

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



SPIRES

Army List



LISTES D'ARMÉE

LES RÈGLES QUI
SUIVENT DÉCRIVENT LES
INTERACTIONS ENTRE LES
FIGURINES, LES BATAILLONS,
ET LEUR ENVIRONNEMENT.

CELA VISE À VOUS
APPRENDRE À CONSTRUIRE
UNE ARMÉE EN VUE DE
MENER LA BATAILLE.

LISTES D'ARMÉE

La force que vous emmenez sur le Champ de Bataille est choisie à partir d'une Liste d'Armée. Afin d'avoir un jeu équilibré, ces Armées sont choisies de sorte à avoir une valeur en points égale.

VALEURS EN POINTS

A Conquest, chaque Stand a une valeur en points, représentant sa puissance globale sur le champ de bataille. Les Stands ayant une valeur en points élevée sont en général de meilleurs combattants ou sont plus polyvalents, tandis que ceux ayant une faible valeur en points sont moins efficaces ou seront utiles uniquement dans certaines circonstances. La valeur en points de votre Armée est égale à la somme des valeurs en points des Stands qui la compose. On ajoute à cela les améliorations que vous avez achetées pour ces Stands. Plus la valeur en points est élevée, plus votre armée est létale. En choisissant des armées de valeur en points égale, vous et votre adversaire êtes assurés d'avoir une bataille équitable et qui représentera un défi.

TAILLE DE LA BATAILLE

Par défaut, nous recommandons des batailles de 2000 points. Cela représente généralement une soirée entière de massacres. Cependant, rien ne vous interdit de choisir une armée plus grande ou plus petite. En fait, de plus petites batailles à 1000 points sont un excellent moyen d'apprendre les règles.

CONSTRUIRE UNE ARMÉE

Une Armée est constituée de deux types d'entités : les Stand de Personnages et les Régiments. Vous pouvez inclure la quantité de chaque que vous souhaitez, à partir du moment où vous respectez les règles ci-dessous.

LE SEIGNEUR DE GUERRE

Vous devez inclure un Stand de Personnage qui sera votre Seigneur de Guerre, et qui vous représente sur le Champ de Bataille.

BATAILLONS

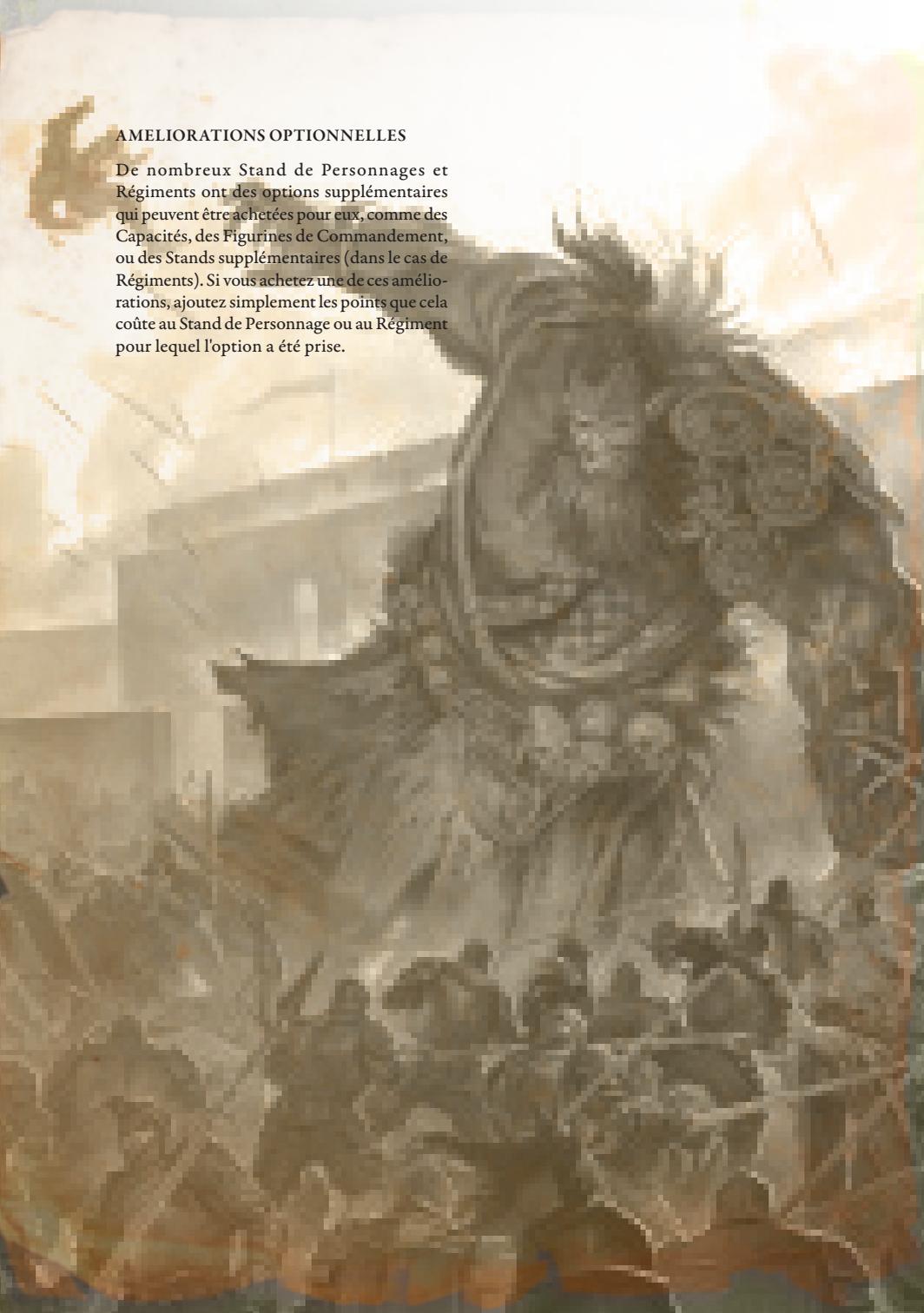
Chaque Stand de Personnage de votre Armée (y compris le Seigneur de Guerre) doit être accompagné d'un Bataillon composé de Régiments. Vous avez normalement un ensemble de Régiments parmi lesquels choisir dans la Liste d'Armée, mais vous devez inclure un Régiment du même Type que votre Stand de Personnage (Infanterie, Cavalerie, ou Brute), pour être certain qu'il y aura au moins un Régiment qu'il pourra rejoindre au début de la bataille.

Chaque Régiment est tiré de la section Régiments de la Liste d'Armée. Il comptera aussi, selon le Stand de Personnage choisi, comme un choix de Base, ou un choix Restreint. Chaque Bataillon mené par un Stand de Personnage peut comporter jusqu'à quatre Régiments. Un Bataillon peut inclure autant de Régiments issu d'un choix de Base que ce que permet votre Bataillon. Les choix Restreints sont plus limités, comme le suggère leur nom. Chaque Bataillon peut inclure jusqu'à deux choix Restreints parmi les options disponibles. Cela peut être deux fois le même Régiment, ou deux Régiments différents de la liste. De plus, vous devez inclure un choix de Base pour chaque choix Restreint dans votre Bataillon. Ainsi, un Bataillon qui comporte deux choix Restreints devra comporter aussi deux choix de Base. Notez qu'un Régiment peut être un choix de Base pour un type de Personnage, et un choix Restreint pour un autre type de Personnage – vérifiez la Liste d'Armée pour cela.



AMELIORATIONS OPTIONNELLES

De nombreux Stand de Personnages et Régiments ont des options supplémentaires qui peuvent être achetées pour eux, comme des Capacités, des Figurines de Commandement, ou des Stands supplémentaires (dans le cas de Régiments). Si vous achetez une de ces améliorations, ajoutez simplement les points que cela coûte au Stand de Personnage ou au Régiment pour lequel l'option a été prise.



RÈGLES D'ARMÉE

Cette Armée suit les règles additionnelles suivantes :

LA TOUCHE DU MAÎTRE

Lorsque vous créez votre Liste d'Armée, vous pouvez dédier votre armée à l'une des trois sous-factions des Spires. Si vous le faites, sélectionnez une entrée de Seigneur de Guerre permis par cette sous-faction, et gagnez le bonus La Touche du Maître correspondant.

LA LIGNÉE SOUVERAINE

Hiérarque des Lignées ou Haut-Exécuteur Clone uniquement.

Créations supérieures : Quand vous sélectionnez un régiment pour le Bataillon du Seigneur de Guerre, vous pouvez augmenter le coût de ce Régiment de 10 points par Stand. Si vous le faites, augmentez de +1 la caractéristique de Clash de ce régiment (jusqu'à un maximum de 3) et sa caractéristique d'Évasion de +1 (jusqu'à un maximum de 2).

LE DIRECTOIRE

Biomancien ou Haut-Exécuteur Clone uniquement.

Déclencheurs Épigénétiques Personnalisés : Tant que le Seigneur de Guerre est sur le Champ de Bataille, tous les Régiments de votre armée gagnent l'Événement de Tirage **Épuisement**. Toutefois, un seul Régiment peut Résoudre l'Événement de Tirage Épuisement par Round. Les Régiments ayant déjà cet Evènement de Tirage ignore cette limitation.

LES SOUS-SPIRES

Phéromancien uniquement.

Ménagerie Innombrable : Tant que le Seigneur de Guerre est sur le Champ de Bataille, tous les Régiments de Drones de Croissance Forcée de votre Armée gagne la Règle Spéciale **Régénération 4**.





CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Chaque type de Personnage gagne une Capacité de Suprémie s'il est choisi comme Seigneur de Guerre.

BIOMANCIEN

Provoquer l'Instabilité : Pour le restant du Round, quand vous déclarez une action de Clash avec un Régiment ami :

- Si c'est un Régiment d'Infanterie, augmentez la Caractéristique d'Attaque de 1 et il gagne la Règle Spéciale **Déclin 4**.
- Si c'est un Régiment de Brute ou de Cavalerie, augmentez la Caractéristique d'Attaque de 2 et il gagne la Règle Spéciale **Déclin 3**.
- Si c'est un Régiment de Monstres, augmentez la Caractéristique d'Attaque de 4 et il gagne la Règle Spéciale **Déclin 6**.

HAUT-EXÉCUTEUR CLONE

Assaut Coordonné : À ce Round, vous activez les trois cartes du dessus de votre Pile de Commandement, en une seule fois. Tirez trois cartes, résolvez les Actions de chacune tour à tour, avant que votre adversaire ne tire sa prochaine Carte de Commandement (ces activations de cartes ne peuvent pas déclencher d'autres activations de cartes. Si leurs règles incluent de tels effets, ignorez-les).

HIÉRARQUE DES LIGNÉES

Héritages des Arches : Quand vous créez votre Liste d'Armée, sélectionnez un Hiérarque des Lignées ou un Assassin Mimétique de votre armée. Ce Stand de Personnage peut sélectionner jusqu'à trois Mutations qui deviennent gratuites, au lieu d'en payer une.

PHÉROMANCIEN

Réprimer les Instincts de Survie : Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, tous les Régiments du Bataillon de ce Stand de Personnage à 16" peuvent relancer les jets de Moral ratés. Cette Capacité de Suprémie est toujours considérée comme Active.



PERSONNAGES

Vous pouvez inclure n'importe quel nombre de Personnages, mais au moins l'un d'entre eux doit être votre Seigneur de Guerre.

BIOMANCIEN (BIOMANCER)

60 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Biomancer	Infanterie	Léger	6	2	2	2	4	4	1	2	Personnage

Evènements de Tirage : Renouveau Biotique

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1



Rénover la Chair : Chaque Régiment ne peut être la cible de cette Action qu'une seule fois par Round. Pour une Action de Personnage, un Biomancien peut sélectionner un Régiment ami à 8" du Stand de Personnage et Soigner ce Régiment de 2 Blessures.

Options :

Mutation : Peut prendre une seule Mutation au coût indiqué.

Biomancies : Doit prendre au moins une Biomancie.

Amélioration Instable 45 points

Récolte d'Essence 25 points

Rupture Catalytiques 20 points

Don de Virulence 15 points

Transfert d'Essence 10 points

Bataillon :

Base : Drones à Croissance Accélérée
Clones Asservis

Restreint: Sentinelles Incarnées
Drones de Désolation
Bête de Désolation
Abomination

Servants :

Tactique Restreint

Combat Restreint

Maîtrise de la Chair Disponible

Maîtrises: Tactique, Maîtrise de la Chair

HAUT-EXÉCUTEUR CLONE (HIGH CLONE EXECUTOR)**75 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Haut-Exécuteur Clone	Infanterie	Moyen	6	3	3	5	4	4	2	1	Personnage, Fendre 1

**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options:****Mutation:** Peut prendre une seule Mutation au coût indiqué.**Tactiques:** Peut recevoir l'un des Événements de Tirage suivant comme Tactique.*Bastion* 30 points*Pas de Course* 15 points*Tirer et Avancer* 15 points*Fureur* 10 points**Bataillon :**

Base :

- Drones à Croissance Accélérée*
- Clones Asservis*
- Clones Eclaireurs*

Restreint:

- Drones Brutes*
- Clones Infiltrateurs*
- Drones de la Désolation*
- Clones Tireurs d'Elite*
- Ptéraphon*

Servants :*Tactique* Disponible*Combat* Restreint*Maîtrise de la Chair* Non Disponible**Maîtrises:** *Tactique, Combat*

HIÉRARQUE DES LIGNÉES (LINEAGE HIGHTBORNE)**120 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Hiérarque des Lignées	Brute	Moyen	7	2	3	6	6	5	4	2	Personnage, Fendre 1, Résister au Déclin 1

**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options:****Mutation:** Peut prendre une seule Mutation au coût indiqué.**Bataillon:***Base :* Avatara

Restreint:

- Centaures Avatara
- Avatara Léonins
- Béhémoth Brise-Siège
- Ptéraphon
- Sentinelles Incarnées

Servants :*Tactique* Non Disponible*Combat* Non Disponible*Maîtrise de la Chair* Non Disponible**Maîtrises:** *Tactique, Combat*

PHÉROMANCIEN (PHEROMANCER)**50 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Phéromancien	Infanterie	Léger	6	2	2	2	4	3	1	2	Personnage

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1

Explosion de Glande à Pheromones : Comme Action de Personnage, un Phéromancien peut sélectionner un Régiment ami à 8" du Stand de Personnage. Le Régiment gagne soit +1 en Marche, soit +1 en Résolution jusqu'au début de la prochaine Activation du Phéromancien.

Options :**Mutation :** Peut prendre une seule Mutation au coût indiqué.**Phéromancies :** Doit prendre au moins une Phéromancie en tant qu'Événement de Tirage :*Siphon de Force* 25 points*Hibernation Accélééré* 25 points*Impulsion Pheromantique* 25 points*Vigueur Induite* 15 points*Compulsion Pheromantique* 15 points**Bataillon :**

Base : *Drones à Croissance Accélérée*
Rôdeurs
Drones de Massacre

Restreint: *Abomination*
Stryx
Drones Brutes

Servants :

Tactique *Restreint*
Combat *Non Disponible*
Maîtrise de la Chair *Disponible*

Maîtrises : *Tactique, Maîtrise de la Chair*

ASSASSIN MIMÉTIQUE (MIMETIC ASSASSIN)**90 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Assassin Mimétique	Infanterie	Léger	8	2	4	6	4	3	0	2	Personnage, Flanquer, Rafale, Frappe Eclair

**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1

Epiderme Caméléon: Une fois par Round, le Stand de Personnage peut réaliser l'Action "Chercher une nouvelle Escorte" gratuitement. Cette Action ignore la limitation d'avoir un des deux Régiments étant Engagés avec un Régiment Ennemi.

Options:**Mutation:** Peut prendre deux Mutations au coût indiqué.**Bataillon :***Base :**Drones à Croissance Accélérée**Clones Asservis**Clones Eclaireurs***Un Assassin Mimétique ne peut pas être votre Seigneur de Guerre****Maîtrises :***Combat*

PERSONNAGES & AMÉLIORATIONS

Les objets magiques et l'héraldique sont une part importante de la culture et de l'histoire d'une faction. Chaque faction a accès à une liste d'objets et de capacités décrits dans leur liste d'armée respective : ce sont des Améliorations de Personnage. Vous trouverez ces Améliorations comme options pour le Personnage.

Sauf indication contraire, chaque entrée ne peut être sélectionné qu'une seule fois dans votre liste d'armée, et il n'est pas nécessaire que cela soit représenté visuellement sur le Stand de Personnage. Chaque Amélioration confère des capacités ou des attributs au Stand de Personnage, et leurs bonus sont perdus dès que le Stand de Personnage est retiré du jeu quelle qu'en soit la raison.

A moins que cela ne soit spécifié, les restrictions suivantes s'appliquent :

- Pour sélectionner une Amélioration de la catégorie des Arcanes, le Stand de Personnage doit posséder la Règle Spéciale Magicien (X) ou Prêtre (X) ;
- Pour sélectionner une Amélioration de la catégorie Bannière, le Stand de Personnage doit posséder au moins un Niveau dans la catégorie Tactique ;
- Enfin, les Stand de Personnage avec la règle spéciale Magicien (X) ne peuvent pas acheter d'Améliorations de la catégorie Armure.

Si un Stand de Personnage peut avoir plus d'une Amélioration, ils doivent prendre des Améliorations de catégories différentes.

MUTATIONS

Les Mutations sont considérées comme des Améliorations de Personnages en tout point. Les Mutations n'ont pas de types (par exemple, Armes, Bannières, etc) et ne sont donc pas sujettes à des restrictions quand elles sont sélectionnées.

Astreinte Phéromantique 60 points **(Hiérarque des Lignées uniquement)**

Une fois par partie, le Stand de Personnage gagne l'Événement de Tirage Suivant en plus de tout autre :

Choisissez un Régiment ami à 6" du Stand de Personnage. Ce Régiment peut immédiatement effectuer une Action de Clash, de Volée ou de Marche.

Ruche Biotique 30 points **(Ne peut pas être pris par un Hiérarque des Lignées)**

Le Personnage gagne la Règle Spéciale Barrage 4 (20, Tirs Mortels).

Puits de Bienfait Biotique 30 points **(Phéromancien uniquement)**

Le Stand de Personnage à l'Événement de Tirage Renouveau Biotique.

Dégénérescence Cascadante 30 points

Une fois que le Régiment de Personnage subit les effets de la Règle Spéciale Déclin, tous les Régiments ennemis au contact socle à socle reçoivent la Règle Spéciale Déclin 2.

Aura de Dégénérescence 30 points

Les Régiments Ennemis en contact avec le Régiment de Personnage gagnent la Règle Spéciale Déclin 1.

Toucher de l'Architecte 25 points **(Biomancer ou Pheromancer uniquement)**

Le Stand de Personnage et le Régiment qu'il a rejoint réduisent les effets de la Règle Spéciale Déclin de 1 point (Déclin 3 devient Déclin 2 par exemple).

Réflexes Accrus 25 points **(High Clone Executor ou Assassin Mimétique uniquement)**

Le Personnage a +1 à sa Caractéristique d'Évasion (jusqu'à un maximum de 3).

Venin 25 points **(Assassin Mimétique ou Hiérarque des Lignées uniquement)**

Le Personnage gagne les Règles Spéciales Lames Mortels et Tirs Mortels.

Evolution Adaptive **20 points**

À chaque fois que la Carte de Commandement de ce Stand de Personnage est piochée de la Pile de Commandement, jetez un d6. Sur un jet de 4 ou plus, vous pouvez augmenter ses caractéristiques de Clash, de Volée, de Résolution ou de Défense de +1 (jusqu'à un maximum de 5).

Redondance Clonée **20 points**

(Ne peut pas être sélectionné par un Hiérarque des Lignées, ou un Personnage avec la Mutation Projection d'Avatar)

Une fois par partie, quand ce Stand de Personnage est tué, jetez un D6. Sur un 4+, vous pouvez retirer un autre Stand de Personnage Ami du Champ de Bataille, et ramenez le Personnage équipé de cette Mutation à sa place avec autant de PV que le Personnage retiré. Si ce Personnage est votre Seigneur de Guerre, il n'est pas considéré comme tué aux regards des Objectifs et du Scénario.

Réactions Améliorées **20 points**

Le Stand de Personnage gagne les effets de la Règle Spéciale **Tenace**. La Règle Spéciale affecte le Stand de Personnage mais pas le Régiment dans lequel il se trouve.

Structure Biomantique Redondante**20 points**

Le Stand de Personnage gagne +2 Blessures.

Sens Adaptatifs **15 points**

Les Jets d'Évasion ne peuvent pas être tentés contre les Touches de ce Stand de Personnage.

Nœud de Peste Biomantique **15 points**

(Biomancien ou Phéromancien uniquement)

Chaque fois qu'une Blessure est allouée à ce Stand de Personnage, lancez un D6. Sur un score de 4 ou moins, un Régiment ennemi ou un Stand de Personnage de votre choix à 6" reçoit également une Blessure. Sur un jet de 1, tous les Régiments et Stands de Personnage ennemis à 6 subissent cet effet.

Parasites Fouisseurs **15 points**

Ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale Barrage 2 (30", Pénétration d'Armure 1). Si le Stand de Personnage possède déjà la Règle

Spéciale Barrage, améliorez la valeur de celle-ci de 2. De plus, sa valeur de Pénétration d'Armure est augmentée de +1.

Phéromones de Commandement **15 points**
(Hiérarque des Lignées ou Haut-Exécuteur Clone uniquement)

Ce Stand de Personnage a +1 Résolution.

Poussée Adrénale **10 points**

(Ne peut pas être pris par Hiérarque des Lignées)

Quand ce Stand de Personnage réalise une Action, vous pouvez lui faire gagner +2 Clash et +4 Attaques. Si vous le faites, retirez le Stand de Personnage comme Perte une fois que son Action est terminée.

Projection d'Avatar **10 points**

(Biomancien ou Phéromancien uniquement. Ne peut pas être pris avec la Mutation Redondance Clonée.)

Un Stand de Personnage avec cette Mutation échange son type de Troupe pour Brute et ne peut plus acquérir de Servants. Ce Stand de Personnage peut donc légalement rejoindre une unité de Brutes et gagne accès à de nouvelles règles comme Touches d'Impact, etc. De plus, le Stand de Personnage gagne +2 Attaques, +1 Clash et la Règle Spéciale Fendre 1.

Augmentation Sensorielle **10 points**

Quand la Carte de Commandement de ce Stand de Personnage est piochée, regardez la Carte de Commandement du dessus de la Pile de Commandement de votre adversaire. Puis, vous pouvez tirer et Activer votre prochaine Carte de Commandement à la place de votre Personnage. Si vous choisissez de passer l'Activation de votre Stand de Personnage, placez sa Carte de Commandement sur le dessus de votre Pile de Commandement. Cette Capacité ne peut être activé qu'une fois par Round

Chair Ablative **5 points**

Ce Stand de Personnage ignore la première Blessure qui lui est allouée dans un Duel à chaque Tour

PERSONNAGES ET SUITE DE SERVANTS

Ces options peuvent être prises par n'importe quel Stand de Personnage d'Infanterie, sauf indication contraire. Chaque faction aura ses propres améliorations de régiment. Certains Niveaux d'Améliorations ne peuvent être atteints que par certains Stands de Personnages. Sauf indication contraire, vous devez avoir obtenu les niveaux précédents afin d'obtenir le niveau que vous souhaitez (c'est-à-dire que pour obtenir le niveau 2, vous devez également avoir obtenu le niveau 1, etc.)

Tous les Personnages n'ont pas accès à l'ensemble des catégories de Servants. Celles qui sont autorisées seront clairement indiquées dans l'entrée correspondante de la liste d'armée, avec la mention "disponible" ou "restreint". Le Stand de Personnage choisit librement les Niveaux dans les catégories disponibles, alors qu'il ne peut atteindre que le Niveau 2 dans les catégories restreintes. En outre, la sélection d'un niveau dans une catégorie restreinte coûte le double des points indiqués.

Tier	Tactique	Combat	Maîtrise de la Chair
1	Le Stand de Personnage et son Régiment peuvent relancer un jet de Résolution raté par Niveau en Tactique. (10pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 Blessure (10pts)	Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale Résister au Déclin 1 . (5pts)
2	Le Personnage peut acheter 1 Amélioration dans la liste d'Améliorations de sa Faction.* (15pts + coût pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 Attaque. (15pts)	Le Biomancien/Phéromancien peut utiliser son Action de Personnage unique (Rénover la Chair/Explosion de Glandes à Phéromones respectivement) deux fois. (25pts)
3	Le Stand de Personnage et le Régiment qu'il a rejoint gagnent la Règle Spéciale Flanquer . (25pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 Clash et Fendre 1 . (25pts)	Peut prendre une Phéromancie/Biomancie supplémentaire. Ce Personnage peut activer un Événement de Tirage supplémentaire par Round. (35pts)

*LISTE D'AMELIORATIONS DE FACTION

• Les Spires

- Peut Sélectionner une tactique additionnelle (voir Haut-Exécuteur Clone)
- Si un Personnage sélectionne 2 niveaux ou plus de Servants Tactiques, il peut sélectionner une Manœuvre de l'entrée du Haut-Exécuteur Clone et en payer le coût. Un Haut-Exécuteur Clone peut sélectionner une Tactique additionnelle et peut en résoudre deux par Round.



MAÎTRISES

Les Stands de Personnage sont des héros de renom ou des individus de haut rang, qui excellent au-delà du commun des mortels. Que ce soit par la chance, l'éducation, la formation et l'entraînement ou d'autres pouvoirs à l'œuvre, les Personnages ont acquis des capacités qui les rendent exceptionnels, bien qu'il ne soit pas rare que deux de ces héros aient suivi le même chemin.

Les Maîtrises sont des capacités d'amélioration optionnelles pour vos Stands de Personnage, qui sont notées sur votre liste d'armée et confèrent des capacités bonus à votre Stand de Personnage. Un Stand de Personnage ne peut sélectionner qu'une seule Maîtrise selon les listes de Stand de Personnage autorisées dans la section suivante. Chaque Maîtrise peut être achetée plusieurs fois, mais chaque fois que vous souhaitez ajouter un duplicata (ou plus) de la même maîtrise, vous payez le double du coût de la maîtrise précédente. Par exemple, sélectionner "Excentrique" coûte 20 points, alors qu'une deuxième fois, cela coûterait au deuxième personnage 40 pts, et une troisième fois, cela coûterait au troisième personnage 80 pts.

Il existe trois catégories de Maîtrise, et chaque Stand de Personnage peut sélectionner une Maîtrise dans une catégorie autorisée dans son entrée dans la liste d'armée correspondante. Bien qu'il y ait des listes de maîtrise communes fournies ci-dessous, chaque liste d'armée peut inclure des Maîtrises supplémentaires spécifiques à sa faction.

TACTIQUE

Discipliné 40 points

(Stands de Personnage de Classe Léger ou Moyen uniquement)

Une fois par partie, le Stand de Personnage et tout Régiment qu'il a rejoint peuvent effectuer 1 Retraite Propre sans lancer de dé ou subir de blessure.

Savant 35 points

(Doit être au niveau 3 dans le Niveau d'Amélioration Tactique)

Le Stand de Personnage peut remplacer sa Capacité de Suprémie par une autre Capacité de Suprémie de la liste d'armée.

Phéromones d'Attraction 20 points (Haut-Exécuteur Clone uniquement)

Le Personnage et tout Régiment qu'il rejoint gagne la Règle Spéciale **Fer de Lance**.

Stratège Réfléchi 25 points

Une fois par partie, le Stand de Personnage peut refuser un Duel sans subir de pénalité.

Excentrique 20 points

(Doit être de niveau 2 dans le Niveau Tactique)
Le Stand de Personnage doit sélectionner 2 Régiments de Base et 1 seul Régiment Restreint, mais il peut choisir n'importe quel Régiment de la liste d'armée comme option Restreinte.

Longue Lignée 15 points

Ce Stand de Personnage peut sélectionner une Mutation supplémentaire

COMBAT

Ancien **25 points** **(Hiérarque des Lignées uniquement)**

Le Personnage peut acquérir deux Mutations supplémentaire.

Faiblesse Exposée **20 points**

Au début d'une Action de Duel où le Stand de Personnage est impliqué, choisissez une Règle Spéciale de Personnage ennemi. Elle n'a plus d'effet jusqu'à la fin du Duel.

Tireur d'Elite **15 points**

Le Stand de Personnage gagne **Barrage +2**. S'il n'a pas la Règle Spéciale Barrage, il gagne **Barrage (2) (24")**.

Guerrier Vétéran **15 points**

(Requiert le niveau 3 dans le Niveau Combat)
Le Stand de Personnage gagne la capacité du 1er Niveau d'Amélioration Tactique, mais ce bonus s'applique sans avoir besoin de Figurine.

Coups Déstabilisants **10 points**

Tout Personnage ennemi en Duel avec ce Personnage souffre d'un malus de -1 en Clash pour la durée du Duel.

Oeil d'Aigle **10 points**

Le Stand de Personnage peut relancer ses jets non modifiés de 6 lors des Actions de Volée.

Excès de Violence **10 points**

(Requiert le niveau 2 dans le Niveau Combat)
A chaque fois que le Stand de Personnage inflige des Blessures à un Stand de Personnage ennemi lors d'un Duel, le Régiment ennemi doit effectuer un nombre de test de Moral égal au nombre de blessures subies par leur Stand de Personnage.

MAÎTRISE DE LA CHAIR

Seigneur de la Peste **30 points**

Lorsqu'un Régiment ennemi en contact avec le Régiment de ce Stand de Personnage reçoit la Règle Spéciale **Déclin X**, augmentez le Déclin X de 1

Sculpteur de Chair **25 points**

(Biomancien uniquement)

Quand un Régiment ami est la cible d'effets de soins venant de ce Stand de Personnage, ils se soignent d'une Blessure supplémentaire.

Mage Vénéral **15 points**

(Requiert le Niveau d'Amélioration 3 Maîtrise de la Chair)

Le Personnage gagne la capacité du 1er Niveau d'Amélioration Tactique, mais ce bonus s'applique sans avoir besoin de Figurine.

Coordination Synaptique **10 points** **(Phéromancien ou Biomancien uniquement)**

Au lieu d'utiliser l'Action **Rénover la Chair** ou **Explosion de Glandes à Phéromones**, le Stand de Personnage vous permet de voir les 2 premières Cartes de la Pile de Commandement de votre adversaire.

PHÉROMANCIES

Manipuler l'agressivité et l'instinct pour altérer le flot de la Bataille.

Les Phéromancies sont activés après les Événements de Tirages mais avant que le Stand de Personnage ne réalise une Action.

- Les Phéromancies sont optionnelles – vous n'avez pas d'obligation de les utiliser.
- Les Cibles d'une Phéromancie doivent se trouver à moins de 12" de n'importe quelle extrémité du Stand de Personnage.

Hibernation Accélérée

Tirez votre prochaine Carte de Commandement. Vous pouvez la placer au bas de la Pile de Commandement. Si vous le faites, ce Régiment se soigne de 1D6 Blessures. Le Stand de Personnage fait alors son action.

Vigueur induite

Choisissez-en un :

Le Régiment du Pheromancer a la Règle Spéciale **Formation Fluide** jusqu'à la fin du Round. Le Stand de Personnage fait alors son Action.

OU

Le Régiment a +2 Marche jusqu'à la fin du Round. Le Stand de Personnage fait alors son Action.

Compulsion Phéromantique

Regardez vos trois prochaines Cartes de Commandement. Choisissez-en une et placez-la au bas de votre Pile de Commandement. Placez les autres au sommet de la Pile dans n'importe quel ordre. Tirez votre prochaine Carte de Commandement. Le Régiment agit immédiatement, mais gagne la Règle Spéciale « Déclin 4 » jusqu'à la fin du Round.

Le Stand de Personnage fait alors son Action.

Impulsion Phéromantique

Tirez votre prochaine Carte de Commandement. Ce Régiment agit immédiatement et peut faire deux Actions du même type ce Round-ci, mais gagne également la Règle Spéciale **Déclin 3** (Déclin 4 si c'est un Régiment de Brute ou de Cavalerie, Déclin 6 si c'est un Régiment de Monstres) jusqu'à la fin du Round.

Le Stand de Personnage effectue alors son Action.

Siphon de Force

Tirez votre prochaine Carte de Commandement. Vous pouvez placer cette carte au bas de la Pile de Commandement. Si vous le faites, toutes les Stands du Régiment du Pheromancer gagnent +1 Clash jusqu'à la fin du Round. Ensuite, tirez votre prochaine Carte de Commandement. Vous pouvez placer cette carte en bas de la Pile de Commandement. Si vous le faites, toutes les Stands du Régiment de Pheromancer gagnent +1 Evasion jusqu'à la fin du Round.

Si, à un moment donné, vous choisissez de ne pas placer de carte de commandement au bas de la Pile de Commandement, mais de la replacer sur le dessus de celle-ci, l'Événement de Tirage n'a pas d'effet supplémentaire.

Le Stand de Personnage effectue alors son Action.

BIOMANCIES

Manipuler de la matière et de la chair pour renforcer les créations des Spires.

Les Biomancies sont activés après les Évènements de Tirages mais avant que le Stand de Personnage ne réalise une Action.

- Les Biomancies sont optionnelles – vous n'avez pas d'obligation de les utiliser.
- Les Cibles d'une Biomancie doivent se trouver à moins de 12" de n'importe quelle extrémité du Stand de Personnage.

Rupture Catalytique

Tirez votre prochaine Carte de Commandement. Si vous le souhaitez et qu'il s'agit d'un Régiment, vous pouvez faire en sorte que ce Régiment subisse 1D6 Blessures. Si c'est le cas, tous les Régiments ennemis en contact avec ce Régiment subissent également 1D6 Blessures.

Le Stand de Personnage fait alors son Action.

Transfert d'Essence

Ciblez un Régiment ami dans un rayon de 18". Ce Régiment subit 2D6 Blessures. Tirez votre prochaine Carte de Commandement. Si la carte tirée appartient à un Régiment du même type, il regagne 2D6 Blessures. Ensuite, activez le Régiment dont vous venez de tirer la Carte de Commandement.

Le Stand de Personnage fait alors son action.

Don de Virulence

Tirez votre prochaine Carte de Commandement. S'il s'agit d'un Régiment, il gagne les Règles Spéciales **Tir Mortel** et **Lames Mortelles** jusqu'à la fin du Round et agit immédiatement.

Le Stand de Personnage fait alors son Action.

Récolte d'Essence

Tirez votre prochaine Carte de Commandement. S'il s'agit d'un Régiment, il agit. Pour chaque Blessure qu'il inflige avec une Action de Clash, ou avec des Touches d'Impact, lancez 1D6. Sur un score de 4+, le Régiment récupère une Blessure.

Le Stand de Personnage effectue alors son Action.

Amélioration Instable

Tirez votre prochaine Carte de Commandement. Jusqu'à la fin du Round, tous les Stands de ce Régiment ont +4 Marche, +2 Clash et +1 Volée. Le Régiment agit alors mais a l'Évènement de Tirage **Déclin 3** (Déclin 4 si c'est un Régiment de Brute ou de Cavalerie, Déclin 6 si c'est un Régiment de Monstres).

Le Stand de Personnage effectue alors son Action.

RÉGIMENTS

Vous pouvez inclure des Régiments selon vos Bataillons de Personnages.

DRONES À CROISSANCE ACCÉLÉRÉE (FORCE-GROWN DRONES)

90 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Drones de Croissance Forcée	Infanterie	Léger	5	1	1	1	1	1	1	0	Bouclier, Soutien 1
Evènements de Tirage :		Non	Options:								
Nombre de Stands :		3	<i>Stands Supplémentaires</i>			<i>30 points par Stand</i>					
Figurines par Stand :		4	<i>Noeud Catabolique</i>			<i>20 points</i>					
			<i>Noeud Phéromonique</i>			<i>15 points</i>					
			<i>(Compte comme Porte-Bannière + Leader)</i>								

STRYX

150 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Stryx	Infanterie	Léger	10	1	2	1	1	2	1	2	Vol, Féroce, Fin Sanglante
Evènements de Tirage :		Non	Options:								
Nombre de Stands :		3	<i>Stands Supplémentaires</i>			<i>50 points par Stand</i>					
Figurines par Stand :		4									

CLONES INFILTRATEURS (VANGUARD CLONE INFILTRATORS)

175 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Clone d'Infiltration	Infanterie	Léger	6	2	2	1	1	3	1	2	Formation Fluide, Avant-Garde, Barrage 2 (14"), Volée Rapide
Evènements de Tirage :		Non	Options:								
Nombre de Stands :		3	<i>Stands Supplémentaires</i>			<i>60 points par Stand</i>					
Figurines par Stand :		4	<i>Leader</i>			<i>Gratuit</i>					

RÔDEURS (PROWLERS)**150 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Rôdeurs	Cavalerie	Léger	10	2	2	6	3	2	0	2	Formation Fluide, Féroce

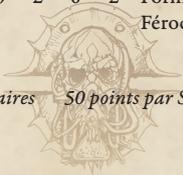
Evènements de Tirage : Non

Options:

Nombre de Stands : 3

Stands Supplémentaires 50 points par Stand

Figurines par Stand : 1

**CLONES ASSERVIS (BOUND CLONES)****120 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Clones Asservis	Infanterie	Moyen	5	1	2	1	1	2	2	1	Soutien 1, Bouclier

Evènements de Tirage : Non

Options:

Nombre de Stands : 3

Stands Supplémentaires 40 points par Stand

Figurines par Stand : 4

Porte-Bannière

15 points

Leader

Gratuit

Chaque Régiment de Bound Clones peut aussi avoir UNE des options suivantes :

Précepteur de Garde 30 points*Noeud Catabolique* 20 points*Précepteur d'Assaut* 15 points**DRONES DE DÉSOLATION (DESOLATION DRONES)****150 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Drones de Désolation	Infanterie	Moyen	5	2	1	1	1	2	1	0	Fin Sanglante, Barrage 1 (20"), Tir Torreniel, Tir Mortel, Pénétration d'Armure 1

Evènements de Tirage : Non

Options:

Nombre de Stands : 3

Stands Supplémentaires 50 points par Stand

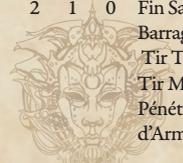
Figurines par Stand : 4

Porte-Bannière

10 points

Leader

Gratuit



CLONES TIREURS D'ÉLITE (MARKSMAN CLONES)

165 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Clones Tireurs d'Élite	Infanterie	Moyen	5	2	1	1	1	2	1	0	Barrage 2 (28"), Tir en Cloche

Èvènements de Tirage : Non

Options:

Nombre de Stands : 3

Stands Supplémentaires 55 points par Stand

Figurines par Stand : 4

Porte-Bannière 5 points

Leader Gratuit



DRONES DE MASSACRE (ONSLAUGHT DRONES)

120 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Drones de Massacre	Infanterie	Moyen	5	1	2	1	1	2	2	0	Rafale, Briseur de Ligne 1

Èvènements de Tirage : Epuisement

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 40 points par Stand

Noeud Phéromonique 20 points

(Compte comme

Porte-Bannière +

Leader)

Noeud Catabolique 20 points



CLONES ECLAIREURS (VANGUARD CLONES)

165 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Clones Eclaireurs	Infanterie	Moyen	6	2	2	2	1	3	2	2	Bouclier

Èvènements de Tirage : Non

Options:

Nombre de Stands : 3

Stands Supplémentaires 55 points par Stand

Figurines par Stand : 4

Porte-Bannière 10 points

Leader Gratuit



Chaque Régiment de Vanguard Clones peut aussi avoir UNE des options suivantes :

Précepteur de Garde 30 points

Précepteur d'Assaut 20 points

AVATARA**165 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Avatara	Brute	Moyen	7	2	2	4	4	4	4	2	Fendre 1, Résister au Déclin 1, Soutien 1

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Options:***Stands Supplémentaires* 55 points par Stand*Porte-Bannière* 20 points*Leader* Gratuit**DRONES BRUTES (BRUTE DRONES)****165 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Drones Brutes	Brute	Moyen	6	1	2	5	4	4	3	0	Rafale, Intrépide, Inarrêtable

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Options:***Stands Supplémentaires* 55 points par Stand**AVATARA LÉONINS (LEONINE AVATARA)****165 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Avatara Léonin	Brute	Moyen	8	3	2	4	4	4	2	3	Formation Fluide, Résister au Déclin 1, Barrage 3 (20"), Pénétration d'Ar- mure 2, Tir Mortel

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Options:***Stands Supplémentaires* 55 points par Stand*Porte-Bannière* 10 points*Leader* Gratuit

PTÉRAPHONS**70 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Ptéraphons	Brute	Moyen	10	2	2	4	4	3	2	2	Fendre 1,

Formation Fluide,
Vol, Terrifiant,
Barrage 4 (28")

Evènements de Tirage : Non

Options:

Nombre de Stands : 1

Stands Supplémentaires 75 points par Stand

Figurines par Stand : 1

**CENTAURES AVATARA (CENTAUR AVATARA)****180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Centaure Avatara	Cavalerie	Lourd	8	2	3	5	5	4	3	1	Impact Brutal 2, Résister au Déclin 1, Bouclier, Rafale

Evènements de Tirage : Non

Options:

Nombre de Stands : 3

Stands Supplémentaires 60 points par Stand

Figurines par Stand : 1

Porte-Bannière 15 points
Leader Gratuit**SENTINELLES INCARNÉES (INCARNATE SENTINELS)****180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Sentinelles Incarnées	Brute	Lourd	7	1	2	5	6	3	4	0	Fendre 2

Evènements de Tirage : Non

Options:

Nombre de Stands : 3

Stands Supplémentaires 60 points par Stand

Figurines par Stand : 1

Leader Gratuit



ABOMINATION**135 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Abomination	Monstre	Lourd	10	1	2	10	10	4	3	0	Fendre 1, Rafale, Terrifiant 1,

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

**BÊTE DE DÉSOLATION (DESOLATION BEAST)****115 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Bête de Désolation	Monstre	Lourd	7	2	1	4	10	3	2	0	Aura de Mort, Fin Sanglante, Terrifiant 1, Barrage 12 (20"), Pénétration d'Armure 1, Tir Mortel, Tir Torrentiel

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

**BÉHÉMOTH BRISE-SIÈGE (SIEGEBREAKER BEHEMOTH)****175 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Béhémoth Brise-Siège	Monstre	Lourd	6	1	3	8	12	6	4	0	Châtiment, Impact Brutal 3, Terrifiant 1, Sans Peur

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1



FIGURINES DE COMMANDEMENT

Certains régiments ont la possibilité de prendre des Figurines de Commandement. Chaque Régiment ne peut prendre chaque Figurine de Commandement qu'une seule fois. Si la Figurine de Commandement est retirée en tant que perte, tous les avantages liés sont perdus. Une Figurine de Commandement est achetée en plus de la figurine qu'elle remplace. Dans le cas d'un Stand de Brute ou de Cavalerie, vous devez payer pour le Stand et la Figurine de Commandement.

Précepteur d'Assaut

Tant que le Précepteur d'Assaut est vivant, le Régiment a l'Évènement de Tirage **Fureur**.

Noeud Catabolique

La première fois que le Régiment utilise une Action de Clash, lancer 2D6. Le Catabolic Node inflige ce nombre de Touches à un Régiment ennemi en contact avec son Régiment. Il inflige également à son propre Régiment un nombre de Touches égal au score le plus élevé des D6 lancés.

Les Touches sont toujours traitées comme si elles avaient été infligées depuis le front.

Ensuite, retirez le Catabolic Node comme perte et remplacez-le par une Figurine du Régiment.

Précepteur de Garde

Tant que le Précepteur de Garde est vivant, le Régiment a l'Évènement de Tirage **Bastion 1**.





We are always evolving and expanding our Ruleset, follow this QR code and stay up to date.

