'envoyer leurs écuyers au combat, les récompensant généreusement pour leurs efforts, estimant que leur éducation, leur formation et leur entraînement sont bien plus précieux et fiables que la simple motivation mercenaire d'un homme d'armes.



Gardes Militaires

[Féodal], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers
restreint

110/30 Points
Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	1	1	2	3	0	4

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Soutien, Garde du corps
Cleave 2, Support, Bodyguard

Recrutant les meilleurs hommes que l'argent puisse acheter, la Garde de la Maison Noble est souvent un mélange hétéroclite de vétérans, de légionnaires déçus, de mercenaires étrangers et de jeunes rejetons de la petite noblesse aux perspectives d'avenir limitées. Un maître d'armes est fréquemment employé par les Maisons Nobles pour contenir ces hommes puissants et difficiles à maîtriser. Ces guerriers endurcis sont plus féroces, plus résistants et plus redoutables que tous les hommes qu'ils commandent et bénéficient de la confiance absolue des Maisons Nobles qui les emploient, car ils servent souvent de gardes du corps, de champions et d'exécuteurs.

Options : Chef20 points
Porte-étendard 15 points
Guerrier supplémentaire30 points



Légion Dorée

[Impérial], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers
restreint

130/40 Points
Taille : 2

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

Règles spéciales : Frappes Parfaites, Soutien, Bastion

Flawless Strikes, Support, Bastion

La Légion Dorée aurait pu avoir une réputation et une histoire au moins aussi prestigieuses que celles de la Légion d'Acier, car toutes deux font remonter leurs origines aux premières forces professionnelles que Charles Armatellum a créées dans sa quête d'un Empire.

Leur position de gardiens de la Monnaie impériale, leurs devoirs de protecteurs des percepteurs d'impôts impériaux et le passé controversé de leur légion ont cependant éclipsé leurs exploits.

Ce produit est un kit double permettant aux joueurs de créer soit la Légion dorée, soit la Garde impériale.

Options : Chef25 points

Porte-étendard 20 points

Guerrier supplémentaire40 points



Légion d'Acier

[Impérial], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers
restreint

145/40 Points

Taille : 2

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

Règles spéciales : Discipline de fer, Coup Puissant 3, Bravoure
Iron Discipline, Cleave 3, Bravery

La Légion d'Acier est l'une des plus anciennes forces combattantes de l'Empire Tellien. Tirant son nom des légions légendaires du Old Dominion et faisant remonter ses origines aux toutes premières armées professionnelles déployées par l'Empereur, seuls les Ordres peuvent se targuer d'un passé plus glorieux et prestigieux.

Options : Chef25 points
Porte-étendard 20 points
Guerrier supplémentaire40 points



Arbalétriers Mercenaires

[Impérial], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers
restreint

120/35 Points

Taille : 2

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

Règles spéciales : Barrage 1 (12"), Perforation d'Armure 2

Barrage 1 (12"), Armor Piercing 2

Options : Chef15 points
 Porte-étendard10 points
 Guerrier supplémentaire35 points

L'arbalète représente un progrès technologique considérable par rapport à l'arc et à l'arc long. Si certains affirment que la portée et la cadence de tir supérieures de l'arc long surpassent celles de l'arbalète, la maîtrise de cette arme imposante exige des années, tandis qu'un homme peut apprendre à s'en servir et à l'entretenir correctement en quelques jours seulement.



Rangers Impériaux

[Impérial], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers
restreint

130/40 Points
Taille : 2

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

Règles spéciales : Avant-garde, Éclaireurs experts, Barrage 1 (14"), Tir précis

Vanguard, Expert Scouts, Barrage 1 (14"), Precise Shot

Options : Chef15 points
Guerrier supplémentaire40 points

Le Corps des Rangers Impériaux est né dans les premières années de l'Empire Tellien, lorsque son expansion a donné à la famille impériale plus de terres qu'elle ne pouvait raisonnablement et en toute sécurité gérer.

Un groupe de forestiers experts a été engagé pour explorer, répertorier et protéger ces terres.

Après la chute de l'Empire, les chambellans successifs ont renforcé et étendu le rôle des forces impériales, grâce à leur connaissance intime non seulement des terres de la Maison Impériale, mais aussi de toutes les terres environnantes, ce qui en fait la force redoutable qu'elles sont aujourd'hui, aussi à l'aise sur le champ de bataille que dans les bois.

Règles spéciales uniques :

Éclaireurs experts : Ce guerrier bénéficie de la règle spéciale Agile lorsqu'il se trouve dans un terrain zonal ou au sommet d'un point d'observation.



Hiérodiacre

[Impérial], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers
restreint

140/45 Points

Taille : 2

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

Règles spéciales : Chasseur de démons, Sans Peur, Proie
du chasseur, Barrage 1 (30 cm),
Perforation d'armure 2

Fiend Hunter, Fearless, Hunter's Quarry, Barrage 1 (12"),
Armor Piercing 2

Options : Chef15 points
Porte-étendard 10 points
Guerrier supplémentaire45 points

Les membres du Cadre des Chasseurs sont des chasseurs de primes, tout simplement. Dotés des outils et du savoir-faire nécessaires, ils ont pour mission de traquer les bêtes et les lanceurs de sorts les plus dangereux qui menaceraient les lignes de bataille principales des Cent Royaumes. Leur professionnalisme et leur dévouement ont scellé le destin d'innombrables ennemis redoutables au cours de centaines de batailles.

Règles spéciales uniques :

Chasseur de proies : Au début de la première phase de Suprématie, sélectionnez une carte de commandement appartenant à votre adversaire. Tous les guerriers concernés par cette règle spéciale peuvent relancer un dé lors des actions de Clash et de Volée ciblant les guerriers de la carte de commandement ennemie choisie. *Votre bande ne peut avoir qu'une seule proie active.*



Sicarii

[Théiste], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers
restreint

115/30 Points
Taille : 2

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

Règles spéciales : Coup Puissant 1, Lames mortelles,
Inconscient, Zèle

Cleave 1, Deadly Blades, Oblivious, Zealotry

Options : Chef15 points
Guerrier supplémentaire30 points

Règles spéciales uniques :

Zèle : Ce guerrier obtient la règle spéciale Explosion
Mortelle +1 lorsqu'il se trouve à portée de commandement
d'un [personnage théiste] ou d'un [monstre théiste] allié.

Interdite par la loi d'employer des hommes d'armes, l'Église théiste s'est tournée vers les Sicaïres pour assurer sa protection et faire respecter la loi. L'Église a contourné la formulation archaïque de cette interdiction en arguant que les Sicaïres combattent sans armure et que des lois encore plus anciennes autorisent tous les paysans à porter des lames pour la chasse ou l'autodéfense.

Leur influence politique leur a permis d'exploiter ces subtilités juridiques pour déployer les Sicaïres en grand nombre, mais les prive néanmoins de la possibilité d'employer des forces plus conventionnelles. Élevés depuis leur enfance dans la foi chrétienne, les Sicaïres sont des guerriers redoutables et dévoués, inébranlables face à la mort au combat contre les ennemis de leur foi.



Croisés

[Théiste], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers
restreint

100/25 Points
Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	3	2	0	4

Règles spéciales : Bouclier, Inflexible, Submerger, Theos Vult

Shield, Unyielding, Overwhelm, Theos Vult

Options : Chef20 points
Porte-étendard 15 points
Guerrier supplémentaire25 points

L'avènement des archanges et les machinations de la hiérarchie de l'Église théiste leur ont finalement conféré le pouvoir spirituel et temporel de pouvoir appeler à une croisade.

En mobilisant la population et la noblesse en leur faveur, l'Église théiste a pu contourner l'interdiction de lever une armée, car les forces restent engagées et dirigées par les seigneurs nobles croisés, les croisés n'ayant besoin que de la récompense céleste promise pour s'abattre sur les ennemis de la foi, leur foi renforçant chacun de leurs coups portés aux méchants et aux impurs.

Règles spéciales uniques :

Theos Vult : (Événement de pioche) S'il est engagé avec un ennemi, ce guerrier peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa caractéristique de marche (arrondie à l'entier supérieur).



Chevaliers de la Maison

[Féodal], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier
restreint

70/70 Points

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	1	2	2	3	2	3	0	4

Règles spéciales : Bouclier, Impact 2, Brutal

Shield, Impact 2, Brutal

Options : Chef25 points
Porte-étendard 20 points
Guerrier supplémentaire70 points

La charge massive des Chevaliers de la Maison est l'une des armes les plus puissantes à la disposition d'un commandant des Cent Royaumes. Des centaines de kilos de métal et de muscles implacables, forgés par des années d'entraînement et d'expérience, ont brisé des hommes, des formations et des royaumes à travers les âges...



Ordre du Temple scellé

[Ordres], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier
restreint

100/110 points
Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	1	3	3	4	3	3	0	5

Règles spéciales : Bouclier, Impact 2, Frappes Parfaites,
Percer, Précision inégalée

Shield, Impact 2, Flawless Strikes, Overrun,
Peerless Precision

Options : Chef30 points
Porte-étendard 25 points
Guerrier supplémentaire110 points

Malgré sa longue évolution, d'une ancienne légion d'infanterie à l'ordre de chevaliers montés que le monde connaît aujourd'hui, l'Ordre du Temple Scellé n'a jamais dévié de sa mission de protéger ses protégés d'un monde hostile.

Plus influent et politiquement engagé que tous les autres ordres, celui-ci a su manier avec la même habileté la douceur de la richesse et de l'influence, ainsi que la force implacable de la supériorité sur le champ de bataille. Sur le champ de bataille, ces parangons de l'idéal chevaleresque sont des cavaliers sans égal, utilisant leur vitesse et leur agilité pour lancer des charges dévastatrices là où l'ennemi est le moins préparé.

Règles spéciales uniques :

Précision inégalée : lors de l'exécution de ces coups d'impact du guerrier, seuls les jets de dés inférieurs au résultat du coup peuvent être bloqués. Les jets de 1 ne peuvent pas être bloqués !



Ordre de la Tour pourpre

[Ordres], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier
restreint

115/125 points
Taille : 3

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

Règles spéciales : Bouclier, Impact 2, Brutal, Sans Peur, Casus Belli

Shield, Impact 2, Brutal, Fearless, Casus Belli

Options : Chef30 points
Porte-étendard 25 points
Guerrier supplémentaire125 points

L'Ordre de la Tour Pourpre s'est donné pour mission de combattre l'un des plus grands fléaux de l'humanité : la guerre. Ils ont renoncé à l'idée de l'éliminer complètement, préférant s'attacher à minimiser les dommages collatéraux.

D'une rigueur incroyable dans la recherche d'un emploi, ils exigent non seulement que leur employeur ait un casus belli solide (raison légale de faire la guerre), mais aussi qu'aucun pillage n'ait lieu.

S'ils étaient moins efficaces au combat, ces conditions les rendraient incroyablement impopulaires, mais leur prouesse est telle que de nombreux seigneurs sont prêts à renoncer aux gains matériels de la guerre pour s'assurer leurs services.

Règles spéciales uniques :

Casus Belli : Lorsqu'il est blessé, ce guerrier acquiert la règle spéciale Terrifiant.



Ordre de l'Aube cendrée

[Ordres], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier
restreint

150/175 points
Taille : 3

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

Règles spéciales : Béni, Impact 2, Coup Puissant 2,
Inarrêtable, Charge glorieuse

Blessed, Impact 2, Cleave 2, Unstoppable, Glorious Charge

Options : Chef35 points
Porte-étendard 30 points
Guerrier supplémentaire175 points

Considérés comme des modèles même parmi les Ordres aux compétences surhumaines, les membres de l'Ordre de l'Aube Cendrée sont évoqués à voix basse et sur un ton respectueux, même par ceux qui ont la malchance de les compter parmi leurs ennemis.

Revêtus d'armures baroques d'une facture si raffinée qu'elle a fait pleurer les plus grands orfèvres, ces guerriers sacrés sont la réponse ultime aux monstres et aux cauchemars qui hantent l'humanité. Ils sont les derniers gardiens du Temple Scellé et les protecteurs de ses trésors les plus obscurs.

Règles spéciales uniques :

Charge glorieuse : Après la charge de ce guerrier, celui-ci obtient la règle spéciale Coup Puissant +1 et tous les guerriers alliés à portée de commandement se rallient immédiatement.



Archange

[Théiste], [Monstre]

Monstre

335 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	5	6	5	5	4	2	6

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Terrifiant, Intrépide, Dessein Divin

Cleave 3, Terrifying, Dauntless, Divine Purpose

Animés par la foi des dévots théistes, les archanges du Théïsme sont descendus sur Ea pour purifier le pays des ennemis de l'Église théiste.

Une foi sans bornes, incarnée et définie par les lieux de culte détruits que leurs fidèles ont sacrifiés ; ces êtres sont des ennemis implacables de quiconque s'opposerait à l'Église.

Leur simple présence sur le champ de bataille élève la foi des dévots à des sommets terrifiants, leur permettant d'accomplir des exploits de foi et de bravoure contre lesquels aucun ennemi ne peut rien.

Options :

Lors de la constitution de votre bande de guerre, l'archange doit choisir l'un des aspects suivants :

Aspect du Vengeur : Ce [Monstre] gagne les règles spéciales Impact 2, Coup Puissant +1, Châtiment et Ange Vengeur.

Aspect du Rédempteur : Ce [Monstre] gagne les règles spéciales Régénération, Aura de Mort 1, Bouclier et Requiem.

Règles spéciales uniques :

But divin : Les guerriers [théistes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Intrépide.

Aspect du Vengeur *Ange Vengeur Uniquement*

Contre les Blessures causées par la Règle Spéciale Impact de ce [Monstre], les Ennemis doivent Relancer les Tests de Résolution réussis.

Requiem *Aspect du Rédempteur uniquement*

Lorsqu'un ennemi à portée de commandement tue un guerrier [théiste] allié, cet ennemi doit effectuer un seul test de résolution ; en cas d'échec, il devient brisé !

Archange



[Théiste], [Monstre]

Taille : 5

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

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Béni, Terrifiant, Intrépide, Dessein Divin

Options :

Lors de la constitution de votre bande de guerre, l'archange doit choisir l'un des aspects suivants :

Aspect du Vengeur : Ce [Monstre] gagne les règles spéciales Impact 2, Coup Puissant +1, Châtiment et Ange Vengeur.

Aspect du Rédempteur : Ce [Monstre] gagne les règles spéciales Régénération, Aura de Mort 1, Bouclier et Requiem.

Règles spéciales uniques :

But divin : Les guerriers [théistes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Intrépide.

Aspect du Vengeur *Ange Vengeur Uniquement*

Contre les Blessures causées par la Règle Spéciale Impact de ce [Monstre], les Ennemis doivent Relancer les Tests de Résolution réussis.

Requiem *Aspect du Rédempteur uniquement*

Lorsqu'un ennemi à portée de commandement tue un guerrier [théiste] allié, cet ennemi doit effectuer un seul test de résolution ; en cas d'échec, il devient brisé !



Trébuchet

[Impérial]

Monstre

220 points

Taille : 4

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

Règles spéciales : Discipline de fer, Machine de siège, Emplacement, Prêts, Ingénieurs de campagne, lâchez-Tout !

Spellcaster 3, Dark Shepherd, Pontificate

Les châteaux et les hommes d'armes constituent l'épine dorsale de la puissance féodale des Cent Royaumes. Conscients de cela, les empereurs de l'Empire tellien souhaitent s'assurer que la capacité de percer les fortifications et de balayer ces hommes du champ de bataille demeure inégalée parmi leurs vassaux.

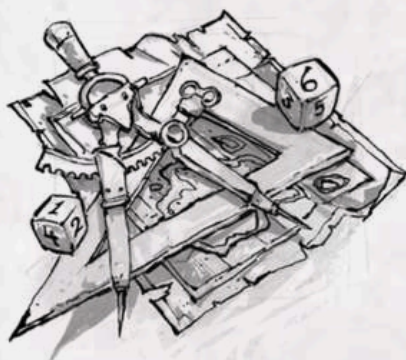
Les Collèges Impériaux furent créés pour développer ces redoutables machines de guerre, une tâche qu'ils continuent d'accomplir sur ordre du Trône Impérial, même si les anciens Empereurs ont disparu depuis longtemps.

Le monopole des principes avancés nécessaires à la construction réussie de ces redoutables machines de guerre est l'un des outils que le chambellan impérial utilise souvent, permettant à des alliés choisis, même temporaires, de manier la puissance redoutable de ces machines contre leurs ennemis.

Règles spéciales uniques (Trébuchet) :

Machine de siège : Lors de la constitution de votre bande, ce guerrier est acheté comme un monstre et comprend 4 membres d'équipage possédant leurs propres caractéristiques et règles spéciales. Le trébuchet et son équipage sont activés ensemble à l'aide de la même carte de commandement. *Attention : il ne s'agit pas d'un monstre et il ne suit aucune de ses règles !*

Emplacement : Après son déploiement, ce guerrier ne peut être déplacé, placé, brisé, testé en résolution et ne peut effectuer aucune action pendant son activation.



Équipage

[Impérial], [Infanterie]

Taille : 2

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

Règles spéciales : À couvert ! Tous ensemble !

Spellcaster 3, Dark Shepherd, Pontificate

Règles spéciales uniques (équipage) :

À couvert ! : Tant que ce guerrier se trouve à moins de 1" du trébuchet, les actions de volée visant ce guerrier sont effectuées contre le trébuchet.

Tous Ensemble ! : Durant la phase de commandement, si le trébuchet est blessé, vous devez retirer des membres d'équipage allié à 1" du trébuchet, dans la limite du nombre de blessure. Pour chaque équipage retiré, le trébuchet récupère 1 point de vie.

Tir du trébuchet :

Prêt : Durant la phase de commandement, l'équipage charge et prépare le trébuchet. Choisissez d'abord la charge utile : **pierre**, **poix enflammée** ou **explosif**. Placez le marqueur correspondant n'importe où sur le champ de bataille, à plus de 30 cm du trébuchet. Ce marqueur n'est pas pris en compte pour les déplacements ni pour la ligne de mire.

Ingénieurs de terrain : (Événement de tirage) Choisissez l'un des effets suivants :

Objectif : Ce tour-ci, les guerriers touchés par les Déchaînés subissent un coup supplémentaire ! Règle spéciale : ils subissent un coup supplémentaire.

Ajustement : Vous pouvez immédiatement placer le marqueur n'importe où dans un rayon de D6 pouces autour de sa position actuelle. Lancez le dé, puis placez le marqueur entièrement à l'intérieur de la distance obtenue.

Réarmement : Vous pouvez immédiatement remplacer la charge utile choisie par un autre type.

Lâchez Tout! : Une fois toutes les autres cartes Commandement activées (alliées et ennemies), le Trébuchet libère sa charge ! Ce Guerrier effectue une action de volée unique, dont l'effet dépend de la charge sélectionnée pour ce tour. Retirez le marqueur après la résolution de l'effet de la charge.

Pierre - Tous les guerriers (alliés et ennemis) à moins de 2 pouces du marqueur subissent 2 coups avec la règle spéciale X de perforation d'armure.

Braise brûlante : Tous les guerriers (alliés et ennemis) à moins de 7,5 cm du marqueur subissent 1 touche. Les guerriers qui effectuent un test de résolution suite à ces touches subissent un malus de -X en résolution.

Explosif : Tous les guerriers (alliés et ennemis) situés à moins de 2,5 cm du marqueur subissent 3 touches. Les guerriers touchés sont immédiatement repoussés jusqu'à une distance X du marqueur explosif, comme s'il s'agissait d'un guerrier ennemi.

X représente le nombre de membres d'équipage non engagés à moins de 1 pouce du trébuchet.



Dons



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.

Cheval de race pure : 5 points

[Cavalerie] uniquement. Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Inarrêtable.

Blason: 10 points

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Bouclier.

Laurean Lance : 15 points

[Cavalerie] uniquement. Après une charge, un ennemi touché par les coups d'impact de ce [personnage] est brisé et repoussé.

Lame de maître :20 points

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Coup Puissant +1.

Épéiste de talent : 10 points

Ce [Personnage] obtient la règle spéciale Frappes Fulgurantes.



Dons



Améliorations : Féodal

Autorité incontestable : 20 points

Seigneur de guerre ou héros uniquement. Tous les guerriers [Infanterie] et [Cavalerie] alliés peuvent être affectés par les capacités de commandement de ce [Personnage], quel que soit leur rôle sur le champ de bataille.

Chasseur: 20 points

Ce [Personnage] gagne les règles spéciales Barrage 2 (14"), Perforation d'armure 2 et Tir Assuré.

Vétérans de la campagne : 25 points

Chef uniquement. Tant qu'ils se trouvent dans la zone de commandement de ce [Personnage], les guerriers de ce régiment gagnent la règle spéciale Endurcie.



Dons



Améliorations : Impérial

Mandat impérial : 25 points

Les guerriers [**impériaux**] alliés à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale Garde du corps.

Études universitaires réussies : 20 points

Ce [**Personnage**] gagne +3 en portée de commandement.

Aptitude ésotérique : 15 points

[**Lanceur de sorts**] *uniquement*. Ce [**Personnage**] gagne la règle spéciale Lanceur de sorts +1.



Dons



Améliorations : Ordres

La première bénédiction : 15 points

Lorsqu'un guerrier allié [**Ordres**] brisé à portée de commandement se rallie, il se soigne immédiatement de 1.

Parangon: 20 points

Lorsqu'il participe à un Duel, ce [**Personnage**] obtient la Règle Spéciale Bénie.

Tueur de bêtes : 10 points

Ce [**Personnage**] obtient la règle spéciale Chasseur de démons.



Dons



Améliorations : Théiste

Fragment élyséen : 15 points

Seigneur de guerre ou héros uniquement. Une fois par partie, ce [personnage] peut utiliser la capacité de commandement suivante :

Éclat sacré : Les guerriers [théistes] à portée de commandement gagnent la règle spéciale Châtiment.

Pénitence: 25 points

Les guerriers [théistes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Bravoure.

Dévotion fanatique : 10 points

Ce [Personnage] acquiert la règle spéciale Soif de sang.

