

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Marée de Vermine

Livre d'armée (Règles de base)

3^e édition, version Publiée imprimable – 1.0.3 – juin 2025

Introduction	2	Structure de l'armée	9
Règles propres à l'armée	4	Personnages	10
Règles des figurines de l'armée	4	Montures de personnage	14
Objets magiques	7	Base	17
Objets magiques partagés	8	Spécial	21
Sort héréditaire	8	Du pain et des jeux	28
Feuille de référence	30		

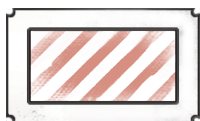
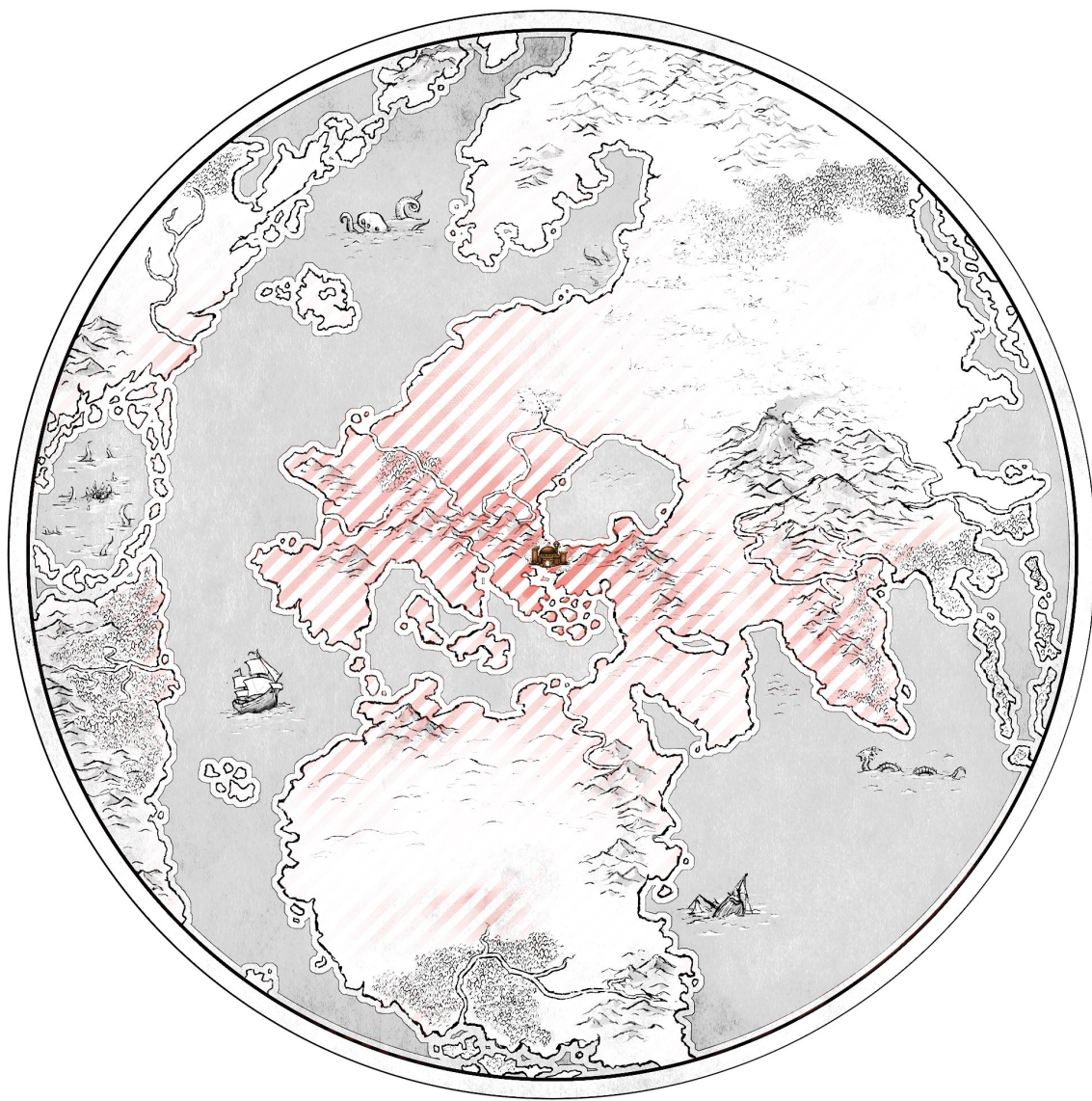


Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe quelle partie. Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur : the-ninth-age.com. Référez-vous au Livre de règles de base pour comprendre les entrées d'unité.

Licence : **Creative Common Attribution-NoDerivatives 4.0 International License**. Mis en page grâce à **ETX**.

Marée de Vermine

Rongeurs de taille humaine se reproduisant sous la terre en nombre incalculable, obsédés par l'héritage d'un empire perdu, la Marée de Vermine est une vision de cauchemar pour les autres espèces. Autrefois maîtres d'un vaste empire, subjuguant de nombreux autres peuples, la Vermine a finalement été renversée lors d'une terrible guerre qui a marqué le début du Neuvième Âge ; aujourd'hui, elle se cache de la vue des autres et prépare sa vengeance tant attendue. Disposant de nouvelles technologies, de monstres spécialement créés pour la guerre et d'innombrables recrues à leur service, les armées vermineuses représentent déjà une grave menace, dont peu d'habitants de la surface connaissent l'existence.



La Vermine est née à Avras il y a bien des siècles, pour se tailler un empire dont cette ville fabuleuse occupait le centre. Aujourd'hui, elle mène essentiellement une vie souterraine, occupant souvent les ruines des antiques cités avrasiennes. Mais elle continue à s'agripper à un simulacre d'empire à partir de son ancienne capitale (aujourd'hui connue sous le nom de « Vrotmog » en langue vermiculaire), quand bien même le Sénat n'exerce qu'à grand-peine son autorité sur ses provinces éloignées.

Les héritiers d'Avras

Avras, plus grande et plus célèbre cité du monde, était autrefois le centre d'un puissant empire humain, connu pour ses légions triomphantes suivant la bannière de l'Aigle, proclamant la puissance de son sénat et de son peuple. Mais un jour, lors d'un cataclysme connu sous le nom de « l'Arrivée », sort impie jeté par une puissance divine, la Vermine apparut en plein cœur d'Avras et dévora promptement l'Empire de l'intérieur.

La Vermine nouvellement créée, se considérant héritière légitime de l'empire qu'elle avait supplanté, se mit immédiatement à singer le style, la culture, la religion et la stratégie militaire des Avrasiens. Mais les rongeurs ne comprenaient pas grand-chose à ce qu'ils copiaient... Le résultat en fut une version déformée et corrompue de leur modèle. Même la langue s'est progressivement dégradée, le haut avrasien n'étant plus employé aujourd'hui que par les membres les plus éduqués de sa société.

La vie dans le noir

Pendant de nombreux siècles, la Vermine régna en maître sur une grande partie de la Vétie, avant de finalement succomber à la famine, à la guerre civile et aux assauts répétés, qui aboutirent à la « libération » d'Avras par l'armée humaine dirigée par l'héroïne Sunna. Même si cette dernière périt occie par la légendaire Lame de ruine, les humains sortirent victorieux, et entreprirent d'exterminer la Vermine. Or, de nombreux hommes-rats survécurent en se cachant dans les souterrains les plus profonds, où ils reprirent lentement des forces. Aujourd'hui, l'Avras humaine s'étend au-dessus d'un vaste reflet souterrain d'elle-même. Se qualifiant désormais de république, l'Avras vermineuse contrôle également (à des degrés divers) de nombreuses colonies de son ancien empire et d'ailleurs.

Politique et Grandes Maisons

La République avrasienne est dirigée par un sénat et quatre consuls élus, ainsi que par divers tribuns, préteurs, etc. Bien que ces politiciens soient invariablement corrompus, ils doivent veiller à apaiser la foule grouillante de la plèbe vermineuse en lui fournissant suffisamment de nourriture et de divertissements pour l'empêcher de se révolter.

La plupart des vermines d'Avras appartiennent à une famille élargie ou clan appelé « jent », assistent à des assemblées souvent violentes à l'appui de diverses factions politiques, et prient dans des temples contrôlés par des prêtres, qui exercent souvent aussi une influence politique. À la recherche d'un peu de sécurité, d'un appui et d'un métier dans ce monde chaotique, de nombreux hommes-rats rejoignent l'une des Grandes Maisons : les machinistes et armuriers de la maison

Rakatchitt, les voleurs et contrebandiers de la maison Sicarra, les alchimistes et sorciers de la maison Skortchitt, les dresseurs et esclavagistes de la maison Fetthis, ou les mystérieux mineurs des profondeurs de la maison Stygia, pour ne citer que les plus célèbres d'entre elles.

Religion

Depuis sa naissance, la Vermine vénère les dieux célysiens de l'antique Avras dans l'espoir de bénéficier des mêmes faveurs que ses prédécesseurs humains. Ce panthéon a toutefois beaucoup évolué : certains dieux ont rejeté leurs nouveaux fidèles, tandis que d'autres les ont adoptés. La déesse Melkiopé, qui n'était autrefois qu'une obscure petite muse de la Tragédie, est considérée comme la divinité à l'initiative de la création de la Vermine ; elle a donc trouvé une place de choix tout au sommet du panthéon remanié. Parmi les autres divinités importantes, citons Favana, déesse des Profondeurs ; Acratos, dieu de la Guerre ; Vestalia, déesse du Foyer ; Tarina, déesse de la Chasse ; Atéus, dieu de la Forge ; Udius, dieu du Festin et du Chaos.

Ces dernières années, une nouvelle religion est apparue en Orient pour défier l'ancienne : le culte d'Errahman, dieu de la Peste. Dirigés par des prophètes inspirés et nourris par les récits des martyrs, les disciples du Culte offrent aux vermines dépossédées un nouvel espoir dans la « pureté » de la peste, baptisant leurs ouailles de moult maladies destinées à distinguer ceux et celles qui sont dignes de survivre. Longtemps persécuté par les dirigeants avrasiens, le Culte peut enfin compter sur l'appui de certains sénateurs qui espèrent tirer un avantage de sa popularité croissante. Des fanatiques errahmites ont même été autorisés à soutenir les légions avrasiennes dans la lutte contre leurs ennemis communs.

Technologie

Les inventeurs vermineux adoptent une approche quelque peu expérimentale, qui se traduit par de nombreux échecs spectaculaires. Cependant, de constants remaniements, couplés à leur créativité débordante, leur ont également permis de concevoir des engins et des armes d'une efficacité redoutable (pourvu qu'elles n'explorent pas). Leur plus grand succès est peut-être celui de l'utilisation de la sombrepierre, un minéral que la Vermine est à même d'enchanter de sorte à y emmagasiner la foudre, avec de nombreuses utilisations potentielles.

De leur côté, les maîtres de la chair de la maison Fetthis ont réussi à marier des rongeurs à certaines créatures brutales pour produire des monstruosité gigantesques qui divertissent les foules dans les arènes. L'utilité de telles horreurs au combat n'est pas passée inaperçue aux yeux des dirigeants vermineux.

Règles propres à l'armée

Excavateur

Toute armée de la Marée de Vermine gagne deux marqueurs « Tunnels », plus un marqueur « Tunnel » supplémentaire pour chaque unité de sa liste d'armée qui a la règle **Excavateur**.

Pendant les Sélections pré-partie, placez chacun de ces marqueurs « Tunnel » sur un Décor.

Vous ne pouvez placer vos marqueurs que sur des Décors qui ne sont pas en contact avec la Zone de déploiement de votre adversaire. *Remarque : vous pouvez placer un marqueur « Tunnel » sur un Terrain infranchissable.*

Vivant presque exclusivement sous terre pendant des siècles, la Vermine est passée maître dans l'art du travail de sape, à même de creuser des tunnels sous un champ de bataille avant ou même pendant l'engagement. Cela lui permet parfois d'amener des troupes au beau milieu de la bataille, à la grande surprise de l'ennemi.

Règles des figurines de l'armée

Impitoyable

La figurine peut utiliser des Attaques de tir contre les unités ennemies engagées en combat, avec les règles suivantes :

- Les unités alliées engagées dans ce combat sont ignorées en ce qui concerne les Couverts (mais pas en ce qui concerne les Lignes de vue).
- Lancez normalement les dés pour toucher la cible. Immédiatement après avoir déterminé le nombre de touches, lancez un dé pour chacune d'elles. Sur 4+, la touche est répartie sur une unité alliée engagée dans ce combat (déterminez aléatoirement s'il y a plusieurs unités alliées engagées dans ce combat). Sinon, la cible initiale est touchée normalement.

La vie ne vaut rien

Lors du calcul du Résultat du combat, ignorez les deux premières pertes de Point de vie subies par des Réserves de Points de vie avec cette règle dans chaque combat. *Remarque : le nombre de pertes de Points de vie ainsi ignorés ne dépend pas du nombre de Réserves de Points de vie concernées.*

De plus, une unité contenant **La vie ne vaut rien** qui est à la fois **Déterminée** et en **Formation solide** bénéficie d'un bonus de +2 en Discipline pour ses Tests de moral.

Toi, tu creuses !

Usage unique. Peut être activé à la fin de votre Phase de mouvement si :

- L'unité de la figurine (à l'exception de la figurine elle-même) est entièrement composée de figurines de Taille 1.
- L'unité de la figurine était autorisée à se déplacer au cours de la phase en cours. (*c'est-à-dire qu'elle n'est pas ébranlée, n'a pas raté une charge, n'est pas engagée au combat, etc.*).

Effet :

1. Ôtez l'unité du champ de bataille
2. L'unité gagne **Embuscade (Décor avec un marqueur « Tunnel » allié)**. Elle réussit automatiquement ses jets d'Embuscade.

Attributs d'attaque

Cohorte coordonnée

Tant que l'unité a un **Porte-étendard** et que le Général est sur le champ de bataille :

- Elle gagne **Combat sur un rang supplémentaire**.
- Elle peut relancer un Test de commandement raté. Si elle choisit de le faire, et que ce test échoue malgré tout, l'unité perd son **Porte-étendard**, et vous devez retirer une figurine ordinaire de l'unité en tant que perte (sans aucune sauvegarde possible).

Pestiféré

Pour toute Attaque de corps à corps ennemie allouée à une figurine avec **Culte d'Errahman** qui obtient un résultat de '1' à son jet pour toucher, l'élément de figurine inflige une touche avec **Attaque toxique** contre l'unité de la figurine ayant porté cette attaque. Réolvez ces touches au même Palier d'initiative, avant de retirer les éventuelles pertes.

Enthousiasme forcené (X) – Tir

Chaque fois qu'une figurine avec cette règle fait un jet de dés du type donné entre parenthèses (« X »), après avoir pris connaissance du résultat de tous les jets simultanés à ce titre (y compris les éventuelles relances), vous pouvez ajouter +2 au résultat de ce jet pour tous les jets simultanés avec cet attribut.

Si ce modificateur est utilisé, lancez immédiatement un dé, et consultez la table ci-dessous :

- **1-2 Oups !** : toutes les attaques simultanées ou le sort avec **Enthousiasme forcené** prennent à la place pour cible une unité alliée à portée, désignée par vous (*cela peut être l'unité de figurine elle-même*).
- **3-4 Peut mieux faire !** : après avoir résolu toutes les attaques simultanées ou l'effet du sort qui a donné ce résultat sur cette table, l'unité de la figurine subit trois touches de Force 4 et Pénétration d'armure 10, **Fixe**.
- **5-6 Réussite magistrale !** : tout va bien.

Armes

Jezaïl – Arme de tir

Max. 18 fig./armée.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Jezaïl	X+	36"	1	5	3	Encombrant (1), Enthousiasme forcené (Jet pour toucher), Tir précis

Lames de contagion – Arme de corps à corps

Paire d'armes. **Attaque empoisonnée.**

Lance-grenade – Arme de tir

Max. 6 fig./armée.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Lance-grenade	X+	18"	1	3	10	Artillerie, Attaque de zone (3×3), Attaque toxique, Enthousiasme forcené (Jet pour toucher), Tir rapide

Lance-grenade

Une seule figurine par unité peut utiliser un Lance-grenade lors de chaque Phase de tir.

Augmentez la Précision de 1 pour chaque autre figurine de l'unité équipée d'un Lance-grenade.

Lance haut-feu – Arme de tir

Max. 6 fig./armée.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Lance haut-feu	X+	18"	1	4	1	Artillerie, Attaque de zone (3×5), Attaque enflammée, Enthousiasme forcené (Jet pour toucher), Lance haut-feu , Tir précis, Tir rapide

Lance haut-feu

La figurine gagne **Vulnérable (Attaque enflammée)**.

Une seule figurine par unité peut utiliser un Lance haut-feu lors de chaque Phase de tir.

Augmentez la Précision de 1 pour chaque autre figurine de l'unité équipée d'un Lance haut-feu.

Sulfrateuse – Arme de tir

Max. 12 fig./armée.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Sulfrateuse	X+	18"	1D6	4	2	Enthousiasme forcené (Jet pour toucher), Tir rapide

Objets magiques

Enchantements d'arme

Secrets de la lame de Ruine 140 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-3.
Enchantement : Arme de base.
+1 Att, +2 PA. **Blessures multiples (1D3)** et **Enthousiasme forcené (Jet pour blesser)**.
Cette figurine gagne un bonus de +2 à ses jets sur la table d'**Enthousiasme forcené**.

Fusée tempête 70 pts
Enchantement : Pistolet.
Précision 3+, Portée 24", Fo 5, PA 2, **Attaque enflammée** et **Enthousiasme forcené (Jet pour toucher)**.
Si cette arme touche, elle provoque 1D6 touches au lieu d'une.

Balles en rodentium 20 pts
Rare.
Enchantement : Pistolet.
Portée 18", Tirs 3, PA 3, **Tir précis**.

Maître de la multitude 20 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1.
Enchantement : Arme de corps à corps.
Lorsqu'il utilise cette arme, le porteur gagne **Broyage (X touches, Fo 3, PA 1, Fixe)**, « X » étant égal au nombre de Rangs complets de son unité (jusqu'à un maximum de 10).

Enchantements d'armure

Consécration pestilentielle 50 pts
Ne peut être pris que par une figurine à pied.
Le nombre de Points de vie de la figurine **pass**e à 6, elle gagne la Propriété *Culte d'Errahman*, et elle échoue automatiquement à tous ses jets de sauvegarde d'armure.

Enchantements d'étendard

Aquila sacré 60 pts
Le porteur et les figurines ordinaires de son unité gagnent **Fureur**.
De plus, pour chaque Attaque de corps à corps portée par le porteur ou par une figurine ordinaire dans son unité qui donne un résultat de '1' à son jet pour toucher, l'unité du porteur subit une touche de Force 3 et de Pénétration d'armure 0 (**Fixe**) à la fin du Palier d'initiative au cours duquel cet effet a été déclenché.

Tocsin des chemins enfouis 25 pts
Rare.
L'unité du porteur gagne **Embuscade (Décor avec un marqueur « Tunnel » allié)**.

Artéfacts

Couronne d'arrogance 70 pts
Au début de chacune de vos Phases de magie, le porteur peut décider de faire perdre 3 Points de vie à son unité. Dans ce cas, la figurine gagne **Canalisation (2)**, avec Durée : Une phase.

Détonateur à sombrepierre 30 pts
À partir de votre deuxième tour, à la fin de votre Phase de mouvement, le porteur peut faire exploser tous vos marqueurs « Tunnel » placés sur un (unique) Décor à 24". Dans ce cas, toute unité non engagée au combat et en contact avec ce Décor subit 2D6 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 1 (**Fixe**).

Sceptre de l'usurpateur 30 pts
Ne peut pas être pris par le porteur de la Grande Bannière.
L'unité du porteur gagne **Sans peur**.
De plus, si le Général est retiré comme perte, le porteur devient le Général.

Tome du Roi des rats 30 pts
L'unité du porteur gagne **Instable**.

Lyre de Tarina 10 pts
Les attaques de **Piétinement** des unités ennemies à 8" du porteur subissent une pénalité de -2 pour blesser.

Potions et Parchemins

Potion de forme de rat 10 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1.
Pendant n'importe laquelle de vos Phases de magie, le porteur peut décider de perdre la règle **Attaché (s'il l'avait)**, et de faire un **Mouvement magique** de 6". À la fin de ce déplacement, il doit avoir rejoint une unité alliée (*en suivant les règles normales à cet effet*).

Poudre de favanite 10 pts
Lorsqu'il lance un sort de Malédiction, après avoir vu le résultat du jet de lancement, le porteur peut décider de gagner **Enthousiasme forcené (Jet de lancement de sort)**.

Objets magiques partagés

Les règles de ces Objets magiques sont données dans le Recueil arcanique.

Enchantements d'arme

Inscriptions mystérieuses 20 pts

Enchantements d'armure

Trompe-la-mort 80 pts

Enchantements d'étendard

Bannière de vitesse 45 pts

Emblème de distorsion 25 pts

Bannière du courage 20 pts

Artéfacts

Baguette de bataille 30 pts

Roche d'obsidienne 20 pts

Potions et Parchemins

Potion de guérison 40 pts

Parchemin de pouvoir 35 pts

Parchemin de sort (Déluge de feu) 35 pts

Sort héréditaire

Fier Iovanis, Maître du ciel et des quatre vents, Seigneur du tonnerre et de l'aigle. Il se languit de l'époque oubliée des héros d'Avras, et méprise les prières des misérables vermines que nous sommes, alors même qu'il nous protège du haut des airs. Seuls les puissants, les braves et les audacieux sont dignes à ses yeux. Il châtie de Ses éclairs sacrés tous ceux qui s'attirent Ses foudres. Sa prêtrise veille aux rituels appropriés pour le Sénat et les offices de la République.



Sort héréditaire

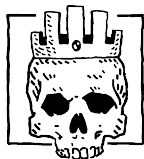
Foudre de Iovanis

VL	Type	Durée
7+	Maléd. Portée 24"	Instantané

Effet

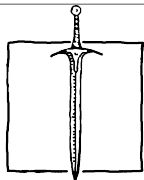
La cible subit 2D3 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 1, avec **Attaque foudroyante**, **Attaque magique** et **Enthousiasme forcené (Jet pour blesser)**.

Structure de l'armée



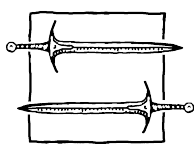
Personnages max. 40 %

Les unités marquées  « Personnages » comptent dans cette catégorie.



Base min. 25 %

Les unités marquées  « Base » comptent dans cette catégorie.



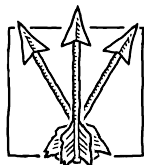
Spécial aucune limite

Les unités marquées  « Spécial » comptent dans cette catégorie.



Du pain et des jeux max. 25 %

Les unités marquées  « Du pain et des jeux » comptent dans cette catégorie.



Petits projectiles

10 par tranche de 1000 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

Les armes suivantes comptent dans cette limite :

- Fronde, dans un rapport de 2 pour 1 (*deux éléments de figurine équipés de cette arme ne comptent que pour un au regard de cette limite*), en arrondissant à l'unité supérieure.
- Armes de jet, Grenades de haut-feu, Pistolet, dans un rapport de 1 pour 1.

Par exemple, dans une armée valant 4000 points, la limite est de 40 figurines.



Flingueurs des tunnels

1 par tranche de 250 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

Les armes suivantes comptent dans cette limite :

- Jezail, Lance-grenade, Lance haut-feu, Sulfrateuse, dans un rapport de 1 pour 1.
- Générateur à sombrepierre, Machinerie de la Maison Skortchit, Magnétocanon Mauss de la Maison Rakatchit, dans un rapport de 1 pour 3 (*un élément de figurine avec une de ces règles compte triple au regard de cette limite*).

Par exemple, dans une armée valant 4000 points, la limite est de 16 éléments de figurine.



Force brute

Max. 24 figurines par armée

Les unités marquées  « Force brute » comptent dans cette catégorie.

Personnages (max. 40 %)

Grâce à un spectaculaire rituel, un vermine ambitieux peut se lier à un surnaturel célysien pour se muer en un monstre d'une terrible puissance physique et magique. Une telle union est une entreprise extrêmement périlleuse, qui ne peut être défaite une fois consommée. La bête est obsédée par le pouvoir, se nommant elle-même « dictateur » (titre temporaire dans les temps anciens) pour régner sur la Marée en tant que tyran méprisé.



Dictateur de la Ruine

440 pts

Figurine seule

Extraordinaire

Socle 75×75 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine		
	7"	8	Apprenti magicien, Discipliné, Impitoyable, Pouvoir suprême , Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	
	8	6	5	2	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
					Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Dictateur de la Ruine	4	6	5	3	8
Attaque magique, Piétinement (1D6 touches), <i>Panthéon célyséen</i>					

Règles de figurine

Pouvoir suprême : Les autres unités alliées à portée de la règle **Présence impérieuse** de la figurine gagnent **Instable** et **Sans peur**, et perdent **Enthousiasme forcené** et **La vie ne vaut rien**.

Options magiques



Occultisme

Options

Doit choisir une Origine mortelle (un seul choix) :

Grand pontife	gratuit
Le Sénat, c'est moi	50
Seigneur des Légions	90

Doit choisir une Tutelle divine (un seul choix) :

Protégé par Acratos	gratuit
Fortifié par Udius	20
Éclairé par Favana	40

Un seul choix :

Arme lourde	20
Hallebarde	30
Paire d'armes	30

Options de commandement

Doit prendre Général gratuit

Règles de figurine optionnelles (Origine mortelle)

Grand pontife : la figurine peut prendre (*en en payant le prix*) un objet de la section Artéfacts ou Potions et Parchemins, d'une valeur allant jusqu'à 50 pts, normalement accessible aux personnages de la Marée de Vermine.

Le Sénat, c'est moi : lors du calcul du Résultat de combat pour les combats contenant au moins une unité alliée à 12" de la figurine, votre camp gagne un bonus de +1 à son Résultat de combat.

Seigneur des Légions : les Attaques de corps à corps standard de la figurine gagnent **Blessures multiples (1D3)**.

Règles de figurine optionnelles (Tutelle divine)

Éclairé par Favana : la figurine remplace **Apprenti magicien** par **Adepté magicien**, et peut choisir *Sorcellerie* ou *Thaumaturgie* pour Voie de magie au lieu d'*Occultisme*.

La figurine ne peut pas prendre d'Arme lourde, de Hallebarde ni de Paire d'armes.

Fortifié par Udius : la figurine gagne **Cible difficile (1)** et **Régénération (4+)**.

Protégé par Acratos : la valeur d'Armure de la figurine **pass**e à 4, et elle gagne **Résistance à la magie (2)** et *Armure métallique*.

Même si le pouvoir du sénat a fluctué au fil des siècles, ce rang a toujours été prestigieux et convoité par l'ensemble de la classe politique. En quête de toujours plus de richesse et d'influence, de nombreux sénateurs parrainent des légions et assistent en personne aux batailles pour s'assurer tant de leur soutien populaire que du contrôle des opérations. Rarement habiles au combat, ils peuvent néanmoins faire basculer une bataille grâce à leur autorité et à leurs discours enflammés.



Sénateur vermineux

90 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Impitoyable, Présence impérieuse (6"), Se tient derrière		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	3	3	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Sénateur vermineux	2	3	3	0	4	Pistolet (4+), Armure légère, Vermine
Options						
Objets magiques			jusqu'à 200		Options de monture (un choix obligatoire)	
					Troupe légère	
Options de commandement					Litière sénatoriale	
Doit choisir (un seul choix) :					gratuit	
Capitaine et Attaché					30	
Général						

Les commandants de la légion, souvent connus pour leur fourrure teinte en rouge afin de dissimuler leurs blessures, sont des vétérans endurcis et des soldats de carrière, même si beaucoup d'entre eux aspirent également au pouvoir politique. Les légats privilégiés sont désignés pour porter les aigles anciennes, rares et très prisées, héritées des prédécesseurs humains de la Vermine.



Légat sanguinien

150 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Discipliné, Impitoyable		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	5	4	2	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Légat sanguinien	4	5	4	1	6	Armure métallique, Vermine
Options						
Objets magiques			jusqu'à 200		Options de commandement	
Pistolet (3+)			5		Un seul choix :	
Gladius (voir l'unité « Vétérans vermineux »)					Général	
et Maître d'armes			20		Grande Bannière	
Un seul choix :					Options de monture (un choix obligatoire)	
Lance			5		Troupe légère	
Hallebarde			10		Brute prétorienne	
Paire d'armes			10		Tribune triomphale	
					gratuit	
					55	
					260	

Les Grandes Maisons d'Avras envoient fréquemment leurs représentants accompagner les légions, principalement pour obtenir des renseignements et de l'influence. Ces fonctionnaires sont souvent très compétents dans un domaine particulier et disposent des meilleures armes de leur Maison. Ils sont parfois capables de soutenir une armée vermineuse grâce à leur savoir-faire et ce, de manière spectaculaire.



Expert de Grande Maison

60 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		7	Impitoyable, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	4	4	2	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Expert de Grande Maison	3	4	4	1	5	Pistolet (3+), Armure métallique, Vermine

Options

Doit choisir (un seul choix) :

Maître de la chair de la Maison Fetthis (Rare) gratuit

Contremaître de la Maison Stygia (Rare) 20

Technocrate de la Maison Rakatchitt (Rare) 30

Alchimiste de la Maison Skortchit (Rare) 60

Objets magiques jusqu'à 100

Un seul choix :

Jezail (3+)[†] 10

Sulfrateuse (3+)[†] 10

Lance-grenade (5+)[‡] 35

Lance haut-feu (5+)[‡] 50

[†]Technocrate de la Maison Rakatchitt uniquement

[‡]Alchimiste de la Maison Skortchit uniquement

Options de commandement

Doit choisir (un seul choix) :

Capitaine et Attaché gratuit

Général 25

Options de monture (un choix obligatoire)

Brute prétorienne (Maître de la chair de la Maison Fetthis uniquement) 55

Règles de figurine optionnelles

Alchimiste de la Maison Skortchit : les figurines ordinaires de Taille 1 dans l'unité du porteur gagnent **Déchaînement (Attaque enflammée et Zèle)**.

Contremaître de la Maison Stygia : Embuscade (Décor avec un marqueur « Tunnel » allié) et Excavateur.

De plus, chaque Contremaître de la Maison Stygia sur votre liste d'armée augmente de 1 le nombre d'unités d'Équipes de forage pouvant faire partie de l'armée.

Maître de la chair de la Maison Fetthis : toute unité avec *Mutant* qui se trouve à 12" d'un Maître de la chair de la Maison Fetthis voit ses jets de Portée de charge **maximisés**.

Technocrate de la Maison Rakatchitt : la figurine gagne **Ingénieur (Artillerie vermineuse et Équipes d'armes expérimentales)**.

La Vermine s'appuie depuis longtemps sur la religion pour diriger la foule. Les prêtres vermineux ont non seulement acquis une influence politique considérable, ils sont également parvenus à monopoliser l'art de la magie. Quels que soient les dieux qu'ils suivent, ces personnages sont souvent prêts à mettre leur sagesse et leurs talents arcaniques au service des légions afin de prouver leur engagement envers Avras et attirer de nouveaux fidèles.



Prêtre de la multitude

200 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		5	Formation au rabais, Impitoyable		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	2	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Prêtre de la multitude	1	2	3	0	4	Vermine

Règles de figurine

Formation au rabais : La figurine choisit un sort de moins que la normale.

Options magiques

Doit choisir (un seul choix) :

Adeptes magiciens

gratuit

Maître magicien

150

Voies de magie Si la figurine a Culte d'Errahman



Occultisme



Thaumaturgie

Voies de magie Si la figurine a Panthéon célyséen



Sorcellerie



Thaumaturgie

Options

Objets magiques

jusqu'à 100

Doit choisir une propriété (un seul choix) :

Panthéon célyséen

gratuit

Culte d'Errahman*

5

*La figurine gagne aussi **Course rapide** et Lames de contagion

Options de commandement

Général

gratuit

Options de monture (un choix obligatoire)

Troupe légère

gratuit

Tribune sacrée

240

La politique vermineuse est scrutée par une cabale d'assassins obscure et redoutée, connue sous le nom de « Sénat crépusculaire ». Ses membres cherchent à empêcher l'ascension de tout roi ou tyran grâce à une application judicieuse de leurs compétences, bien que leurs desseins soient impénétrables et rarement purs. Lorsque leurs plans les entraînent au combat, ils constituent une arme secrète et mortelle, œuvrant généralement en groupe.



Assassin

120 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		6	Attaché, Dissimulé, Impitoyable, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	2	4	3	0	Perturbant (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Assassin	3	5	4	3	8	Attaque divine, Blessures multiples (2, contre Personnages), Haine (contre Personnages), Armes de jet (2+), Paire d'armes, Vermine

Montures de personnage

Les sénateurs engagent souvent des gardes d'élite pour les porter au combat, afin que les simples soldats puissent les voir et se souvenir d'eux. Ceux qui sont assez courageux pour s'approcher des combats eux-mêmes sont acclamés pour leur audace et suscitent l'adhésion des troupes.



Litière sénatoriale

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		P			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	P	4	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Vétéran vermineux (4)	1	4	4	1	5	Monture

Les hauts fonctionnaires vermineux peuvent se voir attribuer une brute comme garde du corps par la garde pratorienne d'Avras. Normalement réservés à la surveillance des portes de la salle du sénat ou des coffres du Trésor, ces protecteurs semi-intelligents sont farouchement fidèles à leur maître. Au combat, ils accompagnent leur protégé ou le portent sur leur dos avant de se jeter dans la mêlée.



Brute prétorienne

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		P			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	P	5	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Brute prétorienne	4	3	5	2	4	Monture, Mutant

Les commandants qui remportent de grands succès lors de campagnes militaires sont, selon une longue tradition, accueillis à Avras par un « triomphe », sorte de grand défilé en leur honneur. Les plateformes mobiles employées lors de ces événements (souvent faites de pièces de maçonnerie antique) trouvent également un usage lors des batailles. Non seulement elles glorifient leur possesseur, mais avec l'élan des bêtes féroces qui les traînent, ces plateformes font de puissants chars de guerre.



Tribune triomphale

Inhabituel Socle 80×80 mm
Taille 5

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	3"	P	Attaché, Exclusif (Brutes vermineuses, Légionnaires vermineux, Prétoriens sanguiniens, Vétérans vermineux), Plateforme de guerre, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	8	1	5	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Brute prétorienne (3)	4	3	5	2	4	Mutant, Vermine
Châssis			5	2		Impact (1D6+1 touches), Assemblage, Monture

Anxieux de ne pas se laisser dépasser par leurs homologues militaires, de nombreux grands pontifes édifient leurs propres plateformes impressionnantes, sur lesquelles se pressent des disciples zélés, tant dans les rues d'Avras que sur les champs de bataille. Les cloches consacrées aux anciens dieux appellent les fidèles au combat, tandis que le Culte de la peste dresse souvent des podiums intimidants destinés à encourager la conversion des masses.



Tribune sacrée

Rare

Socle 60×100 mm

Taille 5

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	3"	P	Attaché, Canalisation (1), Plateforme de guerre, Sans peur, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	7	1	5	2	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Acolyte (8)	1	3	3	0	4	Arme lourde, Vermine
Châssis			5	2		Assemblage, Monture

Options pts

Doit choisir (un seul choix) :

Glas des murmures (figurines avec *Panthéon célyséen* uniquement) **gratuit**

Chaire pourrie (figurines avec *Culte d'Errahman* uniquement) **35**

'' Règles de figurine optionnelles

Chaire pourrie : la figurine gagne **Exclusif (Cultistes de la Peste, Disciples de la Peste)** et **Pestiféré**.

L'unité du porteur gagne **Attaque empoisonnée**.

L'Agilité de l'élément de figurine « Châssis » **pass** à 4, et il gagne **Broyage (1D3+1 touches)** et **Charge dévastatrice (+10 Agi)**.

Glas des murmures : La figurine gagne **Exclusif (Légionnaires vermineux, Prétoriens sanguiniens, Vétérans vermineux)**, **Musicien**, et l'élément de figurine « Châssis » gagne **Impact (1D3+1 touches)**

Le nombre de Points de vie ignorés en raison de la règle **La vie ne vaut rien** augmente de deux lors des combats où au moins une unité alliée incluant **La vie ne vaut rien** se trouve à 12" d'au moins une Tribune sacrée avec Glas des murmures.

(Rappel : les Rectangles limites des unités sont gelés jusqu'à l'étape qui suit les Tests de moral.)

Base (min. 25 %)

Ce terme, qui désignait chez ses prédécesseurs des lanceurs de javelots, a été quelque peu détourné par la Vermine. Ces détachements sont équipés de simples frondes, employés pour harceler l'ennemi et faire sortir ses unités de leur position.



Frondeurs vermineux

160 pts + 7 pts/fig. suppl.

20-30 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

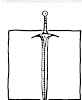
Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		5	Impitoyable, La vie ne vaut rien		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	2	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Frondeur vermineux	1	3	3	0	4	Cohorte coordonnée, Fronde (4+), Paire d'armes, Armure légère, Légionnaire, Vermine
Options d'état-major				pts-	Options d'état-major	
Musicien				10	Porte-étendard	
					pts-	
					10	

Armes de tir

Fronde : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Fronde	4+	18"	1	4	0	À Longue portée, la Force pass à 3, Tir rapide

L'épine dorsale des armées vermineuses est composée de simples soldats pompeusement appelés « légionnaires », qui sont généralement des conscrits plébéiens attirés par la douce perspective d'un repas et d'un salaire réguliers. Recrutés à la va-vite et équipés d'armes extrêmement sommaires, ils sont si nombreux et si faciles à remplacer que peu de commandants se soucient de leur taux de pertes particulièrement élevé.



Légionnaires vermineux

190 pts + 7 pts/fig. suppl.

25-60 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		5	La vie ne vaut rien		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	2	1	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Légionnaire vermineux	1	3	3	0	4	Cohorte coordonnée, Armure légère, Légionnaire, Vermine
Options				pts-	Options d'état-major	
Lance				gratuit	Musicien	
					Porte-étendard	
					Enchantement d'étendard	
					aucune limite	
					pts-	
					10	
					10	

Mieux entraînés et dotés d'une armure plus résistante, les hommes-rats qui montrent une certaine aptitude au combat forment leurs propres détachements et bénéficient d'un entraînement bien plus poussé. Ils ont souvent un pelage plus foncé, signe d'une santé robuste et d'une réputation plus effrayante ; ceux dont le poil est roux sont encore mieux adaptés à la guerre, et sont fréquemment employés à la protection des politiciens.



Vétérans vermineux

220 pts + 11 pts/fig. suppl.

20-40 fig.

Courant
max. 120 fig./armée

Socle 20×20 mm
Taille 1

Cette unité peut être prise dans une autre version (sauf mention contraire, tous les autres éléments de son profil restent identiques) :



Prétoriens sanguiniens* [Spécial]

240 pts + 11 pts/fig. suppl.

20-40 fig.

L'unité gagne **Prétoriens sanguiniens**

* max. 1 unités/armée

Global	Cha / Mob		Dis		Règles de figurine	
	5"		6		La vie ne vaut rien	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	3	2	2	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Vétéran vermineux	1	4	3	0	5	Cohorte coordonnée, Gladius , Maître d'armes, Hallebarde, Armure métallique, Légionnaire, Vermine
Options d'état-major						
				pts		
Musicien				10		
Porte-étendard				10		
Enchantement d'étendard			aucune limite			

Règles de figurine

Gladius : Attribut d'attaque.

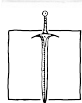
La figurine gagne +1 en Force lorsqu'elle utilise une Arme de base.

Règles de figurine optionnelles

Prétoriens sanguiniens : la figurine gagne **Garde du corps (Général)** et une Arme lourde, et perd sa Hallebarde.

De plus, elle ne compte pas dans la limite de « Max. 120 Vétérans vermineux/armée ».

L'esclavage est beaucoup plus répandu parmi la Vermine d'Avras qu'il ne l'était pour les humains. Des hommes-rats dépossédés en foules innombrables sont disponibles pour être enrôlés dans n'importe quelle armée, avec la promesse d'être libérés s'ils survivent. Véritable océan de chair, leur vie dédaigneusement sacrifiée pour le moindre avantage tactique, ils sont totalement dépourvus d'entraînement et de discipline, mais peuvent submerger l'ennemi par leur nombre ou contribuer au travail de sape.



Esclaves vermineux

170 pts + 3 pts/fig. suppl.

30-60 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		4	Chair à canon , Exclusif (<i>Culte d'Errahman</i>), Indiscipliné, Insignifiant, La vie ne vaut rien		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	2	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Esclave vermineux	1	2	3	0	4	<i>Vermine</i>

— Règles de figurine —

Chair à canon : Toute Attaque de tir visant une unité ennemie en contact avec au moins une figurine ayant cette règle gagne +1 pour toucher.

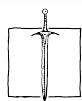
— Options —

Excavateur 10

— Options d'état-major —

Musicien 10

Depuis peu, les disciples d'Errahman apportent une aide décisive aux armées avrasiennes. Ils sont porteurs de maladies qui se propagent rapidement et qui peuvent s'avérer mortelles pour les ennemis qui s'approchent suffisamment d'eux ; même leurs armes sont enduites de sang infecté. Animés d'une sainte rectitude, ils sont prêts à lutter tant qu'ils ont le sentiment d'avoir les faveurs de leur dieu.



Cultistes de la Peste

220 pts + 11 pts/fig. suppl.

20-40 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Cette unité peut être prise dans une autre version (sauf mention contraire, tous les autres éléments de son profil restent identiques) :



Disciples de la Peste* [Spécial]

180 pts + 11 pts/fig. suppl.

15-40 fig.

* Chaque figurine de l'unité remplace ses **Lames de contagion** par un **Fléau de la Peste**.

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		4	Course rapide, Frappe vengeresse, Indiscipliné, La vie ne vaut rien, Zèle		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	2	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cultiste de la Peste	1	2	3	0	4	Pestiféré, Lames de contagion, <i>Culte d'Errahman, Vermine</i>

Options d'état-major				pts
Musicien				10
Porte-étendard				10
Enchantement d'étendard			aucune limite	

Règles de figurine optionnelles

Fléau de la Peste : Arme de corps à corps.

Hallebarde. Le porteur gagne **Charge dévastatrice (Coup fatal)** et **Contact (-1 Déf)**.

Spécial (aucune limite)

Bien que les vermines soient intelligents, bipèdes et de taille presque humaine, leur espèce partage encore un puissant lien de parenté avec ses ancêtres, les rats à quatre pattes que l'on trouve un peu partout dans le monde. Ces rongeurs ordinaires ont beau être minuscules, beaucoup de gens les trouvent effrayants. Entraînés à obéir aux signaux donnés par la Vermine, ils se massent en d'horribles nuées de queues et de dents, capables de submerger même les adversaires les plus coriaces.



Nuée de rats

150 pts + 20 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 0

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		4	Contact (-1 Déf, -1 Off), Course rapide, Indiscipliné, Insignifiant, Instable, Sans peur, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	2	2	0	Cible difficile (1), Perturbant (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Nuée de rats	6	2	2	1	2	Bête

Non contente des rats ordinaires, la Vermine est parvenue à rendre ces animaux encore plus inquiétants en leur faisant atteindre une taille inhabituelle. Une fois dressées, ces monstruosité sont envoyées contre les forces ennemies dans une frénésie ahurissante. Peu soucieuse du bien-être animal, la Vermine enduit parfois les plus gros individus de poix et les enflamme avant de les lancer à l'assaut.



Rats géants

90 pts + 4 pts/fig. suppl.

10-19 fig.

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

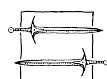
Cette unité peut être prise dans 2 autres versions s (sauf mention contraire, tous les autres éléments de son profil restent identiques) :



Rats géants [Base]

150 pts + 4 pts/fig. suppl.

20-30 fig.



Pyrorats

90 pts + 5 pts/fig. suppl.

10-20 fig.

L'unité gagne **Pyrorats**

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		5	Course rapide, Indiscipliné, Insignifiant, Instable, Solitaire		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	2	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Rat géant	1	2	3	1	5	Charge dévastatrice (+1 Att), Bête, Mutant

— Règles de figurine optionnelles —

Pyrorats : la figurine gagne **Attaque enflammée** et **Vulnérable (Attaque enflammée)**, et la taille de son socle passe à 25×50 mm.

Immédiatement avant que la figurine ne soit retirée comme perte à la suite d'une Attaque de corps à corps ennemie, elle inflige une touche de Fo 3, PA 0 avec **Attaque enflammée** et **Fixe** à la Réserve de Points de vie de la figurine attaquante.

Si la maison Fetthis est spécialisée dans l'élevage et le dressage de toutes sortes de créatures, ses créations les plus célèbres sont celles destinées au combat ou à la protection. Sacrifiant l'intelligence au profit de la taille et de la force, ces brutes sont tout juste bonnes à un rôle d'hommes de main ou de légionnaires de choc, brandissant un gourdin dans chaque patte.



Brutes vermineuses

240 pts + 60 pts/fig. suppl.

6-12 fig.

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 3



« Force brute »

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		5	Indiscipliné		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	3	5	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Brute vermineuse	3	2	4	2	4	Combat sur un rang supplémentaire, Paire d'armes, Mutant, Vermine

De nombreuses brutes sont élevées pour participer aux combats de gladiateurs. Bien que les plus fortes et les plus aptes soient équipées dans un style copié sur les mosaïques représentant d'antiques combattants, ces modèles suivent rarement leurs archétypes classiques, mais sont plutôt « recombinaison » avec tout l'enthousiasme typique de la Vermine. Cela donne lieu à un carnage spectaculaire, tant dans l'arène que sur le champ de bataille.



Brutes de l'arène

220 pts + 60 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Inhabituel

Socle 50×50 mm

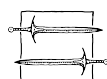
Taille 3



« Force brute »

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		6			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	4	5	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Brute de l'arène	3	3	5	2	4	Cohorte coordonnée, Maître d'armes, Bouclier, Hallebarde, Paire d'armes, Armure métallique, Mutant, Vermine
Options d'état-major						
				pts-		
Musicien				10		
Porte-étendard				10		
Enchantement d'étendard				aucune limite		

Les ingénieurs vermineux ont mis au point de grandes foreuses industrielles pour faciliter l'excavation de tunnels et autres opérations souterraines. De nombreux commandants les ont réaffectées au champ de bataille : ces appareils peuvent non seulement servir d'armes macabres, mais aussi ouvrir de nouveaux passages souterrains en un clin d'œil, permettant aux cohortes de se redéployer (ou de détalier) lorsque la situation l'exige.



Équipe de forage

80 pts

Figurine seule

Rare

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		5	Attaché, Exclusif (Légionnaire), La vie ne vaut rien, Plateforme de guerre, Toi, tu creuses !		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	2	3	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipe de forage			6	3	4	Broyage (3 touches), Armure métallique, Assemblage

La richesse de la maison Sicarra provient de ses larcins et de son trafic illicite, exploitant les marchés noirs dans une grande partie du monde. Ses agents apprennent à passer inaperçus, à même comme personne d'autre de s'orienter dans de vastes systèmes de tunnels, sans craindre non plus la violence dans les ruelles sombres. La Maison prête ces agents aux légions contre un prix raisonnable, afin de mener des manœuvres de diversion et des tactiques de harcèlement.



Rabatteurs furtifs

140 pts + 7 pts/fig. suppl.

10-15 fig.

Inhabituel
max. 30 fig./armée

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine
	5"	5	Éclaireur, Embuscade (Décor avec un marqueur « Tunnel » allié), Impitoyable, La vie ne vaut rien, Tirailleur, Troupe légère

Défensif	PV	Déf	End	Arm	
	1	3	2	0	Cible difficile (1)

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Rabatteur furtif	1	3	3	1	5	Paire d'armes

Options	pts-	Options d'état-major	pts-
Doit choisir (un seul choix) :		Musicien	10
Armes de jet (4+)		gratuit	
Pistolet (4+) (Rare)		gratuit	

Plus puissant appareil à sombrepierre jamais inventé, cette machine impie est actionnée par les charges électriques emmagasinées par magie dans le minerai. Ces charges sont souvent générées par des rats courant sur des moulins avant (et parfois pendant) la bataille, et peuvent être libérées avec une force irrésistible et imprévisible contre les cibles ennemies.



Machine à foudre

240 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine
	6"	6	Course rapide, Impitoyable, Troupe légère

Défensif	PV	Déf	End	Arm	
	4	2	5	3	

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Ingénieur de la Maison Rakatchit (3)	1	2	3	0	4	Vermine
Châssis			5	2	2	Broyage (1D6+1, Fo 1D6+1, PA 3, Attaque foudroyante, Fixe), Générateur à sombrepierre, Armure métallique, Assemblage

Armes de tir	
Générateur à sombrepierre : Arme de tir.	

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Générateur à sombrepierre	Auto+	12"	1D3+1	1D6+1	3	Attaque foudroyante, Enthousiasme forcené (Jet pour blesser), Fixe, Tir en marche forcée, Touches automatiques

Parmi les brutes de la Maison Fetthis, les plus fortes et les plus aptes à l'entraînement militaire sont souvent formées à manier des armes exotiques fournies par les autres Maisons. Bien que ces artilleurs soient à même de semer la mort sur le champ de bataille avec une grande efficacité, leurs instructeurs prennent rarement la peine de mentionner les risques de dysfonctionnement...



Brutes-tonnerre

240 pts + 55 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Inhabituel

Socle 50×50 mm

Taille 3



« Force brute »

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		6	Impitoyable		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	4	5	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Brute-tonnerre	3	3	5	2	4	Cohorte coordonnée, Armure métallique, Mutant, Vermine

Options	pts	Options d'état-major	pts
Doit choisir (un seul choix) :		Musicien	10
Jezail (4+) et Bouclier	gratuit	Porte-étendard	10
Lance-grenade (6+)	10/figurine	Enchantement d'étendard	aucune limite
Lance haut-feu (6+)	10/figurine		
Sulfrateuse (4+)	25/figurine		

De nombreux vermines éprouvent une attirance inquiétante pour les explosifs en tout genre. Inévitablement, cette tendance s'exprime au sein des légions sous la forme de régiments entraînés au maniement de grenades, exploitant une sorte de feu alchimique également utilisé dans l'exploitation minière. Ces engins n'explorent que rarement entre les pattes de leur utilisateur.



Pyrogrenadiers

130 pts + 10 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		6	Impitoyable, La vie ne vaut rien, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	3	2	2	Cible difficile (1), Vulnérable (Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Pyrogrenadier	1	4	3	0	5	Grenades de haut-feu (5+), Armure métallique, Vermine

Armes de tir

Grenades de haut-feu : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Grenades de haut-feu	5+	8"	2	6	2	Attaque enflammée, Grenades de haut-feu, Tir précis, Tir rapide

Grenades de haut-feu

Lorsque cette arme est utilisée pour tirer sur une unité ennemie engagée au combat (*en application de la règle Impitoyable*), les touches sont réparties sur une unité alliée engagée avec la cible sur un résultat de 5+ au lieu de 4+.

Les armes les plus inhabituelles et les plus destructrices de la Vermine sont mises au point par les inventeurs déments de la maison Rakatchitt et les savants fous de la maison Skortchitt, qui conçoivent chaque jour des dizaines de prototypes, dont seuls les plus stables sont déployés à grande échelle dans les armées vermineuses. Même ces derniers sont sujets à des dysfonctionnements aussi fréquents qu'impressionnants. Cependant, on ne peut nier l'intérêt de leurs effets dévastateurs.



Équipes d'armes expérimentales

120 pts + 34 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Inhabituel

Socle 25×50 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	5"	4"	5	Impitoyable, Troupe légère, Unité d'artillerie		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	2	2	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipe d'armes	2	3	3	0	4	Armure métallique, Vermine

— Règles de figurine —

Unité d'artillerie : si une figurine dans cette unité est sous l'effet de la règle **Ingénieur**, alors toutes les figurines ordinaires de l'unité le sont.

— Options —

Doit choisir (un seul choix) :

Jezail (4+) et Bouclier	gratuit
Lance-grenade (6+)	5/figurine
Lance haut-feu (6+)	15/figurine
Sulfrateuse (4+)	25/figurine

pts -

Les machines de guerre expérimentales à longue portée se révèlent très efficaces pour soutenir les légions. Les plus populaires parmi les commandants vermineux sont celles qui lancent des globes emplis de produits chimiques brûlants, ainsi que les tout nouveaux canons à longue portée alimentés par de la sombrepierre qui lancent des éclairs dévastateurs à travers le champ de bataille.



Artillerie vermineuse

180 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 75×75 mm

Taille 3

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	5"	6	Impitoyable, Solitaire, Statique, Télescope espion		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	1	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage	3	3	3	0	4	Enthousiasme forcené (Jet pour toucher), <i>Vermine</i>

— Règles de figurine —

Télescope espion : La figurine gagne +1 pour toucher les cibles avec **Cible difficile** qui sont à Longue portée.

— Options —

Doit choisir (un seul choix) :

Machinerie de la Maison Skortchit (5+) (Rare) gratuit
Magnétocanon Mauss de la Maison Rakatchit (5+) (Inhabituel) 15

— Armes de tir —

Machinerie de la Maison Skortchit : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Machinerie de la Maison Skortchit	5+	48"	1	4	1	Artillerie, Attaque de zone (3×3), Attaque enflammée

Magnétocanon Mauss de la Maison Rakatchit : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Magnétocanon Mauss de la Maison Rakatchit	5+	48"	1	5	2	Artillerie, Attaque de zone (1×3), Attaque foudroyante, Touche directe (Fo 10, PA 4, Blessures multiples (1D3+1))

Du pain et des jeux (max. 25 %)

Version « extra-large » des foreuses employées par les légionnaires, ces chefs-d'œuvre de la maison Stygia ressemblent à des véhicules blindés dotés d'une section avant rotative à lames pivotantes, capables de déchirer aussi bien les entrailles de la Terre que les corps des ennemis. Tel un tourbillon de métal, ces machines vrombissantes peuvent surgir du sol et s'y enfoncer à nouveau avec une facilité déconcertante, faisant d'elles un adversaire redoutable.



Brise-terre de la Maison Stygia

260 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	6"	3"	6	Embuscade (Décor avec un marqueur « Tunnel » allié), Guide, Tenace, Terreur, Toi, tu creuses !		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	1	5	5		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Brise-terre de la Maison Stygia			6	4	2	Broyage (3D3 touches), Charge dévastatrice (+10 Agi), Armure métallique, Assemblage

Plus petits que les machines à foudre, ces véhicules parcourent de grandes distances sur leurs roues géantes propulsées par des moteurs à sombrepierre fort instables. Lorsqu'ils se propulsent vers l'avant, leur châssis se charge d'électricité et peut tétaniser ceux avec qui il entre en contact. Inspirés par les grandes courses dans les hippodromes des anciens, ces chars sont tout aussi violents en raison de leur fonctionnement normal que de leur risque élevé d'autodestruction.



Chars roquettes

100 pts + 80 pts/fig. suppl.

1-3 fig.

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	7 + 1D6"	5"	6	Course rapide, Impitoyable, Insignifiant, Moteur instable , Sans peur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	2	4	3	Vulnérable (Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Pilote	1	3	3	0	4	Pistolet (4+), Vermine
Châssis			5	2	4	Impact (1D6 touches), Armure légère, Assemblage

— Règles de figurine —

Moteur instable : immédiatement avant que la figurine soit retirée comme perte, elle inflige 1D6 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 0, avec **Attaque enflammée** et **Fixe**, à toutes les unités autres que la sienne à 6" de son unité.

Les attractions les plus populaires dans les arènes sanguinolantes de la Vermine sont les monstres amenés pour combattre d'infortunés gladiateurs ou dévorer les condamnés. Beaucoup de ces bêtes sont les fruits mutants de programmes de reproduction cauchemardesques de la maison Fetthis ; d'autres sont des bêtes encore plus étranges, capturées dans les Profondeurs. Lorsque le besoin s'en fait sentir, ces énormes monstruosité peuvent être lâchées dans la bataille, avec un effet épouvantable.



Bête de l'arène

280 pts

Figurine seule

Inhabituel*

Socle 50×100 mm

Taille 5

* Rare si l'armée inclut un Dictateur de la Ruine.

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		6	Course rapide, Impitoyable, Sans peur, Solitaire, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	7	3	5	2	Régénération (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Bête de l'arène	2D3+1	3	7	3	3	Piétinement (1D6 touches), <i>Bête, Mutant</i>
Maître de l'arène	3	4	4	1	5	Hallebarde, <i>Vermine</i>

Options

Bête des Profondeurs

pts -

20

Règles de figurine optionnelles

Bête des Profondeurs : La figurine gagne **Mouvement aléatoire (3D6")** et sa valeur d'Attaque **pass** à 4D3.

Elle perd l'élément de figurine « Maître de l'arène », et la taille de son socle passe à 60×100 mm.

Feuille de référence

Personnages

Dictateur de la Ruine	Cha / Mob	7"	Dis	8	Apprenti magicien, Discipliné, Impitoyable, Pouvoir suprême, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur, Troupe légère						
Taille 5	PV	8	Déf	6	End	5	Arm	2	Ægide (5+)		
Dictateur de la Ruine	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	3	Agi	8	Attaque magique, Piétinement (1D6 touches), <i>Panthéon célyséen</i>
Sénateur vermineux	Cha / Mob	5"	Dis	8	Impitoyable, Présence impérieuse (6"), Se tient derrière						
Taille 1	PV	3	Déf	3	End	3	Arm	1			
Sénateur vermineux	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Pistolet (4+), <i>Armure légère, Vermine</i>
Légat sanguinien	Cha / Mob	5"	Dis	8	Discipliné, Impitoyable						
Taille 1	PV	3	Déf	5	End	4	Arm	2	Bouclier		
Légat sanguinien	Att	4	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	6	<i>Armure métallique, Vermine</i>
Expert de Grande Maison	Cha / Mob	5"	Dis	7	Impitoyable, Troupe légère						
Taille 1	PV	3	Déf	4	End	4	Arm	2	Bouclier		
Expert de Grande Maison	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	5	Pistolet (3+), <i>Armure métallique, Vermine</i>
Prêtre de la multitude	Cha / Mob	5"	Dis	5	Formation au rabais, Impitoyable						
Taille 1	PV	3	Déf	2	End	3	Arm	0			
Prêtre de la multitude	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	4	<i>Vermine</i>
Assassin	Cha / Mob	6"	Dis	6	Attaché, Dissimulé, Impitoyable, Troupe légère						
Taille 1	PV	2	Déf	4	End	3	Arm	0	Perturbant (1)		
Assassin	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	3	Agi	8	Attaque divine, Blessures multiples (2, contre Personnages), Haine (contre Personnages), Armes de jet (2+), Paire d'armes, <i>Vermine</i>

Montures de personnage

Litière sénatoriale	Cha / Mob	5"	Dis	P							
Taille 1	PV	4	Déf	P	End	4	Arm	P+2			
Vétéran vermineux (4)	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	5	Monture
Brute prétorienne	Cha / Mob	6"	Dis	P							
Taille 3	PV	3	Déf	P	End	5	Arm	P+1			
Brute prétorienne	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	4	Monture, Mutant
Tribune triomphale	Cha	0"	Mob	3"	Dis	P	Attaché, Exclusif (Brutes vermineuses, Légionnaires vermineux, Prétoriens sanguiniens, Vétérans vermineux), Plateforme de guerre, Terreur				
Taille 5	PV	8	Déf	1	End	5	Arm	4			
Brute prétorienne (3)	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	4	Mutant, Vermine
Châssis						Fo	5	PA	2	Impact (1D6+1 touches), Assemblage, Monture	
Tribune sacrée	Cha	0"	Mob	3"	Dis	P	Attaché, Canalisations (1), Plateforme de guerre, Sans peur, Terreur				
Taille 5	PV	7	Déf	1	End	5	Arm	2	Ægide (5+)		
Acolyte (8)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Arme lourde, Vermine
Châssis						Fo	5	PA	2	Assemblage, Monture	

Base

Frondeurs vermineux	Cha / Mob	5"	Dis	5	Impitoyable, La vie ne vaut rien						
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	2	Arm	1			
Frondeur vermineux	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Cohorte coordonnée, Fronde (4+), Paire d'armes, <i>Armure légère, Légionnaire, Vermine</i>
Légionnaires vermineux	Cha / Mob	5"	Dis	5	La vie ne vaut rien						
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	2	Arm	1	Bouclier		
Légionnaire vermineux	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Cohorte coordonnée, <i>Armure légère, Légionnaire, Vermine</i>
Vétérans vermineux	Cha / Mob	5"	Dis	6	La vie ne vaut rien						
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	2	Arm	2	Bouclier		
Vétéran vermineux	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5	Cohorte coordonnée, Gladius, Maître d'armes, Hallebarde, <i>Armure métallique, Légionnaire, Vermine</i>

Esclaves vermineux	Cha / Mob	5"	Dis	4							Chair à canon, Exclusif (<i>Culte d'Errahman</i>), Indiscipliné, Insignifiant, La vie ne vaut rien
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	2	Arm	0			
Esclave vermineux	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	4	Vermine
Cultistes de la Peste	Cha / Mob	5"	Dis	4							Course rapide, Frappe vengeresse, Indiscipliné, La vie ne vaut rien, Zèle
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	2	Arm	0			
Cultiste de la Peste	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	4	Pestiféré, Lames de contagion, <i>Culte d'Errahman</i> , <i>Vermine</i>

Spécial

Nuée de rats	Cha / Mob	6"	Dis	4							Contact (-1 Déf, -1 Off), Course rapide, Indiscipliné, Insignifiant, Instable, Sans peur, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère
Taille 0	PV	5	Déf	2	End	2	Arm	0			Cible difficile (1), Perturbant (1)
Nuée de rats	Att	6	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi	2	Bête
Rats géants	Cha / Mob	7"	Dis	5							Course rapide, Indiscipliné, Insignifiant, Instable, Solitaire
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	2	Arm	0			
Rat géant	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	1	Agi	5	Charge dévastatrice (+1 Att), <i>Bête</i> , <i>Mutant</i>
Brutes vermineuses	Cha / Mob	6"	Dis	5							Indiscipliné
Taille 3	PV	3	Déf	3	End	5	Arm	0			
Brute vermineuse	Att	3	Off	2	Fo	4	PA	2	Agi	4	Combat sur un rang supplémentaire, Paire d'armes, <i>Mutant</i> , <i>Vermine</i>
Brutes de l'arène	Cha / Mob	6"	Dis	6							
Taille 3	PV	3	Déf	4	End	5	Arm	2			
Brute de l'arène	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	4	Cohorte coordonnée, Maître d'armes, Bouclier, Hallebarde, Paire d'armes, <i>Armure métallique</i> , <i>Mutant</i> , <i>Vermine</i>
Équipe de forage	Cha / Mob	5"	Dis	5							Attaché, Exclusif (<i>Légionnaire</i>), La vie ne vaut rien, Plateforme de guerre, Toi, tu creuses !
Taille 3	PV	4	Déf	2	End	3	Arm	3			
Équipe de forage					Fo	6	PA	3	Agi	4	Broyage (3 touches), <i>Armure métallique</i> , <i>Assemblage</i>
Rabatteurs furtifs	Cha / Mob	5"	Dis	5							Éclaireur, Embuscade (Décor avec un marqueur « Tunnel » allié), Impitoyable, La vie ne vaut rien, Tirailleur, Troupe légère
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	2	Arm	0			Cible difficile (1)
Rabatteur furtif	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	5	Paire d'armes
Machine à foudre	Cha / Mob	6"	Dis	6							Course rapide, Impitoyable, Troupe légère
Taille 4	PV	4	Déf	2	End	5	Arm	3			
Ingénieur de la Maison Rakatchit (3)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	4	<i>Vermine</i>
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi	2	Broyage (1D6+1, Fo 1D6+1, PA 3, Attaque foudroyante, Fixe), Générateur à sombrepierre, <i>Armure métallique</i> , <i>Assemblage</i>
Brutes-tonnerre	Cha / Mob	6"	Dis	6							Impitoyable
Taille 3	PV	3	Déf	4	End	5	Arm	2			
Brute-tonnerre	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	4	Cohorte coordonnée, <i>Armure métallique</i> , <i>Mutant</i> , <i>Vermine</i>
Pyrogrenadiers	Cha / Mob	5"	Dis	6							Impitoyable, La vie ne vaut rien, Tirailleur, Troupe légère
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	2	Arm	2			Cible difficile (1), Vulnérable (Attaque enflammée)
Pyrogrenadier	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5	Grenades de haut-feu (5+), <i>Armure métallique</i> , <i>Vermine</i>
Équipes d'armes expérimentales	Cha	5"	Mob	4"	Dis	5					Impitoyable, Troupe légère, Unité d'artillerie
Taille 1	PV	3	Déf	2	End	2	Arm	2			
Équipe d'armes	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	<i>Armure métallique</i> , <i>Vermine</i>
Artillerie vermineuse	Cha	0"	Mob	5"	Dis	6					Impitoyable, Solitaire, Statique, Téléscope espion
Taille 3	PV	5	Déf	1	End	4	Arm	0			
Équipage	Att	3	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Enthousiasme forcené (Jet pour toucher), <i>Vermine</i>

Du pain et des jeux

Brise-terre de la Maison Stygia	Cha	6"	Mob	3"	Dis	6					Embuscade (Décor avec un marqueur « Tunnel » allié), Guide, Tenace, Terreur, Toi, tu creuses !
Taille 4	PV	5	Déf	1	End	5	Arm	5			
Brise-terre de la Maison Stygia					Fo	6	PA	4	Agi	2	Broyage (3D3 touches), Charge dévastatrice (+10 Agi), <i>Armure métallique</i> , <i>Assemblage</i>

Chars roquettes	<i>Cha</i> 7 + <i>Mob</i> 5" <i>Dis</i> 6	Course rapide, Impitoyable, Insignifiant, Moteur instable, Sans peur, Troupe légère
<i>Taille</i> 4	<i>PV</i> 3 <i>Déf</i> 2 <i>End</i> 4 <i>Arm</i> 3	Vulnérable (Attaque enflammée)
Pilote	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 3 <i>Fo</i> 3 <i>PA</i> 0 <i>Agi</i> 4	Pistolet (4+), <i>Vermine</i>
Châssis	<i>Fo</i> 5 <i>PA</i> 2 <i>Agi</i> 4	Impact (1D6 touches), <i>Armure légère, Assemblage</i>
Bête de l'arène	<i>Cha / Mob</i> 6" <i>Dis</i> 6	Course rapide, Impitoyable, Sans peur, Solitaire, Terreur
<i>Taille</i> 5	<i>PV</i> 7 <i>Déf</i> 3 <i>End</i> 5 <i>Arm</i> 2	Régénération (5+)
Bête de l'arène	<i>Att</i> 2D3+1 <i>Off</i> 3 <i>Fo</i> 7 <i>PA</i> 3 <i>Agi</i> 3	Piétinement (1D6 touches), <i>Bête, Mutant</i>
Maître de l'arène	<i>Att</i> 3 <i>Off</i> 4 <i>Fo</i> 4 <i>PA</i> 1 <i>Agi</i> 5	Hallebarde, <i>Vermine</i>

Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Jezail	36"	5	3	1	Encombrant (1), Enthousiasme forcené (Jet pour toucher), Tir précis
Sulfrateuse	18"	4	2	1D6	Enthousiasme forcené (Jet pour toucher), Tir rapide
Lance-grenade	18"	3	10	1	Artillerie, Attaque de zone (3×3), Attaque toxique, Enthousiasme forcené (Jet pour toucher), Tir rapide, Une seule figurine de l'unité peut tirer. +X Précision (« X » = nombre d'autres figurines).
Lance haut-feu	18"	4	1	1	Artillerie, Attaque de zone (3×5), Attaque enflammée, Enthousiasme forcené (Jet pour toucher), Tir précis, Tir rapide, Une seule figurine de l'unité peut tirer. +X Précision (« X » = nombre d'autres figurines).
Balles en rodentium (Pistolet)	18"	4	3	3	Attaque magique, Tenir et tirer, Tir précis
Fusée tempête (Pistolet)	24"	5	2	1	1D6 hits, Attaque enflammée, Attaque magique, Enthousiasme forcené (Jet pour toucher)
Fronde	18"	3	0	1	Fo +1 à Courte portée, Tir rapide
Grenades de haut-feu	8"	6	2	2	Attaque enflammée, Tir précis, Tir rapide. « Impitoyable » touche les alliés sur un 5+ au lieu d'un 4+.
Générateur à sombrepierre	12"	1D6+1	3	1D3+1	Attaque foudroyante, Enthousiasme forcené (Jet pour blesser), Tir en marche forcée Touche automatiquement
Magnétocanon Mauss de la Maison Rakatchit	48"	5	2	1	Artillerie, Attaque de zone (1×3), Enthousiasme forcené (Jet pour toucher), Touche directe (Fo 10, PA 4, Blessures multiples (1D3+1))
Machinerie de la Maison Skortchit	48"	4	1	1	ArtillerieAttaque de zone (3×3), Attaque enflammée, Enthousiasme forcené (Jet pour toucher)

Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Fusée tempête	3+	Personnages
Armes de jet	2+	Assassin crépusculaire
	4+	Rabatteur furtif
Pistolet	3+	Légat sanguinien, Expert de Grande Maison
	4+	Sénateur vermineux, Rabatteur furtif, Chars roquettes
Jezail	3+	Expert de Grande Maison
	4+	Brute-tonnerre, Équipe d'armes
Lance-grenade	5+*	Expert de Grande Maison
	6+*	Brute-tonnerre, Équipe d'armes
Sulfrateuse	3+	Expert de Grande Maison
	5+	Brute-tonnerre, Équipe d'armes
Lance haut-feu	5+*	Expert de Grande Maison
	6+*	Brute-tonnerre, Équipe d'armes
Fronde	4+	Frondeur vermineux
Magnétocanon Mauss de la Maison Rakatchit	5+	Artillerie vermineuse
Machinerie de la Maison Skortchit	5+	Artillerie vermineuse
Grenades de haut-feu	5+	Pyrogrenadier

* Une seule figurine de l'unité peut tirer. +X Précision (« X » = nombre d'autres figurines).