



Old Dominion







« Nous n'apportons que la paix. Aimez-nous. Nous vous aimons. Revenez à nous. Nous l'avons fait pour vous. Acceptez notre offre. » « Quelle est votre offre ? » Une fois encore, la réponse vint de tous, mais cette fois, ce n'était ni un murmure, ni un soupir. C'était une affirmation, une promesse, certaine et inéluctable, résonnant comme un lointain coup de tonnerre nous parvenant lentement au fond du col : « La Mort. »

Derrière le masque doré, je sentis le sourire du Gardien.

« Nous n'apportons que la paix », répétait-il.

– Extrait des mémoires de l'écuyer Jeorg de Riim

Rares sont ceux qui ont véritablement compris ce qui est arrivé à Hazlia lors de sa Chute. Ce que l'on sait, c'est que le Père de l'Humanité est tombé dans la prison de la Mort, mais n'a pas été arrêté. Et, comme ceux qui lui avaient juré fidélité de son vivant, Hazlia est revenu, ainsi que son Domaine.

Au-delà des vallées jadis foisonnantes et des plaines fertiles des Terres du Cœur s'étendent les vallées fluviales où fut fondée Capitas, la plus grande cité jamais bâtie par l'humanité. Et c'est ici, parmi les ruines de la plus sainte des cités humaines, que s'effondrèrent les vestiges d'Hazlia.

Blessé à mort, mais immortel et consumé par une rage insoutenable suite à la trahison de ses sujets, Hazlia fut poussé au-delà des limites du désespoir et de la fureur. Dans son orgueil démesuré, il chercha à anéantir l'Ancien Royaume, mais fut déjoué par le sacrifice d'une autre divinité du Panthéon : Ninuah, la Mère.

Rejeté, brisé et au bord de la folie, Hazlia implora la puissance capable de répondre à son besoin désespéré de vengeance et de châtier sa trahison... et une puissance lui répondit. La Mort, la troisième Âme Incarnée de la Destruction.

Ce qui s'est passé dans ce royaume oublié dépasse l'entendement des mortels comme des immortels, mais de la fusion impie de ces deux éléments primordiaux polaires est né un amalgame impie : la non-mort.

Au cœur de Capitas se trouve une fosse gigantesque d'où jaillit un phare de ténèbres immense : un puissant rayon de feu ténébreux qui projette autant d'ombres que de lumière, enveloppant la cité entière d'une lueur infernale d'ombres dansantes. C'est l'essence débridée d'Hazlia, déesse déchue des hommes ; une corruption sans précédent, qui chante son chant de sirène depuis des siècles, attirant à elle les fous, les brisés, les désespérés et les assoiffés de pouvoir comme des papillons de nuit vers la flamme. Au fil des siècles, des centaines, voire des milliers, de mortels ont répondu à son appel.

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



Les habitants des ténèbres : Les habitants du Old Dominion comprennent des légions de soldats morts-vivants, des fanatiques enragés et des constructions réanimées, tous au service d'Hazlia. Les guerriers du Old Dominion peuvent posséder l'un des rôles suivants sur le champ de bataille : [Légions], [Credo final], [Panthéon déchu] ou [Fanatique].

L'Ombre d'Hazlia : Les guerriers du Old Dominion réussissent toujours leurs tests de Résolution avec un résultat de « 1 », quels que soient les modificateurs ou leur état Brisé!. *Les guerriers peuvent toujours effectuer un test de Résolution ; s'ils sont Brisés, ils ne peuvent réussir que sur un résultat de « 1 ».*

Pouvoir Obscur : Au début de chaque tour, gagnez des marqueurs de Pouvoir Obscur pour chaque guerrier tombé au combat dans votre bande, selon son rôle sur le champ de bataille indiqué ci-dessous. Tout le Pouvoir Obscur est perdu à la fin de chaque tour. Inscrivez votre total de Pouvoir Obscur à côté du champ de bataille.

[Légions] : 1 Pouvoir Obscur

[Credo final] : 2 Pouvoir Obscur

[Panthéon déchu] : 3 Pouvoir Obscur

Le Pouvoir Obscur peut être dépensé de différentes manières pour renforcer votre bande ou pour participer à l'événement de tirage « Souvenirs d'antan ». Les guerriers [fanatiques] ne peuvent jamais effectuer cet événement.

Souvenirs d'antan : (Événement de pioche) Dépensez X Puissance obscure - Lors de cette activation, ce guerrier gagne la règle spéciale ou l'effet de son Souvenir d'antan indiqué dans son profil.



Warbands

Old Dominion

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) :

- Archimandrite (Kheres)
- Hiérodiacre (Hashashin)
- Strategos (Athanatoi)
- Strategos monté (Kataphractoi)
- Xhilarque (Garde varègue)
- Divinité déchue

Régiments principaux :

- Légionnaires
- Garde prétorienne
- Cultistes
- Moroi
- Centaure Prodrmoi

Monstres et (Cavaliers) :

- Sépulcre profané (Théocrateur)

Héros :

- Sombre Cénotaphe
- Reliquaire Profane
- Optio
- Hetairos

Régiments restreints :

- Athanatoi
- Garde Varègue
- Hashashin
- Kheres
- Kanéphores
- Caryatides
- Buccéphaloi
- Golems d'os
- Centaure Kerykes
- Kataphractoi





Archimandrite

[Credo final], [Infanterie], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Suite du seigneur de guerre :

115 points

Kheres

Taille : 2

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

Règles spéciales : Lanceur de sorts 4, Aura de mort 1, Sacré et profane, Catéchisme de la corruption

Spellcaster 4, Aura of Death 1, Sacred and the Profane, Catechism of Corruption

Parmi les membres les plus anciens et les plus dangereux du Dernier Credo figurent les Archimandrites, chacun béni par la puissance maléfique du non-Dieu et imprégné des mystères et des rituels de son église obscure.

Leurs monastères abandonnés au profit de cellules creusées profondément dans la roche sous Capitas, ces créatures blasphématoires commandent la loyauté absolue d'une douzaine d'acolytes environ qui dirigent les adeptes dépravés des cultes apocalyptiques que l'on trouve si facilement dans les terres mourantes du nord, ainsi que tous les légionnaires immortels et les monstruosité que leurs arts obscurs leur permettent de contrôler.

Règles spéciales uniques :

Sacré et Profane : (Événement de pioche) Vous pouvez immédiatement transmuter n'importe quelle quantité de Pouvoir Obscur en Essence. Ce [Lanceur de sorts] gagne 1 Essence par Pouvoir Obscur dépensée. *Un Lanceur de sorts ne peut pas posséder plus de 6 Essences !*

Catéchisme de la corruption : Les guerriers alliés [Credo final] à portée de commandement obtiennent la règle spéciale Redoutable.

Sorts :

Baptême impie Essence : 3

Action unique. Cible un guerrier ennemi à portée de commandement. Subit des coups égaux à sa caractéristique de résolution.

Sanctification Essence : 2

Capacité de commandement Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Explosion mortelle +1.

Excommunication Essence : 1

Incantation. Après qu'un guerrier allié ait échoué à un test de Résolution, vous pouvez relancer un seul résultat.



Hiérodiaacre

[Credo final], [Infanterie], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Suite du seigneur de guerre :

90 points

Hashashin

Taille : 2

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

Règles spéciales : Lanceur de sorts 3, Berger des Ténèbres, Pontificat

Spellcaster 3, Dark Shepherd, Pontificate

La chute d'Hazlia et de ses fidèles du premier âge ne s'arrêta pas en embrassant le dogme apocalyptique du Credo Final. Lorsque la voix de leur dieu s'éteignit après sa défaite face à Kleon et à la Dernière Légion, nombre de ses disciples sombrèrent dans le désespoir.

Cependant, même les plus zélés de ses disciples pouvaient entendre la cacophonie hurlante d'une centaine de divinités affamées, prisonnières du bûcher qui brûle au centre de Capitas... Des divinités déchues qui n'ont besoin que de quelques fidèles, des hiérodiaacres autoproclamés, pour prêcher leur parole et accomplir leur mission de péché, afin que leurs nouveaux maîtres puissent déchaîner un millénaire de malice et de haine sur le monde.

Règles spéciales uniques :

Berger des Ténèbres : Lors de la génération de Pouvoir Obscur au début du tour, chaque guerrier **[Fanatique]** tué génère 1 Pouvoir Obscur.

Pontificat : À chaque fois qu'un guerrier ennemi sur le champ de bataille est brisé, ce personnage gagne 1 point d'essence.

Sorts :

Behold Elysium

Essence : 3

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

Purification

Essence : 2

Action unique ! Tous les ennemis brisés ! sur le champ de bataille subissent 1 point de dégâts.

Litanie blasphématoire

Essence : 1

Incantation Lorsqu'un guerrier ennemi engagé avec ce **[Personnage]** s'active, il devient Brisé !



Strategos

[Légions], [Infanterie], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

125 points

Athanatoi

Taille : 2

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

Règles spéciales : Bouclier, Frappes Parfaites, Imperator

Shield, Flawless Strikes, Imperator

Un stratège est le commandant suprême d'une légion du Dominion, un maître d'hommes qui exigeait la loyauté absolue de ses troupes et qui exerçait leur autorité temporelle et spirituelle en campagne. Sa maîtrise reposait sur la stratégie et la diplomatie, permettant ainsi à ses officiers, les dix xhilarques qui servaient sous ses ordres, de se concentrer sur la logistique, la tactique et le déploiement des troupes.

Inhumés avec tout le faste et les cérémonies imaginables, leur réveil dans une non-vie de service est empreint de misère et de perte, car, contrairement aux êtres d'un ordre inférieur, ils conservent non seulement leurs facultés cognitives, mais aussi leurs souvenirs d'antan. Ces facultés et ces souvenirs leur ont permis de préserver leur personnalité et, par conséquent, leurs ambitions.

Règles spéciales uniques :

Imperator : Les guerriers alliés [Légions] à portée de commandement peuvent se déplacer à travers d'autres guerriers alliés [Légions] pendant leur activation, mais ne doivent pas terminer une action sur un autre guerrier.

Capacités de commandement :

Testudo : Les guerriers [Légions] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Bastion.

Puissance de Capitas : Lors d'une actions de Clashou de volée, les « 1 » causés par les guerriers [Légions] à portée de commandement ne peuvent pas être bloqués.

Lueurs de l'âge d'or : les guerriers alliés [Légions] à portée de commandement gagnent l'action unique suivante :

Retour à la gloire : (Action unique) Ce guerrier déclenche immédiatement l'événement « Souvenirs d'antan » sans dépenser de puissance obscure. *Attention : cet effet ne peut être cumulé plusieurs fois.*



Strategos Monté

[Légions], [Cavalerie], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

135 points

Kataphractoï

Taille : 3

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

Règles spéciales : Bastion, Impact 2, Coup Puissant 1, Fierté de Capitas

Bastion, Impact 2, Cleave 1, Pride of Capitas

Les origines de la chevalerie et de l'ordre féodal remontent, comme presque toutes les institutions des Cent Royaumes, à l'établissement du Kataphraktoi Taghmata dans l'Ancien Dominion.

Le coût de leur monture, de leur équipement et de leur déploiement, ainsi que leur efficacité sur le champ de bataille, placent ces guerriers dans une catégorie à part. Le stratège monté est l'incarnation même de cet ancien code guerrier, un modèle d'une époque révolue, chevauchant son compagnon rituel, dont la gloire fanée et l'armure délabrée ne sauraient altérer l'intelligence ardente et la volonté farouche qui brûlent encore en lui.

Règles spéciales uniques :

Fierté de Capitas : Les guerriers alliés [Légions] à portée de commandement gagnent la règle spéciale Discipline de fer.

Capacités de commandement :

Lever les boucliers : Les guerriers alliés [Légions] à portée de commandement gagnent la règle spéciale Pavois.

Veni Vidi Vici : Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Débordement.

Fureur de la Légion : Les guerriers alliés [Légions] à portée de commandement gagnent la règle spéciale Coups implacables.



Xhiliarch

[Légions], [Infanterie], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

100 points

Garde varègue

Taille : 2

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

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Contre-attaque, Inflexible, Préfet

Cleave 2, Counter-attack, Unyielding, Praefectus

Le professionnalisme de l'armée du Dominion était parfaitement illustré par son corps d'officiers. Un xhilarque, commandant de mille hommes, était élu par ses troupes et formé par le Dominion.

Seuls ceux qui avaient auparavant atteint le grade de centurion pouvaient devenir xhilarques, qui, une fois élus, se rendaient à Capitas pour y être formés en grammaire, en arithmétique et en logistique, ce qui leur permettait de devenir le corps d'officiers professionnels dont les légions avaient besoin pour dominer le continent.

Leur grade élevé impliquait invariablement qu'ils étaient enterrés avec tous les honneurs et cérémonies, leur processus d'embaumement et leurs services funéraires étant beaucoup plus approfondis et complexes que ceux d'un simple légionnaire.

Ainsi, lorsqu'ils furent ressuscités comme des réceptacles inanimés par le non-Dieu, ils conservèrent leurs capacités cognitives, contrairement aux légionnaires qui ne conservent qu'un vestige de leur ancien moi.

Règles spéciales uniques :

Préfet : Les guerriers [Légions] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Intrépide.

Capacités de commandement :

Commandement immortel : Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Inconscient.

Invictus : Les guerriers alliés [Légions] à portée de commandement gagnent la règle spéciale Rafale.



Sombre Cénotaphe

[Légions], [Infanterie], [Personnage]

Héros

70 points

Taille : 2

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

Règles spéciales : Craint, Explosion Fatale 2, Endurci,
Mort et désespoir, Disciple des ténèbres

Dread, Lethal Demise 2, Hardened, Death and Despair,
Dark Disciple

Tout au long de l'histoire du Old Dominion, chaque légion disposait d'un lieu de sépulture distinct où étaient enterrés les corps retrouvés de ses légionnaires et officiers tombés au combat. Un cénotaphe, monument à la mémoire de ceux qui sont tombés et dont les corps n'ont pas été retrouvés, couronnait chacune de ces nécropoles austères.

Lieu où se manifeste la fierté indéfectible de la Légion, tout ennemi combattant sous son pouvoir obscur sait qu'il affronte non seulement les morts implacables qui se dressent devant lui, mais aussi la volonté commune de ces innombrables légionnaires dont les corps n'ont jamais été retrouvés.

Règles spéciales uniques :

Mort et Désespoir : (Action Unique) Dépensez X Pouvoir Obscur - Pour chaque Pouvoir Obscur dépensé, un seul Ennemi Cible à Portée de Commandement doit Tester sa Résolution ; en cas d'échec, il devient Brisé !

Disciple des Ténèbres : Ce [Personnage] ne peut ni exécuter ni être la cible de la capacité de commande de duel.

Capacités de commandement :

Memento Mori : Les guerriers [Légions] amis à portée de commandement sont inspirés !



Reliquaire Profane

[Légions], [Infanterie], [Personnage]

Héros

80 points

Taille : 2

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

Règles spéciales : Aura de Mort 2, Fragment de Divinité, Signifer, Labarum de la Légion

Aura of Death 2, Fragment of Divinity, Signifer, Labarum of the Legion

Lorsque Hazlia tomba, d'innombrables fragments de son royaume divin furent récupérés par ses serviteurs dévoués à travers tout Capitas.

Ces infimes fragments de divinité conservent le pouvoir d'animer et d'agiter les âmes normalement dociles des fidèles des non-Dieux, les réveillant et permettant à une petite fraction de sa Volonté mortelle de se répandre dans le monde, sapant la force vitale et la vitalité même de ses ennemis.

Règles spéciales uniques :

Fragment de divinité : Les ennemis ne peuvent être soignés ou ressuscités tant qu'ils se trouvent à portée de commandement.

Signifer : Ce [personnage] est un porte-étendard.

De plus, ce [Personnage] ne peut pas effectuer ou être la cible de la capacité de commandement de duel.

Labarum de la Légion : (Action unique) Tous les alliés brisés ! [Légions] à portée de commandement se rallient immédiatement.

Capacités de commandement :

Relique sacrilège : Tous les guerriers amis à portée de commandement gagnent la règle spéciale Aura de Mort +1.



Optio

[Légions], [Infanterie], [Personnage]

Héros

65 points

Taille : 2

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

Règles spéciales : Avant-garde, Bouclier, Bravoure, Tribune, Marche incessante

Vanguard, Shield, Bravery, Tribune, Ceaseless March

Second du Centarchos, l'Optio, officier de rang le plus bas formé par le Collège du Old Dominion, est un vétéran sévère et expérimenté dont la responsabilité est de faire obéir aux ordres d'un officier... ou de les ignorer.

Lorsque les Légions Impériales furent créées, les commandants vétérans réalisèrent rapidement qu'ils avaient besoin d'un lien, d'une pièce maîtresse entre le corps des officiers professionnels formés par les Collèges et les légionnaires vétérans qui formaient l'épine dorsale de toutes les Légions.

Règles spéciales uniques :

Tribune : Les légionnaires de votre bande de guerre gagnent la règle spéciale Avant-garde.

Marche incessante : (Action unique) Tous les guerriers [**Légions**] à portée de commandement peuvent immédiatement se déplacer jusqu'à la moitié de leur caractéristique de marche (arrondie à l'entier supérieur).

Capacités de commandement :

Avance inévitable : Les guerriers alliés [**Légions**] à portée de commandement gagnent la règle spéciale Inflexible.



Hetairos

[Légions], [Cavalerie], [Personnage]

Héros

110 points

Taille : 3

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

Règles spéciales : Bouclier, Bastion, Brutal, Impact 2, Piétinement, Décursion

Shield, Bastion, Brutal, Impact 2, Trample, Decursion

Aux premiers temps du Old Dominion, les Kataphractoï étaient les Compagnons choisis du Caelesor, ou Hetairoï, armés des meilleures armes et armures qu'il pouvait fournir et montés sur les plus grands destriers qu'il pouvait trouver.

Avec l'évolution du Old Dominion, ces anciennes formations furent abandonnées, mais pas le titre d'Hetairos. Attribué aux plus grands champions du Old Dominion, ce titre était conféré uniquement par le Caelesor lui-même pour des actes de bravoure sur le champ de bataille.

Une partie de cette prouesse et de cette gloire subsiste dans leurs vestiges desséchés, et les Hetairoï sont les premiers parmi leurs pairs dans une bande de guerre Kataphractoï, leur simple présence rappelant à leurs compagnons les glorieuses charges des âges passés.

Règles spéciales uniques :

Décursion : Lorsqu'il est placé suite à la capacité de commandement de duel, ce [personnage] compte comme chargeant. Cela déclenche les coups d'impact de l'Hétairos et la règle spéciale Brutale.

Capacités de commandement :

Contre-charge : Les guerriers [Cavalerie] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Contre-attaque.



Legionnaires

[Légions], [Infanterie]

Recrutement 4 guerriers

80/15 Points

Principal

Taille : 2

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

Règles spéciales : Bouclier, Soutien, Phalange

Shield, Support, Phalanx

- Options :
- Chef15 points
 - Porte-étendard 10 points
 - Guerrier supplémentaire15 points

Règles spéciales uniques :

Souvenirs d'antan : 1 Pouvoir Obscur - Ce guerrier se Rallie!

S'il était autrefois discutable de savoir si les Légions du Old Dominion étaient la force de combat la plus redoutée d'Ea, rares sont ceux qui oseraient le contester aujourd'hui. Dévoués à leur seigneur dans la vie comme dans l'au-delà, ce que les légionnaires du Old Dominion ont perdu en vitesse, ils le compensent largement par une discipline implacable et une détermination sans faille.



Garde prétorien

[Légions], [Infanterie]

Recrutement 4 guerriers

110/30 Points

Principal

Taille : 2

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

Règles spéciales : Bouclier, Garde du corps, Phalange

Shield, Bodyguard, Phalanx

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

Jadis la force de combat d'élite du Old Dominion, la Garde Prétorienne finit par perdre la faveur de ses subordonnés, les Caelesors, pour avoir été plus fidèle à leur dieu qu'à elle-même. Condamnée à mort à deux reprises pour sa loyauté, la Garde Prétorienne a désormais le triste privilège d'être l'une des rares troupes du Old Dominion à conserver une certaine identité malgré l'emprise d'Hazlia.

Règles spéciales uniques :

Souvenirs d'antan : 2 Pouvoir Obscur - +1 Clash



Cultistes

[Fanatique], [Infanterie]

Recrutement 4 guerriers

60/10 Points

Principal

Taille : 2

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

Règles spéciales : Esquive, Acolyte, Barrage 1 (8"), Tir mortel

Dodge, Acolyte, Barrage 1 (8"), Deadly Shot

Options : Chef10 points

Guerrier supplémentaire10 points

À l'instar du dieu lui-même, le culte d'Hazlia ne disparut pas tout à fait après la Chute. De petits monastères isolés, vénérant leur dieu et sa vision apocalyptique, survécurent grâce aux pillages, au cannibalisme et à d'autres méthodes trop abominables pour être décrites.

Une fois découverts, les fanatiques parmi eux étaient sélectionnés et initiés aux mystères du culte mortel d'Hazlia, avec la promesse d'une ascension dans ses rangs immortels s'ils parvenaient à tuer leur cible par tous les moyens possibles.

Aujourd'hui, les Cultistes et les Hashashins opèrent indépendamment des Légions de morts-vivants, semant le chaos et la mort sur le pas de leur avancée implacable.

Règles spéciales uniques :

Acolyte : Lorsque ce guerrier est tué, vous obtenez immédiatement un marqueur de pouvoir obscur.



Moroi

[Credo final], [Infanterie]

Recrutement 4 guerriers

75/20 Points

Principal

Taille : 2

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

Règles spéciales : Flanc, Terrifiant, Opportuniste

Flank, Terrifying, Opportunist

Options : Guerrier supplémentaire20 points

Règles spéciales uniques :

Souvenir d'antan : 2 Pouvoir Obscur - Ce guerrier peut être placé n'importe où entièrement à portée de commandement.

Les adeptes qui n'ont ni l'ambition ni le génie nécessaires pour atteindre la non-vie par leurs propres moyens se voient accorder une ultime chance de ne faire qu'un avec leur Seigneur. Dans leurs derniers instants, ils montent sur un bûcher embrasé par les flammes impies du Bûcher. Les Kheres sont les restes calcinés et animés de ceux qui parviennent à ne pas sombrer dans la folie ; les Moroi, eux, n'ont pas cette chance...



Centaure Prodro moi

[Légions], [Cavalerie]

Recrutement 1 guerrier

55/50 Points

Principal

Taille : 3

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

Règles spéciales : Bouclier, Impact 1, Coup Puissant 1

Shield, Impact 1, Cleave 1

Options : Chef20 points
Guerrier supplémentaire50 points

Contrairement aux Minotaures, plus dociles, ou aux Satyroï, plus rusés, les Centaures étaient tout simplement trop primitifs pour s'intégrer efficacement à la société humaine. La grande majorité trouva néanmoins sa place comme Prodro moi, éclaireurs et patrouilleurs frontaliers opérant au sein d'une structure tribale rigoureuse, renforçant les Légions de redoutables forces d'avant-garde et d'escarmouche.

Règles spéciales uniques :

Souvenir d'antan : 1 Pouvoir Obscur - Règle spéciale Inarrêtable



Athanatoi

[Légions], [Infanterie]

Recrutement 4 guerriers

115/30 Points

Restreint

Taille : 2

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

Règles spéciales : Contre-attaque, Frappes Fulgurantes, Parade

Counter-attack, Quicksilver Strikes, Parry

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

Précurseurs des célèbres Prétoriens, l'origine des Athanatoi est enveloppée dans les mythes et légendes qui ont entouré la naissance du Dominion et de ses premières forces.

Sans visage ni remords, ils incarnaient la volonté divine incarnée par les mortels. Leurs rangs, limités à mille hommes, étaient pourvus des guerriers les plus talentueux du Dominion, susceptibles de tomber au combat.

À présent, même dans la mort, ils continuent de servir, apportant le jugement de leur dieu sur tous ceux qui sont assez fous pour penser pouvoir se tenir devant ces immortels.

Règles spéciales uniques :

Souvenir d'antan : 2 Pouvoir Obscur - Règle spéciale Frappes Parfaites



Garde Varègue

[Légions], [Infanterie]

Recrutement 4 guerriers

125/35 Points

Restreint

Taille : 2

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

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Endurci, Ténacité

Cleave 2, Hardened, Tenacious

- Options : Chef20 points
Porte-étendard 15 points
Guerrier supplémentaire35 points

Le pouvoir a pour nature de corrompre. Peu d'individus étaient aussi conscients de cette vérité universelle que les Caelesors du Old dominion. De même que les Prétoriens ont remplacé les Athanatoi et leur dévotion inébranlable à l'édit d'Hazlia, de même les Varègues se sont établis sur les cendres de la Garde prétorienne lorsque leur faiblesse mortelle et leur soif de pouvoir les ont conduits à trahir leurs chefs. À travers les siècles de troubles et la Chute qui s'ensuivit, les Varègues ont veillé sur les Caelesors et leurs proches, semant la mort et la vengeance sur quiconque oserait leur nuire.

Règles spéciales uniques :

Souvenir d'antan : 2 Pouvoir Obscur - Pendant l'action de combat de ce guerrier contre un **[Brute]** ou un **[Monstre]**, les coups qui ne sont pas bloqués infligent une blessure supplémentaire.



Hashashin

[Fanatique], [Infanterie]

Recrutement 4 guerriers

65/15 Points

Restreint

Taille : 2

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

Règles spéciales : Lames mortelles, Esquive, Avant-garde, Iconoclaste

Deadly Blades, Dodge, Vanguard, Iconoclast

Options : Chef15 points

Guerrier supplémentaire15 points

À l'instar du dieu lui-même, le culte d'Hazlia ne disparut pas tout à fait après la Chute. De petits monastères isolés, vénérant leur dieu et sa vision apocalyptique, survécurent grâce aux pillages, au cannibalisme et à d'autres méthodes trop abominables pour être décrites.

Une fois découverts, les fanatiques parmi eux furent sélectionnés et initiés aux mystères du culte mortel d'Hazlia. On leur promit l'ascension au sein de ses rangs immortels s'ils parvenaient à tuer leur cible par tous les moyens possibles. Aujourd'hui, les Cultistes et les Hashashins opèrent indépendamment des Légions de morts-vivants, semant le chaos et la mort sur leur passage.

Règles spéciales uniques :

Iconoclaste : Lorsqu'il est engagé avec un ennemi

[Personnage], ce guerrier gagne la règle spéciale Béné.



Kheres

[Credo final], [Infanterie]

Recrutement 4 guerriers

120/25 points

Restreint

Taille : 2

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

Règles spéciales : Malédiction, Barrage 1 (12"), Tir

Assuré, Feu torrentiel

Malédiction, Barrage 1 (12"), Sureshot, Torrential Fire

Options : Guerrier supplémentaire25 points

Les adeptes qui n'ont ni l'ambition ni le génie nécessaires pour atteindre la non-vie par leurs propres moyens se voient accorder une ultime chance de ne faire qu'un avec leur Seigneur. Dans leurs derniers instants, ils montent sur un bûcher embrasé par les flammes impies du Bûcher. Les Kheres sont les restes calcinés et animés de ceux qui parviennent à ne pas sombrer dans la folie ; les Moroi, eux, n'ont pas cette chance...

Règles spéciales uniques :

Malédiction : Les [lanceurs de sorts] ennemis touchés par l'action Volée de ce guerrier perdent immédiatement 1 essence.

Souvenir d'antan : 1 Pouvoir Obscur - Règle spéciale Volée Rapide



Centaure Kerykes

[Credo final], [Cavalerie]

Recrutement 1 guerrier

70/75 points

Restreint

Taille : 3

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

Règles spéciales : Insaisissable, Hérauts d'Hazlia, Barrage 2 (12"), Perforation d'armure 1

Elusive, Hazlia's Heralds, Barrage 2 (12"), Armor Piercing 1

Options : Chef25 points

Guerrier supplémentaire75 points

Contrairement aux Minotaures, plus dociles, ou aux Satyroi, plus rusés, les Centaures étaient tout simplement trop primitifs pour s'intégrer efficacement dans la société humaine. La grande majorité trouva néanmoins sa place en tant que Prodromoi, éclaireurs et forces de patrouille frontalière opérant selon une structure tribale régimentée, renforçant les Légions avec de redoutables forces d'avant-garde et d'escarmouche.

Quelques élus, les plus ardents et les plus pieux d'entre eux, étaient sélectionnés pour un entraînement supplémentaire, devenant une unité d'élite de messagers au service du Panthéon : les Kyrikes, ou Hérauts, à qui l'on pouvait confier la transmission des messages de leurs dieux, même au cœur déchaîné d'un champ de bataille.

Règles spéciales uniques :

Hérauts d'Hazlia : Durant la phase de commandement, ce régiment désigne un **[Personnage]** allié sur le champ de bataille ; tous les guerriers alliés à portée de commandement de ce guerrier sont considérés comme étant à portée de commandement du **[Personnage]** choisi.

Souvenir d'antan : 1 Pouvoir Obscur – Règle spéciale Agile



Kataphraktoi

[Légions], [Cavalerie]

Recrutement 1 guerrier

80/85 points

Restreint

Taille : 3

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

Règles spéciales : Bouclier, Bastion, Brutal, Impact 2

Shield, Bastion, Brutal, Impact 2

Options : Chef25 points
 Porte-étendard 20 points
 Guerrier supplémentaire85 points

Entièrement revêtus d'armure, les Kataphraktoi étaient les précurseurs de l'idéal noble du chevalier. Ressuscités parmi les morts, ces cavaliers devenaient une force terrifiante sur le champ de bataille, leur efficacité étant décuplée par le fait que ni le cheval ni le cavalier ne connaissaient la peur ou la douleur, ce qui leur permettait de charger les formations ennemies avec une férocité qu'aucun adversaire mortel ne saurait égaler.

Règles spéciales uniques :

Souvenir d'antan : 1 Pouvoir Obscur - Règle spéciale Piétinement



Kanephors

[Panthéon déchu], [Brute]

Recrutement 1 guerrier

100/115 points

Restreint

Taille : 3

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

Règles spéciales : Coups implacables, Coup Puissant 2, Endurci

Relentless Blows, Cleave 2, Hardened

Options : Guerrier supplémentaire115 points

Au cœur des grands temples de Capitas, on pouvait trouver les Telestria, de grandes salles où l'on était initié aux mystères du culte d'Hazlia.

Autour de ces salles richement décorées, des dizaines et des dizaines de Kanephors montaient la garde, porteurs des richesses et des présents que leur seigneur allait prodiguer aux nouveaux initiés d'Hazlia. Dans une sombre parodie de leur ancien rôle, ces terrifiantes créatures animées pouvaient être lâchées sur le champ de bataille pour apporter le dernier don de leur dieu : la Mort.

Règles spéciales uniques :

Souvenir d'antan : 3 Pouvoir Obscur - Durant cette activation, les ennemis blessés par l'action de combat de ce guerrier doivent immédiatement effectuer un test de résolution pour chaque marqueur de blessure actuellement sur eux ; pour chaque échec, cet ennemi subit une blessure supplémentaire.



Karyatids

[Panthéon déchu], [Brute]

Recrutement 1 guerrier

105/120 Points

Restreint

Taille : 3

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

Règles spéciales : Endurci, Barrage 2 (16"), Perforant 2

Hardened, Barrage 2 (16"), Armor Piercing 2

Options : Guerrier supplémentaire120 points

Bien que la chute d'Hazlia et l'anéantissement subséquent de la population de Capitas aient imprégné les pierres mêmes de Capitas de son pouvoir, cela n'était nulle part plus évident que dans ses plus grands temples.

Ici, le sang même d'Hazlia suintait des murs, imprégnant ses icônes et statues les plus sacrées d'une sombre parodie de la vie. Les magnifiques Caryatides qui jadis entouraient les ténements du grand temple ont repris vie et, dans une grotesque parodie de leur fonction rituelle, traquent désormais tous les intrus dans le domaine de leur dieu.

Seuls les serviteurs les plus zélés et dévoués d'Hazlia peuvent espérer lier ces créations impies dans un but commun : déchaîner leur horreur sur le champ de bataille, où des projectiles créés de sang divin et de pure méchanceté ridiculisent l'armure et la chair mortelles.

Règles spéciales uniques :

Souvenir d'antan : 3 Pouvoir Obscur - Durant cette activation, les ennemis blessés par l'action de volée de ce guerrier doivent immédiatement effectuer un test de résolution pour chaque marqueur de blessure actuellement sur eux ; pour chaque échec, cet ennemi subit une blessure supplémentaire.



Buccéphaloï

[Credo final], [Brute]

Recrutement 1 guerrier

110/125 points

Restreint

Taille : 3

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

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Béni, Redoutable

Cleave 3, Blessed, Fearsome

Options : Guerrier supplémentaire125 points

Les Buccéphales du Old dominion étaient les gardiens sacrés de ses lieux les plus saints. Vêtus de magnifiques parures cérémonielles, ces gardiens simples et pieux étaient choisis parmi les plus puissants Minotaures Thyriens, leurs cornes étant rituellement coupées en signe de dévotion et de soumission à Hazlia. Telle était la puissance et la majesté des Buccéphales que ce n'est qu'après leur mort qu'ils étaient appelés au combat ; de leur vivant, nul n'osait les affronter.

Règles spéciales uniques :

Souvenir d'antan : 2 Pouvoir Obscur - Tous les guerriers de taille égale ou inférieure à portée d'engagement peuvent être immédiatement repoussés.



Golem d'Oss

[Credo final], [Brute]

Recrutement 1 guerrier

135/145 points

Restreint

Taille : 3

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

Règles spéciales : Submerger, Aura de Mort 2, Intrépide, Ossuaire Charnel

Overwhelm, Aura of Death 2, Dauntless, Charnel Ossuary

Options : Guerrier supplémentaire145 points

Dans leur quête de savoir, les membres du Credo Sombre découvrirent de nombreux secrets qu'il valait mieux ignorer. Parmi eux, le fait que les pierres mêmes de Capitas étaient imprégnées de tant de mort et de l'essence d'Hazlia lors de la Chute qu'une simple conscience suffisait à les faire obéir à l'appel de leur maître et à massacrer les vivants... Ces constructions colossales sèment la terreur sur le champ de bataille, leurs formes massives encaissant des dégâts incroyables tandis que leurs membres gigantesques fauchent les formations ennemies.

Règles spéciales uniques :

Ossuaire charnier : Chaque fois que ce guerrier subit des blessures, gagnez 1 marqueur de pouvoir obscur.

Souvenir d'antan : 2 Pouvoir Obscur - Ce guerrier guérit 1.



Sépulcre profané

[Panthéon déchu], [Monstre]

Théokrator des Monstres :

290 points

Seigneur de Guerre et Monstre

Taille : 5

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

Règles spéciales : Submerger, Juggernaut, Piétiner, Craint, Terrifiant, Impact 3, Fustigation, Chaire, Exhortation de la Foi Éternelle

Overwhelm, Juggernaut, Trample, Dread, Terrifying, Impact 3, Castigation, Pulpit, Exhortation of Eternal Faith

Options : Théokrator45 Points

Chaque cathédrale, basilique et lieu de culte important du Old dominion fut bâti par les ancêtres des Tectons en pleine conscience de la nature du Divin et du pouvoir de la Foi. Au plus profond de chacun de ces édifices sommeillait une étincelle divine, maintenue en sommeil jusqu'à ce que le Panthéon ait besoin d'une source d'énergie, ou d'une nouvelle Divinité.

C'est durant cette phase embryonnaire et vulnérable que de nombreuses graines de divinité furent exposées aux énergies maléfiques du Non-Dieu après la Chute. Désormais réduites à de simples masses gémissantes de potentiel nécromantique inassouvi, ces entités maléfiques sont liées à leurs lieux de culte.

Puisant dans son essence sans se soucier de sa propre survie, le clergé du panthéon utilise le pouvoir divin corrompu qui réside en ces êtres infortunés pour doter ses troupes de miracles corrompus sur le champ de bataille.

Options :

Théokrator : (Amélioration de Cavalier de Monstre)

Ce [Monstre] gagne le don Lanceur de sorts 4 et la règle spéciale Sacré et Profane.

Ce [Lanceur de sorts] gagne les sorts « Supplication Obscure » et « Sorts du Viatique ».

Sorts :

Théokrator seulement

Supplication Obscure

Essence : 3

Capacité de Commandement Tous les Guerriers Alliés à Portée de Commandement gagnent la Règle Spéciale Régénération.

Viatique

Essence : 1

Incantation. Lorsqu'un ennemi détruit un guerrier allié, celui-ci est immédiatement brisé !

b l e s s é

[Panthéon déchu], [Monstre]

Taille : 5

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

Règles spéciales : Juggernaut, Piétinement, Craint, Terrifiant,
Impact 2, Inconscient, Fustigation, Chaire,
Exhortation de la Foi Éternelle

Règles spéciales uniques :

Chaire : Ce [Monstre] est composé de deux socles aux fonctions distinctes. L'un abrite le sanctuaire, l'autre le Dieu Torturé qui tire le Sépulcre. Les deux socles s'ignorent mutuellement en termes de ligne de vue. Les actions de combat et la règle spéciale d'impact de ce Guerrier ne peuvent cibler que les ennemis à portée d'engagement du socle du Dieu Torturé. La portée de commandement est mesurée à partir du socle du sanctuaire. Pour tout autre usage, ce [Monstre] est considéré comme une seule entité.

Fustigation : Les ennemis à portée de commandement ne bénéficient d'aucun avantage de la règle spéciale Bénie.

Sacrement impie : Au début du tour, gagnez 3 points de puissance obscure pour chaque marqueur de blessure sur ce [Monstre].

Exhortation de la Foi Éternelle : (Événement de pioche) Le Sépulcre Profané subit immédiatement 1 Blessure et choisit l'un des effets suivants :

Dévotion blasphématoire : Gagnez 1 point de pouvoir obscur pour chaque guerrier allié à portée de commandement.

Sermon sombre : Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Indomptable.

Mortification : Ce [Monstre] gagne la règle spéciale Châtiment.

Théokrator uniquement

Sacré et Profane : (Événement de pioche) Vous pouvez immédiatement transmuter n'importe quelle quantité de Pouvoir Obscur en Essence, gagnant 1 Essence par Pouvoir Obscur dépensé. Un lanceur de sorts ne peut pas posséder plus de 6 Essences !



Divinité Déchue

[Panthéon déchu], [Monstre], [Personnage]

Monstre et personnage

380 points

niveau I

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	4	6	7	6	4	1	8

Règles spéciales : Redoutable, Coup Puissant 2, Endurci, Lames mortelles, Intrépide, Théomachie, Ascension, Rendre à Hazlia

Fearsome, Cleave 2, Hardened, Deadly Blades, Dauntless, Theomachia, Ascension, Render unto Hazlia

Niveau II

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	0	5	7	7	6	3	2	9

Règles spéciales : Redoutable, Terrifiant, Vol, Coup Puissant 2, Brutal, Lames Mortelles, Intrépide, Théomachie, Ascension, Rendre à Hazlia

Fearsome, Terrifying, Fly, Cleave 2, Brutal, Deadly Blades, Dauntless, Theomachia, Ascension, Render unto Hazlia

Niveau III

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
10	0	6	8	7	6	2	3	10

Règles spéciales : Redoutable, Terrifiant, Vol, Craint, Béni, Coup Puissant 2, Brutal, Lames Mortelles, Intrépide, Théomachie, Ascension, Rendre à Hazlia

Fearsome, Terrifying, Fly, Dread, Blessed, Cleave 2, Brutal, Deadly Blades, Dauntless, Theomachia, Ascension, Render unto Hazlia

Jadis nobles parangons du Panthéon du Dominion, mais corrompus depuis longtemps par la Chute d'Hazlia, les Divinités Déchues sont tout simplement les ennemis les plus dangereux que l'humanité ait rencontrés à ce jour.

Heureusement, le traumatisme de la Chute et les efforts héroïques de Cléon durant la théomachie qui s'ensuivit ont affaibli et contenu la puissance de ces êtres abominables. Cela signifie qu'ils peuvent être combattus par des armes mortelles pendant un bref instant, ce moment de vulnérabilité entre leur apparition et le moment où ils ont pu se repaître du Pouvoir Obscur libéré par la destruction de leurs disciples.



Capacités de commandement :

Transsubstantiation : Chaque fois qu'un guerrier allié à portée de commandement est tué, la divinité déchue récupère 1 point de vie.

Profanation : La divinité déchue obtient la règle spéciale Aura de Mort X, où X est égal au niveau actuel de la divinité déchue.

Pénitence : Les autres guerriers alliés à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale Épuisement.

Règles spéciales uniques :

Théomachie : La Divinité Déchue entame le combat avec son profil de niveau I. Elle ne subit aucun test de Résolution lorsqu'elle est tuée et doit dépenser du Pouvoir Obscur pour survivre (voir Rendre à Hazlia). De plus, elle ne possède pas de profil Blessé et accède aux profils de niveau II et III grâce à la règle spéciale Ascension.

Ascension : Immédiatement après la génération de Pouvoir Obscur au début du round ; si le Pouvoir Obscur est suffisant, la Divinité Déchue doit s'élever. Dépensez immédiatement une quantité de Pouvoir Obscur égale au coût indiqué. La Divinité Déchue guérit tous ses marqueurs de blessure et utilise le profil correspondant pour le reste du combat. La Divinité Déchue doit commencer le round au niveau II avant de pouvoir accéder au niveau III.

II : 15 Pouvoir Obscur

III : 30 Pouvoir Obscur

Rendre à Hazlia : Lorsqu'une divinité déchue est sur le point d'être tuée, au lieu de tester votre Résolution, vous devez dépenser X points de Pouvoir Obscur égaux à son Niveau actuel. Si la divinité déchue subit plus de Blessures que sa Caractéristique de Blessure, elle doit dépenser X points de Pouvoir Obscur supplémentaires pour chaque Blessure supplémentaire. Si le Pouvoir Obscur est insuffisant, la divinité déchue est vaincue et disparaît du champ de bataille.

Trésors perdus



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 Seigneur de guerre peut acheter deux améliorations. Un **[Monstre]** ne peut acheter aucune amélioration.

Les foulées de marche: 15 points

Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent +1 en marche.

Sacrosaint : 20 points

Lorsque ce **[Personnage]** est la cible d'un duel, vous pouvez sélectionner un guerrier **[Infanterie]** ou **[Cavalerie]** allié à portée de commandement pour le remplacer. Placez le guerrier allié sélectionné face au **[Personnage]** ennemi à la distance la plus courte possible.

Lame ténébreuse : 10 points

Durant les actions de combat de ce personnage, vous pouvez forcer l'ennemi ciblé à bloquer en utilisant sa caractéristique de Résolution. S'il le fait, l'ennemi échoue automatiquement à ses tests de Résolution durant cette action. Cette capacité est sans effet sur les ennemis dépourvus de caractéristique de Résolution.

Lapis Manalis : 15 points

Ce **[Personnage]** obtient la règle spéciale Terrifiant.

Les dés sont jetés : 20 points

Les ennemis engagés avec ce **[Personnage]** ne peuvent jamais relancer un jet d'attaque ou de blocage de « 6 ».

Lamentation: 10 points

Les guerriers ennemis à portée de commandement subissent une réduction de 1 à leur portée de commandement.

Ravissement: 15 points

Lorsque ce **[Personnage]** est tué, tous les ennemis à portée de commandement subissent immédiatement 1 touche.



Trésors perdus



Légions

Décimation : 25 points

Chef uniquement. Lorsque la carte de commandement de ce régiment est tirée, vous pouvez immédiatement sacrifier un guerrier du régiment. Dans ce cas, tous les guerriers du régiment à portée de commandement peuvent effectuer l'événement de pioche « Souvenirs d'antan » sans dépenser de puissance obscure ce tour-ci.

Skofung: 15 points

Ce [Personnage] obtient la règle spéciale Brutale.

L'étendard du Seigneur: 25 points

Ce [Personnage] est un porte-étendard. Les ennemis à portée de commandement ne bénéficient d'aucun avantage des porte-étendards alliés et doivent relancer les tests de résolution de « 1 ».

Le Pallid Paludamentum : 15 points

Lorsque ce [Personnage] lance un dé pour bloquer, vous pouvez dépenser un Pouvoir Obscur pour relancer un résultat.

Blason du légat : 20 points

Pendant que ce [Personnage] participe à un Duel, tous les guerriers [Légions] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Intrépide.

Phaléra d'airain : 20 points

Ce [Personnage] obtient la règle spéciale Parade.



Trésors perdus



Credo final

Enveloppé d'ombre : 15 points

Ce personnage obtient le souvenir d'antan : (Événement de tirage) 3 Pouvoir Obscur - Ce [personnage] peut être immédiatement placé n'importe où entièrement dans la portée de commandement.

Thurible écœurant : 10 points

Les guerriers alliés [Credo final] à portée de commandement obtiennent la règle spéciale Insaisissable.

Le voleur de la moisson : 20 points

Ce [Personnage] obtient l'action unique Élimination :

Élimination : (Action unique) Tuez un guerrier allié ciblé à portée de commandement. Vous pouvez immédiatement ressusciter un soldat d'infanterie d'un régiment allié. Ce soldat doit être placé entièrement à portée de commandement d'un autre soldat de son régiment. Le soldat ressuscité peut être activé normalement ce tour-ci.

Ecclésiarque : 25 points

Lorsque des guerriers alliés à portée de commandement effectuent des actions de combat ou de volée, ils peuvent dépenser un seul pouvoir obscur pour relancer un seul dé d'attaque.



