

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Nains infernaux

Livre d'armée (Règles de base)

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

Introduction	2	Personnages	9
Règles des figurines de l'armée	4	Montures de personnage	14
Objets magiques	6	Base	17
Objets magiques partagés	7	Spécial	19
Sort héréditaire	7	Instruments de destruction	25
Structure de l'armée	8	Feuille de référence	28

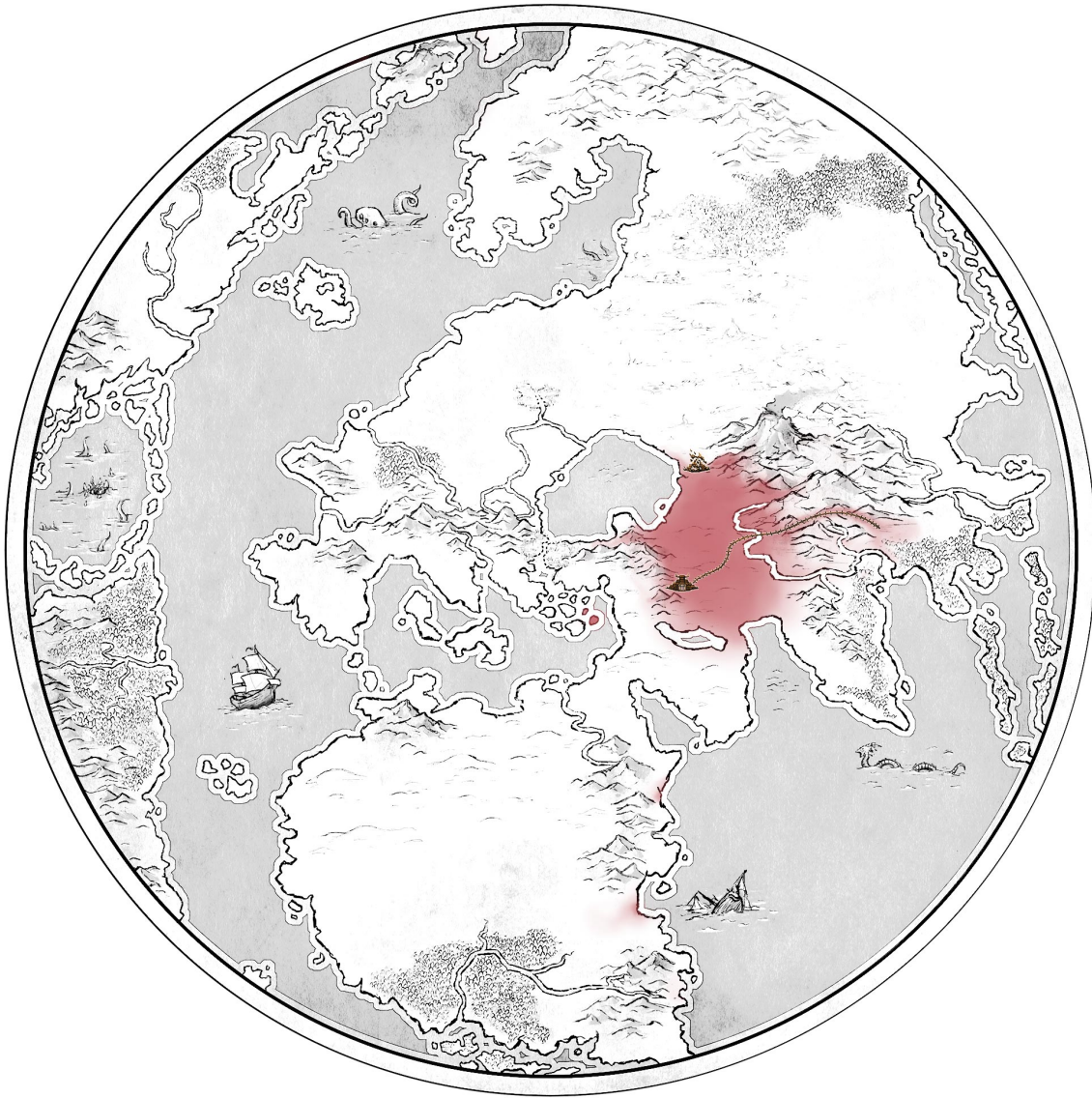


Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe 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](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/). Mis en page grâce à [L^AT_EX](https://www.latex-project.org/).

Nains infernaux

Il y a fort longtemps, lors de l'Âge du Tonnerre, le prophète nain Vezodinezh activa une grande machinerie connue sous le nom de « l'Engin ». Cette machine devait servir à puiser la magie brute du Royaume immortel, déchirant le Voile lui-même et anéantissant une grande partie du continent augéen en un instant, ne laissant rien d'autre qu'un terrible cratère : la Fournaise. Nés de ce cataclysme, les inébranlables nains infernaux ont montré qu'ils savaient prendre leur destin en main, soumettant leurs nombreux ennemis grâce aux forces combinées de leur industrie, de leurs dieux et de leurs innombrables esclaves. C'est un peuple marqué par une flamme qu'il ne laissera pas s'éteindre, car elle est tout autant le symbole de sa fierté que de son invincibilité.



Les nains infernaux gouvernent la Plaine foudroyée d'une poigne d'acier. Toutefois, leurs citadelles ne forment pas une nation unifiée. Ils contrôlent également de nombreux États voisins, devenus leurs vassaux, aussi bien que de lointaines colonies minières ou postes de traite.

Espèce : nains

Les nains sont des êtres à la courte taille mais à la haute estime de soi, connus pour être aussi robustes que bornés. Ils respectent l'ordre et ont un sens aigu de la justice, aussi prennent-ils très au sérieux les insultes et les griefs. Leur quête de fortune passe par la recherche de pierres et métaux précieux. Ils forment des communautés soudées, généralement structurées autour d'une industrie forte et de leurs forces de défense, tout en étant toujours prompts à prouver au monde entier leur invincibilité et leur grandeur.

La Plaine foudroyée

Avant même la création de la Fournaise, les nains orientaux avaient employé de nombreuses mesures désespérées pour défendre leur territoire, qui finirent par le transformer en un désert stérile, aujourd'hui appelé « Plaine foudroyée ». Ayant acquis une réputation de cruels adorateurs du feu depuis que leur a été apposée la Marque infernale, ces nains défendent aujourd'hui cette terre inhospitalière depuis leurs puissantes citadelles, gouvernées par de redoutables despotes, dominées par de gigantesques ziggourats, contrastant fortement avec les forteresses souterraines de leurs cousins occidentaux. Bien qu'elles ne forment pas une nation unie, les Citadelles infernales sont au moins liées par la religion et par leur volonté commune de s'opposer à toutes les intrusions.

La Fournaise est toujours là, marquant la limite septentrionale de la Plaine foudroyée. La région qui l'entoure est mortellement saturée de magie. Plus loin encore s'étendent les Désolations, étendues pareillement polluées, créées au moment où l'Engin transperça le Voile – un désastre dont les autres peuples tiennent depuis lors les nains infernaux pour responsables.

Quand bien même aucune forme de vie ne peut survivre à proximité de la Fournaise, beaucoup de nains ont le courage de s'y rendre afin d'exploiter le pouvoir de son magma enrichi en magie et des créatures surnaturelles qui s'en servent comme d'un portail ouvert sur le Royaume mortel.

Esclaves et vassaux

Les âmes malheureuses qui habitent dans ou autour de la Plaine foudroyée (humains, ogres, orques ou autres) finissent inévitablement assujettis par les nains, forcés de leur payer un tribut en chair et en or. Les vassaux les plus chanceux servent simplement à gonfler les rangs des armées infernales lors des vagues de conscription ; les malchanceux sont quant à eux réduits en esclavage, envoyés trimer dans les mines ou les Citadelles en tant que main-d'œuvre sacrificiable. Certains serviront même de chair à canon sur le champ de bataille, les esclaves

constituant une denrée aisément renouvelable : les Infernaux complètent en effet leur butin de guerre en commerçant avec les elfes noirs, la Vermine et autres trafiquants.

Industrie et technologie

En combinant la science et la magie noire, les nains infernaux fabriquent des machines à la taille spectaculaire et de la plus haute qualité. Ils les emploient aussi bien pour leur industrie que pour la guerre, leur permettant de trouver des ressources à exploiter même dans les terres les plus stériles. Ces nains ont également élaboré de nouvelles formes de transport mécanique : il ne s'agit pas de caravanes ni de bateaux, mais de locomotives progressant sur des rails, innovation de pointe, notamment utilisées pour le service de la longue Route de l'acier qui s'étend jusqu'en Orient.

Dieux et prêtres

Les dieux de la Flamme, également appelés « Vanebs », sont au nombre de quatre : Ashuruk, dieu des dirigeants et des législateurs, Nezibkesh, dieu de l'extraction minière et de la destruction, père des séismes, Shmut, le dieu taureau de la vengeance et de la guerre, et Lugar, dieu rusé de la manipulation de l'ordre. Chacun d'entre eux est vénéré dans des temples dédiés que l'on trouve au sein de chaque Citadelle, temples dirigés par d'impitoyables prêtres-mages qui disposent du pouvoir de nommer le despote local.

Lorsqu'ils atteignent l'âge adulte, les nains infernaux marquent au fer rouge leur peau d'une flamme stylisée : elle représente la Fournaise et le serment de se battre en son nom jusqu'à leur dernier souffle. Il ne s'agit pas uniquement d'une marque d'identité, mais aussi de citoyenneté : ceux qui n'en ont pas doivent obéir aux nains marqués s'ils tiennent à la vie.

La Loi

Aucun peuple n'est plus procédurier que les nains infernaux, dont le système juridique a été codifié par le légendaire roi Kemurab. Le travail de police est en général l'apanage des effrayants taurukhs, nains fusionnés à des taureaux à la suite d'un dangereux rituel. Les juristes sont également tenus en haute estime, à l'exception de ceux qui ont prêté allégeance à Lugar, et qui sont connus pour être des experts en droit si roublards qu'ils pourraient vous revendre votre propre maison. Les plus grands disciples de Lugar ont même accompli l'exploit de sceller des pactes d'asservissement avec de puissants kadims, ces élémentaires de magma surnaturels qui arpentent les abords de la Fournaise.

Règles des figurines de l'armée

Armure infernale

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

Combustible – Cumulable

Placez un marqueur « Combustible » sur l'unité, avec Durée : Permanent.

Une unité contenant au moins un marqueur « Combustible » gagne **Vulnérable (Attaque enflammée)**.

Ôtez un marqueur « Combustible » de l'unité :

- Immédiatement après que l'unité a subi au moins une blessure (*avant d'effectuer les jets de sauvegarde*) provenant d'une Attaque à distance avec **Attaque enflammée**.
- À la fin d'une Manche de combat lors de laquelle l'unité a subi au moins une blessure (*avant d'effectuer les jets de sauvegarde*) provenant d'une Attaque de corps à corps avec **Attaque enflammée**.

Si un personnage quitte une unité contenant au moins un marqueur « Combustible », cette règle cesse de s'appliquer à lui (*sauf s'il a gagné des marqueurs alors qu'il formait une unité composée d'une seule figurine, auquel cas il conserve ses propres marqueurs*).

Rituel taurukh

Rare

Appliquez les effets suivants :

- La figurine gagne **Course rapide, Impact (1 touche)**, *Centauroïde*, et sa Taille **pass**e à 2.
- Sa Vitesse de charge et sa Mobilité **pass**ent à 7".
- La taille du socle de la figurine passe à 25×50 mm.

Attributs d'attaque

Étreinte volcanique (X)

L'élément de figurine gagne **Broyage (X touches, PA 4, Attaque enflammée, Attaque magique, Fixe, Zèle (contre Armure métallique))**.

Ces touches blessent **toujours** sur 4+.

Flasques d'huile (X) – Corps à corps et Tir

Une unité donnée peut utiliser **Flasques d'huile** X fois. Chaque usage réduit « X » de 1. Une fois que « X » atteint 0, cette règle ne peut plus être utilisée.

Déclarez votre souhait d'utiliser cette règle avant de lancer les dés pour toucher : dans ce cas, après avoir résolu toutes les attaques simultanées, toute unité touchée par au moins une attaque avec **Flasques d'huile** gagne un marqueur « Combustible ».

Armes

Hache-mousquet – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Hache-mousquet	X+	18"	1	4	2	Compte comme une Hallebarde au corps à corps

Tromblon – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Tromblon	5+	12"	1	5	3	Tenir et tirer, Tir en marche forcée, Tir précis, Tir rapide

Batterie lance-roquettes – Arme de tir



Rareté : Rare.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Batterie lance-roquettes	4+	18"	4	6	3	Artillerie, Blessures multiples (2)

Lance-naphta – Arme de tir



Rareté : Rare.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Lance-naphta	2+	12"	1	4	1	Artillerie, Attaque de zone (3×5), Attaque enflammée, Tir en marche forcée, Tir précis

Mortier titan – Arme de tir



Rareté : Rare.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Mortier titan	4+	18"	1	5	2	Artillerie, Attaque de zone (3×3)

Arme infernale – Arme de corps à corps

+1 Fo, +1 PA

Objets magiques

Enchantements d'arme

Noyau d'onyx 80 pts
Enchantement : Arme de base ou Arme infernale.
Force **fixée** à 6, **Attaque enflammée** et **Blessures multiples** (1D3, contre Vulnérable (Attaque enflammée)).

Flamme de l'Est 50 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1.
Enchantement : Arme de corps à corps.
Attaque enflammée et **Étreinte volcanique** (1D3+1).

Œil du taureau 45 pts
Enchantement : Hache-mousquet.
L'effet de cet enchantement s'applique tant aux Attaques de corps à corps standard qu'aux Attaques de tir.
Valeur d'Attaque **fixée** à 1, Force **fixée** à 5, Pénétration d'armure **fixée** à 10, **Blessures multiples** (2, Corps à corps) et **Touches automatiques**.

Enchantements d'armure

Protection flamboyante 65 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-2 à pied.
Enchantement : Armure infernale.
La valeur d'Armure du porteur **passe** à 6.
À la fin du Palier d'initiative 0, toute figurine ennemie en contact avec la figurine du porteur qui aurait pu lui allouer au moins une attaque, mais qui ne l'a pas fait, subit 1 touche de Fo 4 et PA 0 avec **Attaque enflammée**, **Attaque magique** et **Fixe**.

Enchantements de bouclier

Entrave de kadim 25 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.
Enchantement : Bouclier.
Ægide (+1, contre **Attaque enflammée**, max. 3+) et **Poigne de fer**.

Enchantements d'étendard

Étendard de Shamut 50 pts
Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».
Les figurines dans l'unité du porteur gagnent +1 en Capacité offensive.
En outre, une unité contenant une *Bannière de Shamut* ajoute +1 au Résultat de combat de son camp.

Bannière de la Seconde Marque 30 pts
Inhabituel.
Les figurines de l'unité du porteur gagnent **Tir sur un rang supplémentaire**.

Bannière de subjugation 20 pts
Ne peut être prise que par une figurine avec *Vassal*.

Appliquez les effets suivants tant que l'unité du porteur se trouve à portée de l'effet de la règle **Présence impérieuse** d'une figurine alliée :

- Les éléments de figurine avec *Vassal* dans l'unité du porteur gagnent **Fureur**.
- L'unité du porteur doit relancer ses jets de Portée de charge ratés au cours de la Phase de charge.

Artéfacts

Souffle du Taureau d'airain 70 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4 sans Vol.

La figurine du porteur gagne +1 PV et **Déchaînement** (**Broyage** (X touches, **Attaque magique**, **Attaque toxique**)), où « X » est égal au nombre de figurines en contact avec le front de l'unité du porteur.

Anneau de dessiccation 50 pts
Lors du Choix de l'équipement et des capacités, chaque unité ennemie en contact avec la figurine du porteur gagne un marqueur « Combustible ».

Tablette de Vezodinezh 50 pts
Ne peut être pris que par un Magicien.
Chaque fois que le porteur tente de lancer un Sort appris avec au moins quatre Dés de magie, un unique résultat de '1' ou de '2' est considéré comme un résultat de '3' à la place.

Masque des Âges 40 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1.
Le porteur gagne **Ægide** (5+, contre **Attaque magique**, **Broyage**, **Impact**, **Piétinement**), **Haine** et **Terreur**.

Ikône dorée de Shamut 35 pts
Le porteur peut lancer *Épées flamboyantes* (sort n° 2 de la *Pyromancie*) en tant que Sort lié (3+).
De plus, si la figurine du porteur est de Taille 1, sa Vitesse de charge **passe** à 4", sa Mobilité **passe** à 6", et elle gagne **Mouvement spectral**.

Dés de Lugar 30 pts
Un unique élément de la figurine du porteur peut relancer un unique jet pour toucher, pour blesser ou de sauvegarde d'armure par Tour de joueur.
Cet effet ne peut être utilisé dans le cadre d'une **Attaque écrasante**.

Objets magiques partagés

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

Enchantements d'arme

Cœur de héros	50 pts
Brise-bouclier	35 pts

Enchantements d'armure

Garde fantomatique	30 pts
--------------------	--------

Enchantements de bouclier

Au crépuscule forgé	75 pts
Sceau de protection	30 pts

Enchantements d'étendard

Bannière lacérante	60 pts
Bannière du courage	15 pts

Artéfacts

Roche d'obsidienne	20 pts
Essence de libre-pensée	10 pts

Potions et Parchemins

Parchemin de sort (Mur de plomb)	25 pts
----------------------------------	--------

Sort héréditaire

Maîtres du feu et de l'alchimie, les prophètes nains infernaux apprennent généralement à invoquer un horrible nuage de cendres gluantes, semblables à du goudron, qui colle à leurs ennemis – un écho à la colère de la Fournaise elle-même.



Sort héréditaire

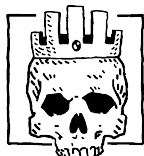
Damnation de Nezibkesh

VL	Type	Durée
8+	Maléd. Portée 36"	Un tour

Effet

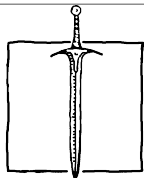
La cible gagne un marqueur « Combustible ». De plus, elle subit une pénalité de -1 en Capacité défensive et offensive, ainsi qu'une pénalité de -1 supplémentaire tant qu'elle a au moins un marqueur « Combustible ».

Structure de l'armée



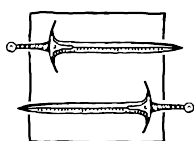
Personnages max. 40 %

Les unités marquées  « Personnages » comptent dans cette catégorie.



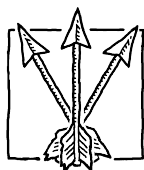
Base min. 25 %

Les unités marquées  « Base » comptent dans cette catégorie.



Spécial aucune limite

Les unités marquées  « Spécial » comptent dans cette catégorie.



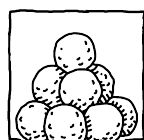
Flammes de l'industrie

1 par tranche de 800 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

Les éléments de figurine avec les armes et règles suivantes comptent dans cette limite :

- Baliste vassale, Batterie lance-roquettes, Lance-naphta, Mortier titan, dans un rapport de 1 pour 1.
- Artillerie infernale avec Batterie lance-roquettes, Artillerie infernale avec Mortier titan, dans un rapport de 1 pour 2 (*un élément de figurine équipé de cette arme compte double au regard de cette limite*).

Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 5 éléments de figurine équipés d'une des armes énumérées ci-dessus.



Poudre noire

10 pour 750 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

Les éléments de figurine équipés des armes suivantes comptent dans cette limite :

- Arc, 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.
- Hache-mousquet, Pistolet, Tromblon, dans un rapport de 1 pour 1.

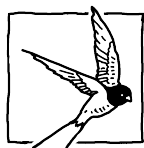
Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 60 éléments de figurine équipés d'une des armes énumérées ci-dessus. Si un élément de figurine correspond à plusieurs de ces catégories, ne le faites compter que pour celle qui a le rapport le plus important.



Instruments de destruction

max. 25 %

Les unités marquées  « Instruments de destruction » comptent dans cette catégorie.



Légendes aériennes

Rare

Toutes les figurines avec la règle **Vol** partagent la même limite : Rare, en ce qui concerne le nombre de figurines avec cette règle pouvant faire partie de l'armée.

Personnages (max. 40 %)

Choisis par les prophètes sans être nécessairement leurs obligés, les despotes disposent de l'autorité suprême sur leur Citadelle : monarques par tous les aspects, sauf celui de l'hérédité. Pour s'élever si haut, un despote doit être puissant, impitoyable et riche au-delà de toute commune mesure. Et lorsqu'il décide de prendre part aux combats, il a à sa disposition l'un des meilleurs arsenaux au monde.



Despote 180 pts

Figurine seule

Max. 600* pts
Extraordinaire

Socle 20×20 mm
Taille 1

*Le coût maximal de l'unité devient :

700 pts/unité lorsqu'une option avec la mention [†] est prise

800 pts/unité lorsqu'une option avec la mention [‡] est prise



Une monture avec la mention (FdI) compte dans la catégorie « Instruments de destruction ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	3"	4"	10	Clés de la citadelle, Discipliné, Présence impérieuse (6", Insignifiant)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	7	5	3	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Despote	4	7	4	1	4	Déchaînement (Haine), Maître d'armes, Arme infernale, Arme lourde, Hache-mousquet (2+), Lance, Paire d'armes, Armure métallique, Nain
— Règles de figurine —						
Clés de la citadelle : cette figurine doit sélectionner des Enchantements d'arme pour deux de ses armes. La valeur en points d'un de ces Enchantements (le moins cher) est divisée par deux, en arrondissant à l'unité supérieure.				— Options de commandement — pts —		
				Général		
				gratuit		
— Options de monture (un choix obligatoire) — pts —						
				Troupe légère		
				gratuit		
				Rituel taurukh		
				30		
				Taureau de Shamut (FdI) [†]		
				180		
				Taureau-goliath de Shamut (FdI) [‡]		
				400		
— Options — pts —						
Objets magiques			jusqu'à 250			
Bouclier			5			
Tromblon (5+)			5			

Les prêtres qui pratiquent la magie afin de maintenir le pouvoir et l'autorité des Temples sont appelés « prophètes », et il se dit que les Vanebs parlent à travers eux. De ce fait, ils inspirent servitude, peur et déférence à la populace de la Plaine foudroyée. Les prophètes vont en guerre équipés d'armes et d'une armure, comme il sied aux mages d'un peuple aussi robuste et féroce.



Prophète 290 pts

Figurine seule

Max. 700* pts
Courant

Socle 20×20 mm
Taille 1

*Le coût maximal de l'unité devient :

900 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise



Une monture avec la mention (FdI) compte dans la catégorie « Instruments de destruction ».
De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	3"	4"	9	Présence impérieuse (6", Insignifiant)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	4	5	3	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Prophète	2	4	4	1	2	Armure métallique, Nain

Options magiques

pts -

Doit choisir (un seul choix) :

Adeptes magiciens

gratuit

Maîtres magiciens

150



Alchimie



Occultisme



Pyromancie

Options

pts -

Doit choisir (un seul choix) :

Prophète de Shamut

gratuit

Prophète d'Ashuruk

30

Prophète de Lugar

30

Prophète de Nezibkesh

30

Objets magiques

jusqu'à 100

Si Maître magicien

jusqu'à 200

Bouclier

15

Options de commandement

pts -

Général

gratuit

Règles de figurine optionnelles

Prophète d'Ashuruk : pendant les Sélections pré-partie, quelle que soit la voie de magie qu'elle a choisie, la figurine peut échanger l'un de ses sorts contre le Sort d'apprenti (n° 1) de l'Alchimie, de l'Occultisme ou de la Pyromancie.

De plus, elle gagne accès aux options suivantes :

Options de monture (un choix obligatoire) pts -

Troupe légère

gratuit

Siège d'autorité

40

Prophète de Lugar : la figurine gagne **Ægide (4+)** et **Ægide (3+, contre Attaque enflammée)**. Elle subit une pénalité de -3 Arm, et perd **Armure métallique** et **Armure infernale**. L'élément de figurine gagne **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.

De plus, la figurine gagne accès aux options suivantes :

Options de monture (un choix obligatoire) pts -

Cha 4", Mob 6", Mouvement spectral, Troupe légère

gratuit

Char à kadim

75

Options supplémentaires pts -

Un seul choix :

Paire d'armes

gratuit

Arme lourde

5

Prophète de Nezibkesh : la figurine gagne **Ingénieur (Artillerie infernale, Équipe d'artilleurs ou Mécanique infernale)**.

De plus, elle gagne accès aux options suivantes :

Options de monture (un choix obligatoire) pts -

Troupe légère

gratuit

Bastion infernal

300

Options supplémentaires pts -

Un seul choix :

Hache-mousquet (2+)

5

Tromblon (5+)

5

Prophète de Shamut : la figurine gagne accès aux options suivantes :

Options de monture (un choix obligatoire)		pts -	Options supplémentaires		pts -
Doit choisir (un seul choix) :			Un seul choix :		
Rituel taurukh		gratuit	Arme infernale		5
Taureau de Shamut (FdI)		150	Arme lourde		5
Taureau-goliath de Shamut (FdI) [†]			Paire d'armes		5
(Maître magicien uniquement)		380			

Avides de pouvoir, les nains les plus ambitieux trouvent particulièrement alléchants les postes de vizir ou de satrape. Les vizirs ont l'oreille des despotes, tandis que les satrapes officient en tant que gouverneurs des régions et des peuples assujettis.



Vizir

70 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1



Une monture avec la mention (FdI) compte dans la catégorie « Instruments de destruction ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine	
	3"	4"	9	Présence impérieuse (6", Insignifiant)	
Défensif	PV	Déf	End	Arm	
	3	6	5	3	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
					Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Vizir	3	6	4	1	3
					Armure métallique, Nain

Options		pts -	Options de commandement		pts -
Objets magiques			Doit choisir (un seul choix) :		
Bouclier		5	Capitaine et Attaché		gratuit
Un seul choix :			Général		20
Tromblon (5+)		5	Solitaire		20
Pistolet (2+)		10	Grande Bannière		70
Un seul choix :			Options de monture (un choix obligatoire)		pts -
Lance		gratuit	Troupe légère [†]		gratuit
Paire d'armes		gratuit	Rituel taurukh [†]		15
Hache-mousquet (2+)		10	Siège d'autorité		80
Arme infernale		15	Taureau de Shamut (FdI)*		190
Arme lourde		20	Bastion infernal [†]		320
			*Ne peut pas être pris par un Capitaine		
			[†] Ne peut pas être pris par une figurine Solitaire		

Les taurukhs sont des nains dont la partie inférieure du corps a été remplacée par le corps d'un taureau. Ils forment le gros de la police infernale, position qu'ils ont obtenue par la violence, au cours de la grande Révolte des taurukhs. Les taurukhs sanctifiés qui ont réussi à se hisser au sein de la hiérarchie pour devenir commissaires sont des chefs inébranlables, aimés de leurs subordonnés et craints de leurs ennemis.



Commissaire taurukh

220 pts

Figurine seule

Courant

Socle 50×75 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	7"	6"	9	Course rapide, Présence impérieuse (6", Insignifiant)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	6	5	3	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Commissaire	4	6	5	2	4	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Armure métallique, Centauroïde, Nain
Options				pts-	Options de commandement	
Objets magiques				jusqu'à 150	Un seul choix :	
Bouclier				25	Général	gratuit
Un seul choix :					Grande Bannière	50
Paire d'armes				gratuit		
Arme lourde				15		
Arme infernale				20		

Comme ils sont assez peu nombreux, les nains infernaux complètent régulièrement leurs rangs en recrutant des vassaux non-nains à la loyauté douteuse. Ceux qui maîtrisent la magie de leur propre culture sont considérés par leurs maîtres comme des atouts de grande valeur, mais néanmoins sacrificiables.



Conjuteur vassal

250 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine		
	4"	7	Adeptes magiciens, Exclusif (Insignifiant), Insignifiant, Non marqué		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	
	3	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Conjuteur vassal	1	3	3	0	3
Attributs d'attaque, Armes et Propriétés					
Vassal					
Règles de figurine				Options	
Non marqué : la figurine ne peut prendre aucun Objet magique propre à l'armée, et ne peut jamais apprendre <i>Damnation de Nezibkesh</i> (Sort héréditaire) ni échanger de sorts pour l'obtenir.				Objets magiques	jusqu'à 75
				Options de monture (un choix obligatoire)	
				Troupe légère	gratuit
				Monture de vassal	15
Options magiques				pts-	



Pyromancie



Sorcellerie

Taureaux ailés chimériques au corps léonin et à tête humaine, cousins des sphinx du Naptesh et des kilins du Tsouan-Tan, les érudits connus sous le nom de « lamassus » sont des alliés des nains infernaux, qui les apprécient grandement pour leur savoir et leur sagesse. En de rares occasions, leurs apprentis nains peuvent même réussir à les convaincre de prendre part aux combats.



Érudit lamassu

300 pts

Figurine seule

Extraordinaire

Socle 50×50 mm

Taille 4



Légendes aériennes

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		9	Conclave de magiciens (3), Énigme du Lamassu , Présence impérieuse (6", Insignifiant), Solitaire, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	4	5	3	Armure infernale, Régénération (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Apprenti	2	4	4	1	2	Arme infernale, <i>Armure métallique</i> , Nain
Lamassu	2	4	5	2	4	Attaque magique, Piétinement (1 touche), <i>Monture</i>

Options

Un unique Artéfact

pts

aucune limite

Conclave de magiciens

L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :

- *Acier vivant* (Alchimie)
- *Main de gloire* (Occultisme)
- *Rugissement du dragon* (Pyromancie)
- *Brumes invisibles* (Sorcellerie)
- *Damnation de Nezibkesh* (Sort héréditaire)

Règles de figurine

Énigme du Lamassu : lors de ses Sélections pré-partie, votre adversaire **doit** choisir soit « Pouvoir », soit « Savoir ».

- **Pouvoir** : la figurine gagne **Canalisation (1)**.
- **Savoir** : désignez jusqu'à deux entrées dans la liste d'armée de votre adversaire. Elles commencent chacune la partie avec un marqueur « Combustible ».

Montures de personnage

Les trônes ont toujours revêtu une symbolique particulière chez tous les nains depuis l'époque de l'ancien empire. Aujourd'hui, même si la plupart des despotes cherchent à adopter une attitude plus dynamique au combat, certains Infernaux hauts placés partent encore à la guerre assis. Les gouverneurs des provinces vassales aiment particulièrement démontrer ainsi leur pouvoir, portés sur le dos de leurs sbires.



Siège d'autorité

Rare

Socle 40×40 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		P	Discipliné, Gouverneur , Présence impériuse (12", Insignifiant)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Vassal (4)	1	3	3	0	3	Monture, Vassal

— Règles de figurine —

Gouverneur : toute unité alliée avec *Vassal* à 12" d'au moins une figurine avec cette règle gagne +1" en Mobilité.

Les commandants des détachements vassaux amènent souvent leur propre monture à la guerre. Les humains montent la plupart du temps des chevaux ou des chameaux, tandis que d'autres espèces peuvent se tourner vers des bêtes plus inhabituelles issues de la Plaine foudroyée, telles que des loups, des porcins, et bien d'autres encore.



Monture de vassal

Inhabituel

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		P	Avant-garde, Course rapide, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Monture de vassal	2	3	3	1	3	Monture



Char à kadim

Extraordinaire

Socle 50×100 mm

Taille 4

Cette figurine compte également dans la limite maximale de Chars kadims de la catégorie « Spécial ».

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	7"	4"	P	Course rapide, Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	P	5	P+2	Ægide (3+, contre Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Créature kadim	3	3	5	2	4	Attaque enflammée, Attaque magique, Armure métallique, Kadim, Monture
Châssis			5	2		Attaque enflammée, Attaque magique, Impact (1D6+1 touches), Assemblage

Dieu de la violence, Shamut est souvent représenté avec une tête de taureau. Son clergé a mis au point de formidables rituels publics, orgies d'effusions de sang, qui permettent parfois de gagner la faveur du dieu et ainsi d'invoquer un avatar divin. Ces gigantesques taureaux ailés possèdent des sabots et des cornes cerclés de feu, et ne se laissent monter que par les prétendants les plus dignes.



Taureau de Shamut

Rare

Socle 50×50 mm

Taille 4



La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

De plus, la monture compte dans la catégorie « Instruments de destruction ».



Légendes aériennes

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	6"	P	Course rapide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Troupe légère, Vol			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	P	5	4	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Taureau de Shamut	4	4	5	2	3	Attaque divine, Attaque enflammée, Attaque magique, Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), Bête, Monture

Shamut envoie ses créatures dans le but assumé d'écraser complètement les serviteurs des dieux ennemis, glorifiant ainsi les Vanebs infernaux. Les plus grandes d'entre elles sont de véritables monstres ; les reniflements furieux de leurs naseaux engloutissent leurs ennemis dans un torrent rouge de feu. La venue d'une telle créature est considérée comme un grand miracle, une faveur divine particulièrement exceptionnelle.



Taureau-goliath de Shamut

Extraordinaire

Socle 60×100 mm

Taille 5



La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

De plus, la monture compte dans la catégorie « Instruments de destruction ».



Légendes aériennes

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		P	Course rapide, Présence impérieuse (12", Insignifiant), Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	7	5	6	2	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Taureau-goliath de Shamut	5	5	6	3	3	Attaque divine, Attaque enflammée, Attaque magique, Impact (1D3 touches), Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque divine, Attaque enflammée, Attaque magique), <i>Bête, Monture</i>



Bastion infernal

Extraordinaire

Socle 60×100 mm

Taille 5

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	4"	5"	P	Attaché, Exclusif (Cerbères de la Citadelle, Guerriers infernaux), Guide (Mur), Plateforme de guerre, Plateforme de tir , Présence impérieuse (12", Insignifiant)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	8	1	6	4	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage (6)	1	4	3	0	2	Armure métallique, Nain
Bélier		4	5	2	2	Coup écrasant, Impact (1D3+1 touches), <i>Assemblage, Monture</i>

— Règles de figurine —

Plateforme de tir : *voir le profil de l'unité « Bastion infernal ».

Base (min. 25 %)

Alors que dans d'autres pays, l'aristocratie forme souvent une caste guerrière à part, dans la Plaine foudroyée, chaque nain, chaque naine, est un combattant. L'armure ignifugée qui est octroyée à chaque citoyen et citoyenne, ainsi que la Marque infernale, constituent des éléments essentiels de l'identité : être un nain infernal, c'est avoir été un Guerrier infernal.



Guerriers infernaux

280 pts + 11 pts/fig. suppl.

20-40 fig.

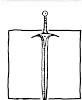
Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	3"	4"	9	Déchaînement (Tenace), Présence impérieuse (6", Insignifiant)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	4	4	3	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Guerrier infernal	1	4	3	0	2	Armure métallique, Nain
Options				pts-	Options d'état-major	
Arme lourde				1/figurine	Musicien	
Bouclier				1/figurine	Porte-étendard	
Tromblon (5+)					Enchantement d'étendard	
(max. 25 fig./unité)				6/figurine	aucune limite	

Tout nain ou naine qui a terminé ses vingt années de service militaire peut prétendre au titre de « Cerbère de la Citadelle ». Si la plupart d'entre eux poursuivent ensuite d'autres carrières, pour certains, la violence est devenue une seconde nature. Aussi vaillants qu'opiniâtres, ces vétérans se battront pour tout maître disposé à s'acquitter de leurs honoraires. Aucun Cerbère ne s'aviserait de briser un contrat, ce qui en fait des mercenaires particulièrement fiables.



Cerbères de la Citadelle

280 pts + 15 pts/fig. suppl.

15-25 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	3"	4"	9	Déchaînement (Tenace), Présence impérieuse (6", Insignifiant)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	4	4	3	Armure infernale, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cerbère	1	4	4	1	2	Armure métallique, Nain
Options				pts-	Options d'état-major	
Doit choisir (un seul choix) :					Musicien	
Pistolet (4+)				gratuit	Porte-étendard	
Hache-mousquet (3+)				(max. 20	Enchantement d'étendard	
fig./unité)				3/figurine	aucune limite	
Pistolet (4+) et Lance				4/figurine		

Insignifiants aux yeux de leurs maîtres, ces conscrits sont mobilisés parmi les populations d'humains, de hobgobelins, d'hommes-bêtes et autres espèces vivant sous le joug des Infernaux. Les nains ne font cependant pas dans la demi-mesure : les conscrits reçoivent un entraînement féroce, et sont équipés de flacons spéciaux d'huile visqueuse afin d'accroître leur utilité au combat.



Conscrits vassaux

170 pts + 6 pts/fig. suppl.

20-40 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		7	Exclusif (Gouverneur, Insignifiant), Insignifiant, Vulnérable (Attaque enflammée)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	3	3	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Conscrit	1	3	3	0	3	Flasques d'huile (2), Armure légère, Vassal
Options						
Arc (4+)			3/figurine		Options d'état-major	
Doit choisir (un seul choix) :					Musicien	10
Paire d'armes			gratuit		Porte-étendard	10
Bouclier			1/figurine		Enchantement d'étendard	aucune limite
Lance et Bouclier			1/figurine			

Ceux qui refusent de se soumettre au joug infernal, ou qui sont jugés impropres au service, sont condamnés à l'esclavage. Drogues, fouet, entraves : leur servitude est imposée par toute une série de méthodes brutales. Ces foules misérables, alignées sur le champ de bataille, font bénéficier leurs cruels maîtres d'un grand avantage tactique ; ce qui explique pourquoi cette méthode, bien qu'onéreuse, est souvent considérée comme rentable.



Esclaves enchaînés

160 pts + 6 pts/fig. suppl.

20-40 fig.

Courant

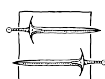
Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	4"	6"	4	Enchaînés, Indiscipliné, Insignifiant, Instable, Solitaire		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Esclave	1	2	3	0	1	Esclave
Règles de figurine						
Enchaînés : l'unité de la figurine ne peut jamais volontairement modifier son nombre de colonnes. Si elle fait une Marche forcée, l'unité perd 1D6 PV à la fin de ce déplacement.						
Options						
Doit choisir (un seul choix) :						
Paire d'armes						
Bouclier						
Options d'état-major						
Musicien						

Spécial (aucune limite)

Créatures surnaturelles, les kadims pénètrent généralement dans le Royaume mortel aux alentours de la Fournaise, là où le Voile, gravement endommagé, est le plus facile à traverser. Serviteurs des Vanebs au corps constitué de magma brut, ils interagissent volontiers avec les nains infernaux, avec qui ils scellent des contrats mystiques : en échange de leurs services au combat, ils se voient doter d'un corps métallique, forgé par les nains et capable de contenir et de canaliser leur pouvoir ardent.



Avatars kadims

280 pts + 90 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Inhabituel
max. 12 fig./armée

Socle 40×40 mm
Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	6"	6	Course rapide, Exclusif (Surnaturel), Insignifiant, Mouvement spectral, Sans peur, Surnaturel			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	2	4	2	Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Avatar	3	3	5	2	4	Attaque enflammée, Attaque magique, Étreinte volcanique (1), Armure métallique, Kadim
Options d'état-major						
Musicien				pts-	10	

Peu à l'aise avec l'élevage ou le dressage de bêtes de guerre, les nains infernaux n'ont jamais maîtrisé la cavalerie ou le char conventionnel. D'illustres adeptes de Lugar ont récemment rompu avec cette tradition en pactisant avec des kadims pour les muer en bêtes de trait d'acier, harnachés à de robustes chars, se frayant un chemin enflammé à travers le champ de bataille.



Char à kadim

220 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×100 mm
Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	7"	4"	9	Course rapide, Présence impérieuse (6", Insignifiant), Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	4	5	2	Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Champion de Lugar (2)	2	4	4	1	3	Attaque enflammée, Attaque magique, Nain
Créature kadim	3	3	5	2	4	Attaque enflammée, Attaque magique, Armure métallique, Kadim, Monture
Châssis			5	2		Attaque enflammée, Attaque magique, Impact (1D6+1 touches), Assemblage

Options

Les Champions de Lugar **doivent** choisir (un seul choix) :

Paire d'armes gratuit

Arme lourde 20

Même si la plupart des nains peuvent combattre jusqu'à la mort pour l'honneur, les Immortels, masqués et engoncés dans une lourde armure, ne reculent devant aucun sacrifice pour protéger leur peuple et leur seigneur. Inébranlables, impassibles, on ne les voit jamais sans leur casque. On affirme que même dans la mort, leur âme demeure dans leur masque, murmurant ses conseils d'une voix fantomatique, de sorte que quiconque revêt ce masque, au bon d'un moment, devient incapable de distinguer ses propres pensées.



Immortels

300 pts + 22 pts/fig. suppl.

15-25 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	3"	4"	9	Déchaînement (Tenace) , Discipliné, Garde du corps (Despote, Général, Vizir), Présence impérieuse (6", Insignifiant)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	5	4	3	Armure infernale, Trompe-la-mort , Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Immortel	1	5	4	1	2	Fureur, <i>Armure métallique</i> , Nain

Règles de figurine

Trompe-la-mort : les Attaques de mêlée portées contre la figurine ne peuvent **jamais** blesser sur un résultat meilleur que 4+.

Options

Doit choisir (un seul choix) :

Arme infernale	1/figurine
Arme lourde	1/figurine
Lance	1/figurine

Options d'état-major

Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	aucune limite

Les disciples de Lugar sont de malicieux juristes militaires capables des pires fourberies. Beaucoup soupçonnent Lugar, exploitant la moindre faille dans les lois mortelles comme divines, d'avoir usé de supercherie pour devenir le quatrième dieu du panthéon infernal, aidé en cela par ses disciples. De nos jours, certains d'entre eux vont jusqu'à graver des pactes précis dans leur chair afin de lier un kadim à leur corps pour en acquérir les pouvoirs.



Disciples de Lugar

320 pts + 18 pts/fig. suppl.

15-25 fig.

Rare

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	4"	6"	9	Déchaînement (Tenace) , Mouvement spectral, Présence impérieuse (6", Insignifiant), Théocratie juridique		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	4	4	0	Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Disciple	2	4	4	1	3	Attaque enflammée, Attaque magique, Nain

Règles de figurine

Théocratie juridique : l'unité de la figurine et les unités ennemies en contact avec elle gagnent **Résistance à la magie (2)**.

Cette instance de **Résistance à la magie** s'applique aussi aux sorts alliés. Sa valeur ne peut pas être augmentée.

Options

Doit choisir (un seul choix) :

Paire d'armes	gratuit
Arme lourde	2/figurine

Options d'état-major

Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	aucune limite

Fruits de l'imagination du prophète fou Madzhab, ces hybrides de guerriers nains et de puissants taureaux, forgés par la magie du sang, sont le poing ganté de fer du Code de Kemurab. Ces agents font respecter la loi, et ce sont eux qui désignent les nains et naines dignes de se voir accorder l'honneur du rituel taurukh afin de rejoindre leurs rangs.



Exécuteurs taurukh

195 pts + 24 pts/fig. suppl.

5-12 fig.

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis		Règles de figurine		
	7"		9		Course rapide, Déchaînement (Tenace), Discipliné, Présence impérieuse (6", Insignifiant)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	1	4	5	3		Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Exécuteur taurukh	2	4	4	1	2	Impact (1 touche), Armure métallique, Centauroïde, Nain	
Options			pts-		Options d'état-major		pts-
Bouclier			3/figurine		Musicien		10
Tromblon (5+) (Extraordinaire)			3/figurine		Porte-étendard		10
Doit choisir (un seul choix) :					Enchantement d'étendard		aucune limite
Paire d'armes			gratuit				
Arme lourde			2/figurine				
Arme infernale			3/figurine				

Les taurukhs sanctifiés sont l'incarnation de l'insatiable soif de pouvoir des nains infernaux, qu'il s'agisse de pouvoirs magiques ou de prouesses martiales. Produits d'une transformation renforcée, chaque futur taurukh sanctifié doit élever lui-même un taurillon ; une fois que ce dernier atteint l'âge adulte, il doit sacrifier son animal bien-aimé de ses propres mains, avant de fusionner avec lui.



Taurukhs sanctifiés

300 pts + 85 pts/fig. suppl.

3-5 fig.

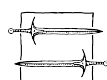
Inhabituel
max. 12 fig./armée

Socle 50×75 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine			
	7"	6"	9	Course rapide, Déchaînement (Tenace), Garde du corps (Commissaire taurukh), Présence impérieuse (6", Insignifiant)			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	3	5	5	3	Armure infernale		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Taurukh sanctifié	3	5	5	2	3	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Armure métallique, Centauroïde, Nain	
Options			pts-		Options d'état-major		pts-
Bouclier			10/figurine		Musicien		10
Doit choisir (un seul choix) :					Porte-étendard		10
Arme lourde			gratuit		Enchantement d'étendard		aucune limite
Arme infernale			5/figurine				
Paire d'armes			5/figurine				

Les nains ayant l'équitation en horreur, les Infernaux contraignent leurs vassaux à leur fournir des unités de cavalerie légère. Comme les satrapes qui leur envoient des combattants de piètre qualité peuvent eux-mêmes se retrouver enrôlés dans ces détachements en guise de punition, ces troupes sont souvent constituées de « volontaires » compétents. Il s'agit notamment d'une bonne façon d'éloigner certains individus « gênants » sur le plan politique.



Cavalerie vassale

180 pts + 14 pts/fig. suppl.

5-15 fig.

Rare

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		8	Avant-garde, Course rapide, Insignifiant, Repli tactique, Troupe légère, Vulnérable (Attaque enflammée)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	4	3	2	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cavalier	1	4	4	1	3	Flasques d'huile (2), Arc (4+), Lance légère, <i>Armure légère, Vassal</i>
Monture de vassal	2	3	3	1	3	<i>Monture</i>

Options d'état-major

pts-

Musicien

10

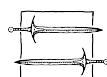
Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

aucune limite

La plus simple des artilleries, faite d'une corde tendue, ne provoque aucun charmant bruit d'explosion, au grand désarroi du dieu Nezibkesh. Cependant, il est admis que ces engins peuvent tout de même se révéler utiles. C'est pourquoi leur création et leur utilisation sont logiquement laissées aux conscrits non-nains.



Baliste vassale

80 pts

Figurine seule

Rare

Socle 60×60 mm

Taille 2

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	4"	7	Insignifiant, Solitaire, Statique		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	1	4	1	Vulnérable (Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage	3	3	3	0	3	Baliste vassale (4+) , <i>Armure légère, Vassal</i>

Armes de tir

Baliste vassale : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Baliste vassale	4+	48"	1	3	10	Attaque de zone (1×5), Flasques d'huile (4), Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3))

L'une des avancées technologiques les plus récentes des nains infernaux a été la création d'une petite artillerie mobile portable. Il s'agit de soldats ordinaires qui transportent et manipulent ces armes au combat. La douce odeur du naphta au petit matin a déjà séduit plus d'un nain.



Équipe d'artilleurs

170 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	4"	9	Attaché, Exclusif (Cerbères de la Citadelle, Guerriers infernaux, Immortels), Plateforme de guerre, Présence impérieuse (6", Insignifiant)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	4	4	4	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipe d'artilleurs			4	1	2	Broyage (3 touches), Tir en marche forcée, Tir rapide, Armure métallique, Nain

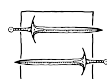
Options

pts-

Doit choisir (un seul choix) :

Lance-naphta (2+)	gratuit
Batterie lance-roquettes (4+)	30
Mortier titan (4+)	30

Les pièces d'artillerie infernale sont d'énormes machines fabriquées en usine, modulaires et donc polyvalentes, mais principalement conçues pour lancer les projectiles les plus lourds possible, faisant trembler la terre à chaque coup. Lorsqu'une salve dévastatrice décime les malheureux ennemis, ceux qui ne sont pas immédiatement envoyés dans l'au-delà mettent souvent beaucoup de temps à se rendre compte qu'ils ont survécu.



Artillerie infernale

170 pts

Figurine seule

Courant

Socle 75×75 mm

Taille 3

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	4"	9	Présence impérieuse (6", Insignifiant), Solitaire, Statique		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	1	4	3	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage	3	4	3	0	2	Calibre supérieur, Tir précis, Armure métallique, Nain

Règles de figurine

Calibre supérieur : la Portée de l'Arme de tir de la figurine est doublée.
Toute unité ennemie touchée par cette arme subit une pénalité de -1 en Vitesse de charge et en Mobilité (toutes deux jusqu'à un minimum de 3), avec
Durée : Un tour.

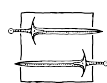
Options

pts-

Doit choisir (un seul choix) :

Lance-naphta (2+)	gratuit
Batterie lance-roquettes (4+)	115
Mortier titan (4+)	115

Les nains sont réputés pour la solidité de leurs fortifications, et les nains infernaux aiment tant les leurs qu'ils les apportent avec eux au combat. Ce ne sont ni plus ni moins que des tours de siège blindées, équipées d'un bélier et surmontées de suffisamment de plateformes de tir pour accueillir une vingtaine de soldats. Un bastion infernal combine un niveau de défense comparable à une tour de guet avec l'avancée implacable que les nains infernaux adorent tant.



Bastion infernal

380 pts

Figurine seule

Rare

Socle 60×100 mm

Taille 5

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	4"	5"	9	Attaché, Exclusif (Cerbères de la Citadelle, Guerriers infernaux), Guide (Mur), Plateforme de guerre, Plateforme de tir , Présence impérieuse (12", Insignifiant)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	8	1	6	4	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage (6)	1	4	3	0	2	Armure métallique, Nain
Bélier		4	5	2	2	Coup écrasant, Impact (1D3+1 touches), <i>Assemblage, Monture</i>

Règles de figurine

Plateforme de tir : Les Attaques de tir portées contre l'unité de la figurine sont toutes résolues comme si elles avaient été allouées au Bastion infernal lui-même.

De plus, tant que l'unité du Bastion infernal a au moins un Rang complet, les figurines de son unité peuvent tracer leurs Lignes de vue comme si elles étaient de Taille 5 lorsqu'elles tirent ou lancent des sorts, et à partir de tout point de son front.

- Un maximum de 20 figurines de l'unité peut tirer, et ce, quelle que soit leur position dans l'unité.
- Mesurez la portée à partir du Bastion infernal.

Instruments de destruction (max. 25 %)

La Route de l'acier s'étend de la Plaine foudroyée au Tsouan-Tan, en passant par le cœur des Pitons célestes. Les locomotives massives que sont les mécaniques infernales carburent au kadim, crachent des vapeurs brûlantes, sont couvertes d'acier et dardent suffisamment de canons pour se frayer un chemin à travers n'importe quelle embuscade ou raid ennemi. Bien sûr, on peut aussi ajuster leurs réglages pour leur permettre de sortir de la voie et descendre sur le champ de bataille.



Mécanique infernale

440 pts

Figurine seule

Extraordinaire

Socle 60×100 mm

Taille 5

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	4"	5"	9	À toute vapeur !, Instable, Présence impérieuse (12", Insignifiant), Sans peur, Solitaire, Tenace, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	8	1	8	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Châssis			5	2	2	Broyage (3D3 touches), Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA, +10 Agi), Armure métallique, Assemblage

— Règles de figurine —

À toute vapeur ! : la figurine ne peut **jamais** choisir de poursuivre, sauf s'il s'agit de sa première Manche du combat et qu'elle est en charge — auquel cas elle **doit** poursuivre (ou faire une Charge irrésistible).

— Options —

pts -

Doit choisir (un seul choix) :

Lance-naphta (2+)	gratuit
Mortier titan (4+)	10
Batterie lance-roquettes (4+)	30
Brise-roc	35

— Règles de figurine optionnelles —

Brise-roc : la Force du Châssis **passse** à 6 et sa Pénétration d'armure **passse** à 3.

Les imposants titans kadims font partie des êtres surnaturels les plus puissants, capables d'entrer dans le Royaume mortel par leurs propres moyens, sans même exploiter une faille du Voile. Contrairement aux plus petits kadims, chaque titan est hébergé dans une armure à la conception unique, chef-d'œuvre absolu de leur ingénieur-mage, conçue pour semer la dévastation au corps-à-corps, ou équipée d'une redoutable pièce d'artillerie infernale.



Titan kadim

500 pts

Figurine seule

Rare

Socle 100×150 mm

Taille 5

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	7"	4"	7	Insignifiant, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	7	3	6	2	Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Titan kadim	6	4	6	3	3	Attaque enflammée (Corps à corps et Tir), Attaque magique (Corps à corps et Tir), Piétinement (1D6 touches), Armure métallique, Kadim

Options pts

Doit choisir (un seul choix) :

Séisme ambulant (Extraordinaire) gratuit

Volcan ambulant (Rare) gratuit

Un Volcan ambulant **doit** choisir (un seul choix) :

Lance-naphta (2+) (Extraordinaire) gratuit

Mortier titan (4+) (Extraordinaire) 20

Batterie lance-roquettes (4+) (Extraordinaire) 35

Règles de figurine optionnelles

Séisme ambulant : la Mobilité de la figurine **pass**e à 7" et elle gagne **Course rapide** et **Étreinte volcanique** (1D3+1).

Volcan ambulant : la figurine gagne **Étreinte volcanique** (2).

Les légendes infernales racontent que leurs dieux ont créé à la fois les nains et les êtres massifs au caractère bon enfant connus sous le nom de « géants ». Les géants se voient offrir le même équipement (en plus grand, bien sûr), les mêmes droits et les mêmes devoirs que n'importe quel nain. Il s'agit d'ailleurs de la seule autre espèce autorisée à arborer la Marque infernale. Les géants aiment se sentir intégrés, les nains sont fiers de leurs « grands frères », et leurs ennemis encaissent les fruits de cette bonne entente.



Géant citoyen

300 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×75 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		8	Géant voit, géant fait , Solitaire, Terreur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	8	3	5	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Géant citoyen	5	3	5	2	3	Piétinement (1D6 touches), Rage, <i>Armure métallique</i> , <i>Géant</i> , <i>Nain</i>

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : la figurine gagne **Armure infernale**, **Déchaînement (Tenace)** et **Présence impérieuse (12", Insignifiant)**.

Options

	pts
Grand frère	25
Doit choisir (un seul choix) :	
Fouet infernal	gratuit
Massue géante	15
Pavois	25

Règles de figurine optionnelles

Fouet infernal : Arme de corps à corps.

+2 en Agilité.

Une fois par Phase de mêlée, lors du Choix des équipements et des capacités dans un combat à 6" du porteur, vous pouvez activer la capacité suivante :

Désignez une unité alliée à 6" du porteur (*celle-ci peut être le porteur lui-même*) :

elle gagne **Attaque enflammée** et **Attaque magique**, avec Durée : Une phase.

Grand frère : le nombre de Points de vie de la figurine **pass**e à 9 et les dimensions de son socle passent à 75×100 mm. Les lancers de dés déterminant le nombre de touches de ses attaques de **Piétinement** sont **maximisés**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

+1 Fo, +1 PA.

Pavois : +1 Arm, **Cible difficile (1)** et **Parade**.

Feuille de référence

Personnages

Despote	Cha	3"	Mob	4"	Dis	10							Clés de la citadelle, Discipliné, Présence impériuse (6", Insignifiant)
Taille 1	PV	3	Déf	7	End	5	Arm	3					Armure infernale
Despote	Att	4	Off	7	Fo	4	PA	1	Agi	4			Déchainement (Haine), Maître d'armes, Arme infernale, Arme lourde, Hache-mousquet (2+), Lance, Paire d'armes, <i>Armure métallique, Nain</i>
Prophète	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9							Présence impériuse (6", Insignifiant)
Taille 1	PV	3	Déf	4	End	5	Arm	3					Armure infernale
Prophète	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2			<i>Armure métallique, Nain</i>
Vizir	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9							Présence impériuse (6", Insignifiant)
Taille 1	PV	3	Déf	6	End	5	Arm	3					Armure infernale
Vizir	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	3			<i>Armure métallique, Nain</i>
Commissaire taurukh	Cha	7"	Mob	6"	Dis	9							Course rapide, Présence impériuse (6", Insignifiant)
Taille 4	PV	4	Déf	6	End	5	Arm	3					Armure infernale
Commissaire	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	4			Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), <i>Armure métallique, Centauroïde, Nain</i>
Conjuteur vassal	Cha / Mob	4"		Dis	7								Adeptes magiciens, Exclusif (Insignifiant), Insignifiant, Non marqué
Taille 1	PV	3	Déf	3	End	3	Arm	0					
Conjuteur vassal	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3			<i>Vassal</i>
Érudit lamassu	Cha / Mob	6"		Dis	9								Conclave de magiciens (3), Énigme du Lamassu, Présence impériuse (6", Insignifiant), Solitaire, Troupe légère, Vol
Taille 4	PV	4	Déf	4	End	5	Arm	3					Armure infernale, Régénération (5+)
Apprenti	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2			Arme infernale, <i>Armure métallique, Nain</i>
Lamassu	Att	2	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4			Attaque magique, Piétinement (1 touche), <i>Monture</i>

Montures de personnage

Siège d'autorité	Cha / Mob	4"		Dis	P								Discipliné, Gouverneur, Présence impériuse (12", Insignifiant)
Taille 1	PV	4	Déf	P	End	P	Arm	P+1					
Vassal (4)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3			<i>Monture, Vassal</i>
Monture de vassal	Cha / Mob	8"		Dis	P								Avant-garde, Course rapide, Repli tactique, Troupe légère
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+1					
Monture de vassal	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3			<i>Monture</i>
Char à kadim	Cha	7"	Mob	4"	Dis	P							Course rapide, Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	4	Déf	P	End	5	Arm	P+2					Ægide (3+, contre Attaque enflammée)
Créature kadim	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	4			Attaque enflammée, Attaque magique, <i>Armure métallique, Kadim, Monture</i>
Châssis					Fo	5	PA	2					Attaque enflammée, Attaque magique, Impact (1D6+1 touches), <i>Assemblage</i>
Taureau de Shamut	Cha / Mob	6"		Dis	P								Course rapide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Troupe légère, Vol
Taille 4	PV	5	Déf	P	End	5	Arm	4					Ægide (5+)
Taureau de Shamut	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3			Attaque divine, Attaque enflammée, Attaque magique, Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), <i>Bête, Monture</i>
Taureau-goliath de Shamut	Cha / Mob	7"		Dis	P								Course rapide, Présence impériuse (12", Insignifiant), Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur, Vol
Taille 5	PV	7	Déf	5	End	6	Arm	2					Ægide (5+)
Taureau-goliath de Shamut	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3			Attaque divine, Attaque enflammée, Attaque magique, Impact (1D3 touches), Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque divine, Attaque enflammée, Attaque magique), <i>Bête, Monture</i>
Bastion infernal	Cha	4"	Mob	5"	Dis	P							Attaché, Exclusif (Cerbères de la Citadelle, Guerriers infernaux), Guide (Mur), Plateforme de guerre, Plateforme de tir, Présence impériuse (12", Insignifiant)
Taille 5	PV	8	Déf	1	End	6	Arm	4					Armure infernale
Équipage (6)	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2			<i>Armure métallique, Nain</i>
Bélier			Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2			Coup écrasant, Impact (1D3+1 touches), <i>Assemblage, Monture</i>

Base

Guerriers infernaux	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9									Déchainement (Tenace), Présence impérieuse (6", Insignifiant)
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	3							Armure infernale
Guerrier infernal	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2					Armure métallique, Nain
Cerbères de la Citadelle	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9									Déchainement (Tenace), Présence impérieuse (6", Insignifiant)
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	3							Armure infernale, Bouclier
Cerbère	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2					Armure métallique, Nain
Conscrits vassaux	Cha / Mob		4"		Dis	7									Exclusif (Gouverneur, Insignifiant), Insignifiant, Vulnérable (Attaque enflammée)
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	1							
Conscrit	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3					Flasques d'huile (2), Armure légère, Vassal
Esclaves enchaînés	Cha	4"	Mob	6"	Dis	4									Enchaînés, Indiscipliné, Insignifiant, Instable, Solitaire
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	4	Arm	0							
Esclave	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	1					Esclave

Spécial

Avatars kadims	Cha / Mob		6"		Dis	6									Course rapide, Exclusif (Surnaturel), Insignifiant, Mouvement spectral, Sans peur, Surnaturel
Taille 3	PV	3	Déf	2	End	4	Arm	2							Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)
Avatar	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	4					Attaque enflammée, Attaque magique, Étreinte volcanique (1), Armure métallique, Kadim
Char à kadim	Cha	7"	Mob	4"	Dis	9									Course rapide, Présence impérieuse (6", Insignifiant), Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	4	Déf	4	End	5	Arm	2							Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)
Champion de Lugar (2)	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3					Attaque enflammée, Attaque magique, Nain
Créature kadim	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	4					Attaque enflammée, Attaque magique, Armure métallique, Kadim, Monture
Châssis					Fo	5	PA	2							Attaque enflammée, Attaque magique, Impact (1D6+1 touches), Assemblage
Immortels	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9									Déchainement (Tenace), Discipliné, Garde du corps (Despote, Général, Vizir), Présence impérieuse (6", Insignifiant)
Taille 1	PV	1	Déf	5	End	4	Arm	3							Armure infernale, Trompe-la-mort, Bouclier
Immortel	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2					Fureur, Armure métallique, Nain
Disciples de Lugar	Cha	4"	Mob	6"	Dis	9									Déchainement (Tenace), Mouvement spectral, Présence impérieuse (6", Insignifiant), Théocratie juridique
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	0							Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)
Disciple	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3					Attaque enflammée, Attaque magique, Nain
Exécuteurs taurukh	Cha / Mob		7"		Dis	9									Course rapide, Déchainement (Tenace), Discipliné, Présence impérieuse (6", Insignifiant)
Taille 2	PV	1	Déf	4	End	5	Arm	3							Armure infernale
Exécuteur taurukh	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2					Impact (1 touche), Armure métallique, Centauroïde, Nain
Taurukhs sanctifiés	Cha	7"	Mob	6"	Dis	9									Course rapide, Déchainement (Tenace), Garde du corps (Commissaire taurukh), Présence impérieuse (6", Insignifiant)
Taille 4	PV	3	Déf	5	End	5	Arm	3							Armure infernale
Taurukh sanctifié	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	3					Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Armure métallique, Centauroïde, Nain
Cavalerie vassale	Cha / Mob		8"		Dis	8									Avant-garde, Course rapide, Insignifiant, Repli tactique, Troupe légère, Vulnérable (Attaque enflammée)
Taille 2	PV	1	Déf	4	End	3	Arm	2							Bouclier
Cavalier	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3					Flasques d'huile (2), Arc (4+), Lance légère, Armure légère, Vassal
Monture de vassal	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3					Monture
Baliste vassale	Cha	0"	Mob	4"	Dis	7									Insignifiant, Solitaire, Statique
Taille 2	PV	5	Déf	1	End	4	Arm	1							Vulnérable (Attaque enflammée)
Équipage	Att	3	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3					Baliste vassale (4+), Armure légère, Vassal
Équipe d'artilleurs	Cha	0"	Mob	4"	Dis	9									Attaché, Exclusif (Cerbères de la Citadelle, Guerriers infernaux, Immortels), Plateforme de guerre, Présence impérieuse (6", Insignifiant)
Taille 3	PV	4	Déf	4	End	4	Arm	4							Armure infernale
Équipe d'artilleurs					Fo	4	PA	1	Agi	2					Broyage (3 touches), Tir en marche forcée, Tir rapide, Armure métallique, Nain

Artillerie infernale	Cha	0"	Mob	4"	Dis	9							Présence impérieuse (6", Insignifiant), Solitaire, Statique
Taille 3	PV	5	Déf	1	End	4	Arm	3					Armure infernale
Équipage	Att	3	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2			Calibre supérieur, Tir précis, <i>Armure métallique, Nain</i>
Bastion infernal	Cha	4"	Mob	5"	Dis	9							Attaché, Exclusif (Cerbères de la Citadelle, Guerriers infernaux), Guide (Mur), Plateforme de guerre, Plateforme de tir, Présence impérieuse (12", Insignifiant)
Taille 5	PV	8	Déf	1	End	6	Arm	4					Armure infernale
Équipage (6)	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2			<i>Armure métallique, Nain</i>
Bélier			Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2			Coup écrasant, Impact (1D3+1 touches), <i>Assemblage, Monture</i>

Instruments de destruction

Mécanique infernale	Cha	4"	Mob	5"	Dis	9							À toute vapeur !, Instable, Présence impérieuse (12", Insignifiant), Sans peur, Solitaire, Tenace, Terreur
Taille 5	PV	8	Déf	1	End	8	Arm	4					
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi	2			Broyage (3D3 touches), Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA, +10 Agi), <i>Armure métallique, Assemblage</i>
Titan kadim	Cha	7"	Mob	4"	Dis	7							Insignifiant, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Terreur
Taille 5	PV	7	Déf	3	End	6	Arm	2					Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)
Titan kadim	Att	6	Off	4	Fo	6	PA	3	Agi	3			Attaque enflammée (Corps à corps et Tir), Attaque magique (Corps à corps et Tir), Piétinement (1D6 touches), <i>Armure métallique, Kadim</i>
Géant citoyen	Cha / Mob	7"			Dis	8							Géant voit, géant fait, Solitaire, Terreur, Troupe légère
Taille 5	PV	8	Déf	3	End	5	Arm	2					
Géant citoyen	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3			Piétinement (1D6 touches), Rage, <i>Armure métallique, Géant, Nain</i>

Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Tromblon	12"	5	3	1	Tenir et tirer, Tir en marche forcée, Tir précis, Tir rapide
Hache-mousquet	18"	4	2	1	
Ceil du taureau	18"	5	10	1	Touche automatiquement
Lance-naphta (Équipe d'artilleurs)	12"	4	1	1	Artillerie, Attaque de zone (3×5), Attaque enflammée, Tir en marche forcée, Tir précisTir rapide
Lance-naphta (Mécanique infernale/ Titan kadim)	12"	4	1	1	Artillerie, Attaque de zone (3×5), Attaque enflammée, Tir en marche forcée, Tir précis
Lance-naphta (Artillerie infernale)	24"	4	1	1	Artillerie, Attaque de zone (3×5), Attaque enflammée, Tir précis. La cible subit -1" en Cha et Mob (min. 3")
Batterie lance-roquettes (Équipe d'artilleurs)	18"	6	3	4	Artillerie, Blessures multiples (2), Tir en marche forcée, Tir rapide
Batterie lance-roquettes (Mécanique infernale)	18"	6	3	4	Artillerie, Blessures multiples (2)
Batterie lance-roquettes (Titan kadim)	18"	6	3	4	Artillerie, Attaque enflammée, Attaque magique, Blessures multiples (2)
Batterie lance-roquettes (Artillerie infernale)	36"	6	3	4	Artillerie, Blessures multiples (2), Tir précis. La cible subit -1" en Cha et Mob (min. 3")
Mortier titan (Équipe d'artilleurs)	18"	5	2	1	Artillerie, Attaque de zone (3×3), Tir en marche forcée, Tir rapide
Mortier titan (Mécanique infernale)	18"	5	2	1	Artillerie, Attaque de zone (3×3)
Mortier titan (Titan kadim)	18"	5	2	1	Artillerie, Attaque de zone (3×3), Attaque enflammée, Attaque magique
Mortier titan (Artillerie infernale)	36"	5	2	1	Artillerie, Attaque de zone (3×3), Tir précis. La cible subit -1" en Cha et Mob (min. 3")
Baliste vassale	48"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1×5), Flasques d'huile (4), Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3))

Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Hache-mousquet	2+	Despote, Prophète, Vizir
	3+	Cerbère
Pistolet	2+	Vizir
	4+	Cerbère
Arc	4+	Conscrit, Cavalier
Baliste vassale	4+	Baliste vassale
Lance-naphta	2+	Équipe d'artilleurs, Artillerie infernale, Mécanique infernale, Titan kadim
Batterie lance-roquettes	4+	Équipe d'artilleurs, Artillerie infernale, Mécanique infernale, Titan kadim
Mortier titan	4+	Équipe d'artilleurs, Artillerie infernale, Mécanique infernale, Titan kadim
Tromblon	5+	Despote, Prophète, Vizir, Guerrier infernal, Exécuteur taurukh