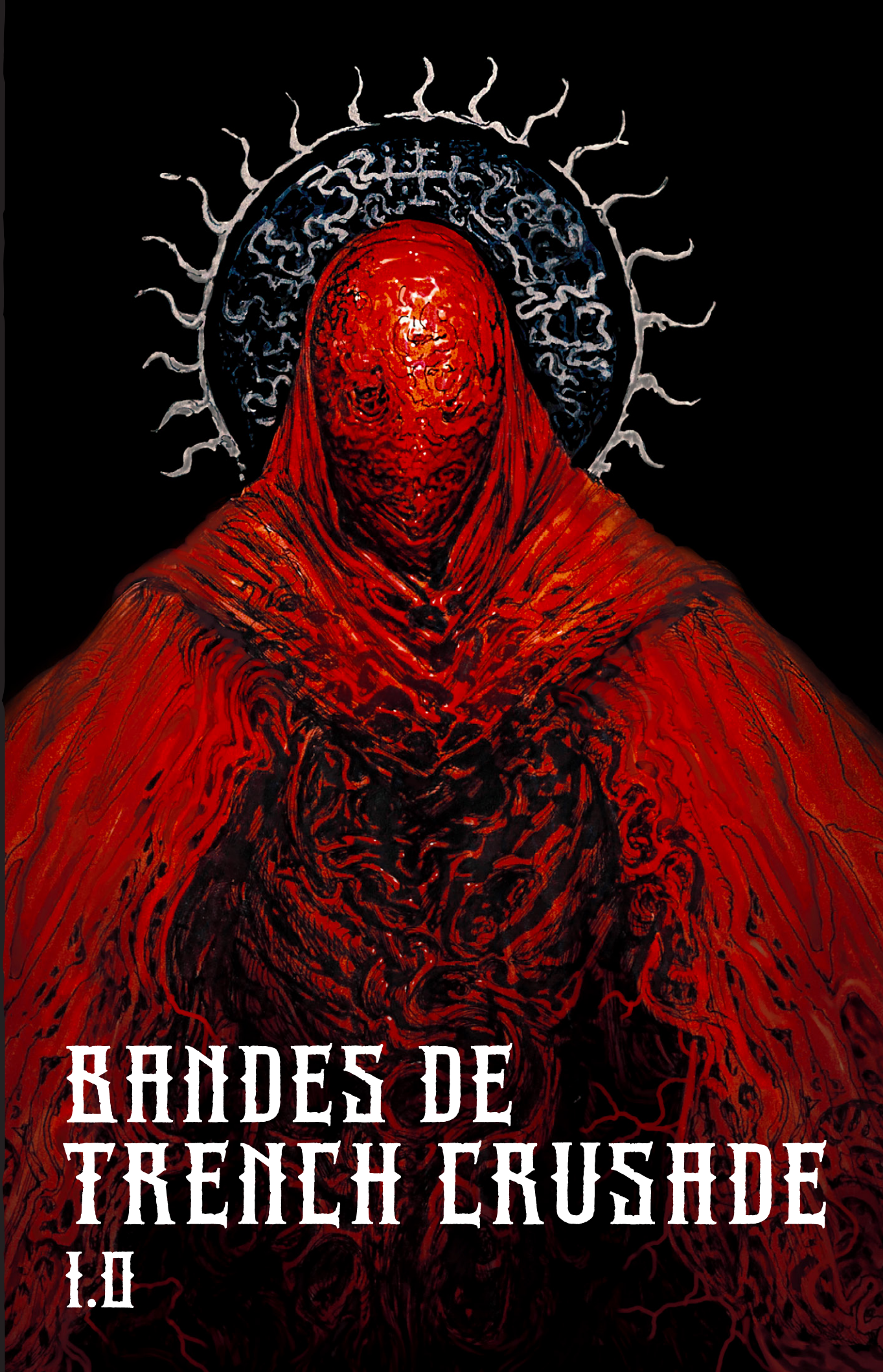
TRENCH CRUSADE™



BANDES DE TRENCH CRUSADE

1.0

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

CRÉDITS & COPYRIGHT

Conception du jeu
Andy Chambers, Brook Close, Sammie Dae, Giovani C. Fiorini, Jervis Johnson, Tuomas Pirinen

Textes additionnels
Andy Chambers, **Mike Franchina, Mira Manga, Valin Mattheis, James Sherriff**

Production
Alexander Winberg

Édition
Marc Gascoigne, Mira Manga

Conception graphique
Viktor Pushkarev

Mise en page
Matteo Ceresa

Relecture
Eadwine **Brown, Adam Wier, Eric Wier, Gregory Wier**

Illustration de couverture
« Cardinal des Maladies »
Mike Franchina



Artistes

Guy Davis ..... [GD]	**Mark Gibbons** ..... [MG]	**Martin McCoy** ..... [MM]
Artem Demura ..... [AD]	**Moritz Krebs** ..... [MK]	**Viktor Pushkarev** ..... [VP]
Mike Franchina ..... [MF]	**Valin Mattheis** ..... [VM]	**Patrick Wagesreither** ..... [PW]

VERSION FRANÇAISE

Studio **Band of Gamers**

Haut Commandement
Mathieu Saintout

Conseil de Guerre
Thierry Allegro, Jérémy Berliocchi, Pier-Alban Bignell, Raphaël Crouzat, Hugo Favier Cals & Matthieu Sonnati

Interprète Assermenté
Jérôme Vivas

Censeurs du Dogme
Olivier Larue & Robin Schulz

Mascotte officielle
Chani, la bergère australienne

© 2025 Factory Fortress Inc. Tous droits réservés.
Ce livre et tout son contenu, y compris – mais sans s'y limiter – les textes, les règles, les personnages, les contextes, les illustrations et la maquette, sont la propriété intellectuelle de Factory Fortress Inc. et sont protégés par les lois sur le copyright des États-Unis d'Amérique et internationales.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, distribuée ou transmise, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, qu'il soit électronique ou mécanique, ce qui inclut la photocopie et l'enregistrement, sans la permission écrite préalable des détenteurs des droits, sauf dans le cas de courtes citations incluses dans des revues critiques ou des articles. Aucune partie de cette publication ne peut être utilisée pour « entraîner » un grand modèle de langage ou dans le cadre de l'apprentissage automatique et des architectures de réseau neuronal artificiel. La créativité humaine est précieuse, et les créatifs méritent qu'on les paie. L'acheteur est autorisé à effectuer des copies pour son usage personnel non commercial durant la partie.

Toute utilisation commerciale, y compris – mais sans s'y limiter – la reproduction dans des produits, des publications et des plates-formes numériques, est strictement interdite sans autorisation écrite préalable.

Toute marque et marque de service, ainsi que tout nom de produit et logo, qui apparaissent dans cette publication, sont la propriété de Factory Fortress Inc.

Cette œuvre est une œuvre de fiction. Les noms, les personnages et les incidents décrits dans ces pages constituent le fruit de l'imagination des auteurs. Toute ressemblance avec des personnes ayant existé, vivantes ou non, des événements et des lieux est purement fortuite.

WWW.TRENCHCRUSADE.FR

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Durant la Première Croisade, les armées de l'Église capturèrent la Ville Sainte. Les chevaliers Templiers découvrirent des chambres fortes cachées sous le plus sacré des temples. Dans leurs profondeurs ténébreuses gisait un antique artefact démoniaque. Les Templiers, dévorés par la cupidité et la faiblesse dans leur cœur, tombèrent à genoux. Ils avaient trouvé un nouveau seigneur.

Témoins de la sagesse impie révélée par l'objet, ils se tournèrent vers les ténèbres, frayèrent avec les diables et commirent toutes sortes de rites indicibles. Ce fut la Suprême Hérésie. Jérusalem se retrouva réduite à une fosse dépravée où l'Infernal suintait dans notre royaume terrestre, où l'Enfer et notre plan mortel se trouvèrent mêlés dans la corruption.

Depuis huit siècles, l'Église mène sa croisade pour reprendre la Ville Sainte. Le paysage en a été complètement dévasté, couturé de milliers de kilomètres de tranchées, de boue et de cratères. La guerre se livre désormais entre des armées équipées d'armes terrifiantes. Chaque camp contrôle des créatures surnaturelles au potentiel si colossal qu'elles en deviennent quasi invincibles. Pourtant, malgré cette effroyable puissance, les armées se trouvent dans l'impasse.

Voici TRENCH✠CRUSADE

MF

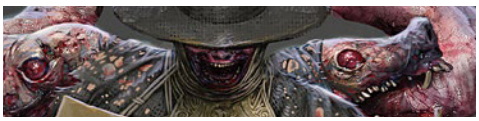


INTRODUCTION 7

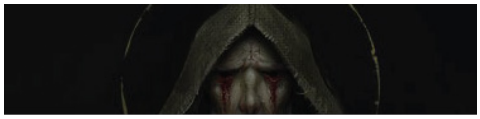


RECRUTER UNE BANDE 8

CHOISISSEZ VOTRE FACTION 8
Alignement 8
Variantes de bande 8
RECRUTEZ VOTRE BANDE 8
ÉQUIPEMENT 10
Tables d'armurerie de bande 10
Équipement spécial 11
ENTRÉES DE BANDE 12
FICHE DE BANDE 13
PARÉS AU COMBAT 13



GLOSSAIRE DES MOTS-CLÉS 14
Bénéfices des mots-clés 14
Glossaire des mots-clés 14



LA PRINCIPAUTÉ DE LA NOUVELLE-ANTIOCHE 20

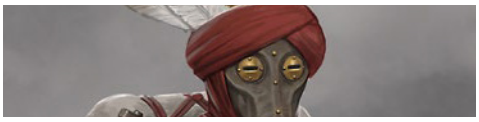
CRÉATION DE BANDE 22
RÈGLES SPÉCIALES 22
TABLES D'ARMURERIE 23
ÉQUIPEMENT DE LA NOUVELLE-ANTIOCHE 25
LE CORPS DES OFFICIERS 26
TROUPES : LES SOLDATS DE LA NOUVELLE-ANTIOCHE 29
VARIANTES DE BANDE 34
Règles spéciales de la Force d'intervention des états papaux 34
Règles spéciales des Rangers d'Éire 36
Règles spéciales du Détachement d'assaut du royaume d'Alba 38
Règles spéciales des Stosstruppen de l'État libre de Prusse 40
Règles spéciales des Forces expéditionnaires d'Abyssinie 42
Armurerie et équipement des Forces expéditionnaires d'Abyssinie 44



PÉLERINS DES TRANCHÉS 46

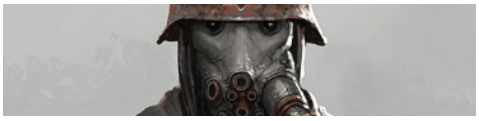
CRÉATION DE BANDE 48
RÈGLES SPÉCIALES 48
TABLES D'ARMURERIE 48
ÉQUIPEMENT DES PÈLERINS DES TRANCHÉES 50
ÉLITE : LES ÉLUS DE DIEU 51
TROUPES : LES FIDÈLES 54
VARIANTES DE BANDE 59

Règles spéciales de la Procession de l'Affliction sacrée 59
Règles spéciales des Pèlerinages de guerre de saint Méthode 61
Règles spéciales de la Cavalcade de la Dixième Plaie 67



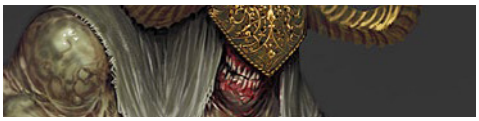
Le Sultanat du Mur de Fer 69

Création de bande 71
Règles spéciales 71
Tables d'armurerie 72
Équipement du Sultanat de Fer 73
Élite : L'Élite du Sultan 78
Troupes : Ceux qui Croient 81
Variantes de bande 86
Règles spéciales des Fida'i d'Alamut 86
Armurerie et équipement des Fida'i d'Alamut 88
Règles spéciales de la maison de la Sagesse 90
Formules alchimiques 92
Armurerie et équipement de la maison de la Sagesse 93
Règles spéciales des Défenseurs du Mur de Fer 94
Armurerie et équipement des Défenseurs du Mur de Fer 95



Légions hérétiques 98

Création de bande 100
Règles spéciales 100
Tables d'armurerie 100
Équipement des Légions Hérétiques 102
Élites : Les Engeances du Diable 104
Troupes : Les Légionnaires de l'Enfer 107
Variantes de bande 113
Règles spéciales des Fantômes des tranchées 113
Armurerie et équipement des Fantômes des tranchées 114
Règles spéciales des Chevaliers de l'Avarice 115
Armurerie et équipement des Chevaliers de l'Avarice 116
Règles spéciales des Forces d'incursion navale 118

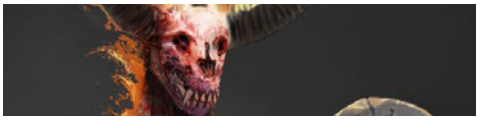


Le Culte du Graal Noir 119

Création de bande 121
Tables d'armurerie 121
Règles spéciales 121
Équipement du Culte du Graal noir 124
Élite : L'Ordre de la Mouche 127
Troupes : Les Serviteurs du Culte du Graal Noir 130
Variante de bande 134
Règles spéciales du Chant funèbre du Grand Hégémon 135

Introduction
Recruter une bande
Glossaire des mots-clés
La principauté de la Nouvelle-Antioche
Pélerins des tranchées
Le sultanat du Mur de Fer
Légions hérétiques
Le culte du Graal Noir
La cour du Serpent à sept têtes
Mercenaires





La Cour du Serpent à Sept Têtes 137

Création de bande 139
Tables d'armurerie 139
Règles spéciales de la Cour 140
Équipement de la Cour 142
Liste des pouvoirs de la Goétie 145
Élite : Les Nobles de la Cour 153
Troupes : Les Esclaves de la Guerre 158



Mercenaires 163

Règles spéciales des Mercenaires 163

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

INTRODUCTION

Dans ce livre, nous allons examiner en détail six des Factions pouvant être utilisées dans des parties de Trench Crusade, et fournir toutes les informations nécessaires pour en recruter une. Une fois votre Bande constituée, vous pourrez l'utiliser pour livrer bataille selon les règles du *Livre de Règles* de Trench Crusade.

Votre Bande représente l'une des innombrables petites formations de combat qui s'affrontent jusqu'à la mort dans les arrière-pays ravagés par la guerre, connus simplement sous le nom de No Man's Land. Chaque Bande est unique, et il vous appartient de décider quels combattants y inclure et comment les équiper. Vous commencerez par choisir à laquelle des six Factions appartient votre Bande. Chaque Faction dispose de sa propre liste de faction, qui fournit des informations sur les figurines que la Bande peut inclure, l'équipement qu'elles peuvent porter, ainsi que toutes les règles spéciales applicables lorsque vous utilisez la Bande dans une partie de Trench Crusade.

Chaque figurine que vous incluez, ainsi que chaque équipement choisi, coûte un certain nombre de ducats, représentés par le symbole :crown:, ou un certain nombre de Points de Gloire, représentés par le symbole ✵. En général, vous disposez de 700 ⓿ à dépenser pour votre Bande, et vous devrez réfléchir attentivement à la manière de les utiliser. Les six Factions présentées dans ce livre sont très différentes et possèdent chacune leur propre style de combat.

Chaque Faction propose une sélection variée de figurines que vous pouvez utiliser. Toutes les informations nécessaires à l'utilisation d'une figurine sont incluses dans son entrée de Bande. Chaque Faction comprend également une Table d'Armurerie qui liste l'équipement de combat disponible pour les figurines, ainsi que les descriptions de tout équipement unique propre à cette Bande (les règles des autres équipements sont disponibles dans la section *Équipement Standard* du *Livre de Règles Numérique* de Trench Crusade). Enfin, et ce n'est pas le moindre, chaque liste de faction inclut des informations sur une ou plusieurs Bandes alternatives que vous pouvez choisir d'utiliser à la place de la liste standard. Ces Bandes alternatives sont des forces atypiques disposant de règles spéciales et composées de combattants spécialement entraînés et équipés.

En plus des listes de factions, ce livre inclut une sélection de mercenaires pouvant être engagés par les Bandes. Les mercenaires coûtent des Points de Gloire (✵) plutôt que des ⓿. Votre Bande peut gagner des ✵ au cours d'une campagne (voir les règles de campagne dans le *Livre de Règles Numérique* de Trench Crusade), ou bien vous pouvez convenir avec votre adversaire d'ajouter un certain nombre de Points de Gloire au budget en :crown: de votre Bande. Nous avons constaté qu'autoriser chaque joueur à dépenser 6 ✵ constitue un bon équilibre pour des parties uniques entre deux joueurs expérimentés.

Si vous débutez dans Trench Crusade, choisir votre première Faction et décider quelles figurines inclure peut sembler un peu intimidant. Avant de faire votre choix, nous vous recommandons de lire le descriptif de chaque Faction et de consulter les photographies des figurines sur le site de Trench Crusade ou dans le *livre de base* de Trench Crusade. Ensuite, choisissez simplement la Faction qui vous inspire et vous enthousiasme le plus. Vous pouvez appliquer le même principe pour sélectionner vos figurines et leur équipement : en suivant votre intuition, vous vous tromperez rarement. Après quelques parties avec vos figurines de départ, vous commencerez à réfléchir aux nouvelles recrues à ajouter à votre Bande, ainsi qu'à l'éventuel recrutement de mercenaires.

Bon jeu !

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

RECRUTER UNE BANDE

Cette partie du livre détaille six des factions jouables dans *Trench Crusade* et vous fournit toutes les informations nécessaires pour en recruter une.

Choisissez votre faction

La première étape, lorsque vous recrutez une bande, consiste à choisir sa faction. Chaque bande appartient à l'une des factions qui s'opposent dans la Grande Guerre. Pour chacune, vous trouverez une liste des figurines, les règles associées et les options d'équipement. Après avoir sélectionné votre faction (et sa variante de bande si vous le souhaitez), vous pouvez recruter votre bande.

ALIGNEMENT

Toutes les bandes de ce livre se composent soit de **Fidèles**, soit de **Déchus**. Les bandes de Fidèles suivent le Paradis et combattent pour la cause sacrée. Les bandes de Déchus suivent l'Enfer et combattent pour la cause impie. Les mercenaires qu'une bande peut recruter (▸ voir page 240) comptent également parmi les Fidèles ou les Déchus. Sauf indication contraire, une bande ne peut pas inclure de figurines de l'alignement opposé.

VARIANTES DE BANDE

Une variante de bande représente une force spécialisée, avec ses figurines uniques, ses règles particulières et son équipement bien à elle. La plupart des listes de faction incluent des variantes de bande, que vous trouverez après les entrées principales de la liste.

Règles spéciales de bande

Parfois, une bande ou une variante présente des règles spéciales. Dans ce cas, elles apparaissent au début de la liste de faction, ou juste après la description de la variante.

Recrutez votre bande

Après avoir sélectionné une faction, vous pouvez commencer à recruter des figurines. Le coût de recrutement d'une figurine s'exprime en général en **ducats** (Ⓓ). La liste de faction indique de combien de Ⓓ vous disposez ; le plus souvent, votre budget de départ s'élève à 700 Ⓓ.

Chaque figurine que vous recrutez présente un coût en Ⓓ spécifique, tout comme toute pièce d'équipement dont vous la dotez. La liste de faction inclut le coût en Ⓓ de toutes les figurines de la faction, ainsi que les tables d'armurerie qui précisent le coût en Ⓓ des options d'équipement (▸ voir « Équipement » et les entrées des bandes).

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Au fur et à mesure de vos choix, soustrayez le coût en ⓟ de chacun d'entre eux de votre budget de départ. Vous pouvez continuer jusqu'à avoir dépensé tout votre budget ou vous arrêter avant. Tout ⓟ non déboursé rejoint le Coffre-fort de votre bande (qui représente vos finances en jeu), et vous pouvez utiliser ces économies plus tard ou les accumuler pour acheter quelque chose de plus coûteux.

Points de Gloire

Certaines figurines et pièces d'équipement coûtent des points de **Gloire** (✳) plutôt que des ⓟ. Ces points récompensent les actes valeureux au combat, comme le décrit la section « Campagne » (▸ voir page 258). En général, les bandes ne disposent d'aucun ✳ quand elles sont créées : vous devrez donc sans doute attendre quelque peu avant de recruter une figurine qui en nécessite.

Maximum d'élites

Une bande ne peut jamais comprendre plus de six figurines avec le mot-clé ÉLITE. Cette limite s'applique à tout instant, pas simplement quand vous recrutez la bande, à toutes les figurines (mercenaires inclus) que vous recrutez durant la campagne, et à toute figure que vous promouvez au rang d'ÉLITE au fil de la campagne (▸ voir page 260).

Mercenaires

Durant la campagne, vous pouvez utiliser des ✳ pour acheter des troupes puissantes et des guerriers réputés : les mercenaires.

Ils apporteront de l'effectif et des capacités de spécialiste à votre bande. Vous ne pouvez pas les payer avec des ⓟ : le seul moyen de vous attirer leurs services consiste à accomplir des actes glorieux sur le champ de bataille !



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Équipement

Quand vous recrutez une figurine pour votre bande, vous pouvez aussi lui acheter de l'équipement.

TABLES D'ARMURERIE DE BANDE

Le coût de l'équipement que vous pouvez acheter pour une bande se trouve dans l'armurerie au début de la liste de faction de votre bande. Cette section inclut une table d'armurerie pour chacun des différents types d'équipement que vous pouvez acheter, avec le coût en ❶ ou en ✳.

Restrictions d'armurerie

Certaines pièces d'équipement présentent des conditions qui affectent leur choix et leur utilisation. Toute restriction qui s'applique à une pièce d'équipement est indiquée sur la table d'armurerie et le profil de l'arme. Par exemple, le fusil à verou présente la restriction « Tenon de baïonnette ».

Voici les effets des restrictions des tables d'armurerie :

- **Coiffe :** une figurine ne peut pas posséder plus d'une coiffe (même si elle a plus d'une tête).
- **Combo bouclier :** une figurine peut être équipée d'un bouclier et d'une arme à deux mains si les deux équipement ont la restriction Combo bouclier.
- **Consommable :** effacez de votre fiche de bande une telle pièce d'équipement après une partie durant laquelle vous l'avez utilisée.
- **Limite (X) :** votre bande ne peut pas posséder plus de X exemplaires de cet équipement. Par exemple, si une arme à « Limite : 2 » dans ses restrictions, vous ne pouvez posséder qu'un maximum de deux exemplaires de cette arme dans votre bande. Si vous perdez l'un de ces exemplaires durant la campagne, vous pouvez en acquérir un autre en remplacement.
- **Réservé à X :** certaines pièces d'équipement indiquent « Réservé à X », où « X » est le nom d'une entrée de bande ou un mot-clé. Vous pouvez acheter une telle pièce d'équipement uniquement pour les figurines de cette entrée de bande ou dotées de ce mot-clé. Par exemple, une pièce d'équipement avec la restriction « Réservé aux Commandos de la Mort » est réservée aux figurines de Commandos de la Mort. Une autre, avec la restriction Réservé aux ÉLITES, est réservée aux figurines avec le mot-clé ÉLITE.
- **Tenon de baïonnette :** vous devez acheter une arme à distance avec la restriction Tenon de baïonnette avant de pouvoir acheter une baïonnette.

Fidélité visuelle

Nous vous recommandons de représenter de manière visible tout l'équipement de vos figurines sur celles-ci, afin que vous et votre adversaire puissiez tout de suite savoir ce dont dispose chacune. Si, pour une raison ou une autre, vous ne le pouvez pas, il est de votre devoir, avant le début de la partie, d'informer clairement votre adversaire de l'équipement de chacune de vos figurines.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

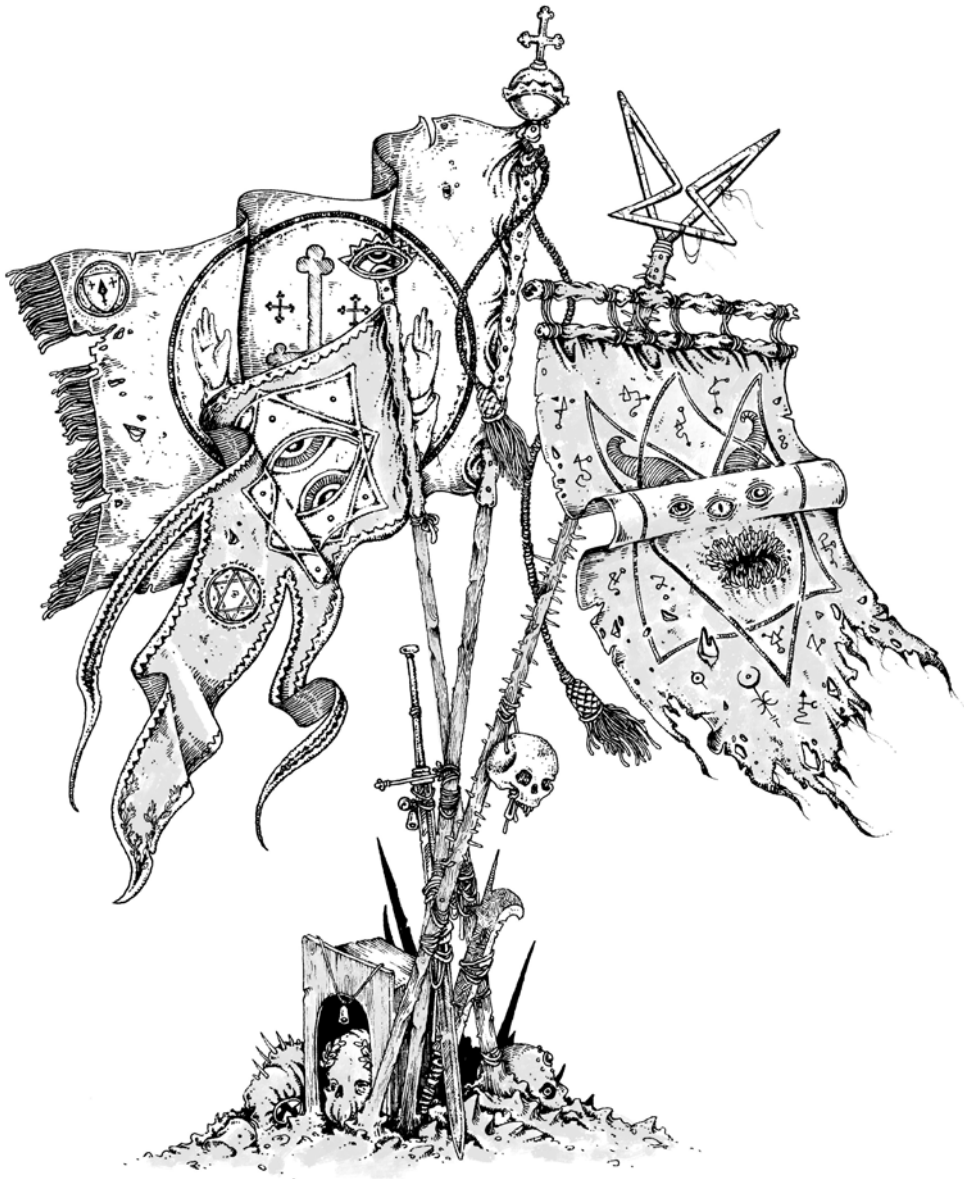
Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

À la suite de l'armurerie de chaque faction, vous trouverez une section comprenant le profil des armes et les règles spéciales des pièces d'équipement réservées à cette faction. Vous trouverez les profils des armes et les règles spéciales des autres options d'équipement dans la section d'équipement ordinaire des règles (▸ voir page 132).



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Entrées de bande

Chaque liste de faction inclut une entrée par type de figurine que vous pouvez recruter dans votre bande. La plupart de ces listes comprennent une figurine au recrutement obligatoire lors de la création : elle représente le plus souvent le commandant de la bande (vous !). Elles peuvent aussi inclure des figurines à l'effectif limité. En dehors de ces exceptions, recrutez autant de figurines que vous le souhaitez, pourvu que vous disposiez d'assez de ⓜ.

Chaque entrée de bande comprend les informations qui suivent :

1 0-1 Choriste **2 Coût : 65 ⓜ**

3 *Les Choristes se sacrifient sur des autels noirs et, si on les juge dignes, se relèvent après neuf jours pour finir leur propre décapitation. Leur tête tranchée se met alors à chanter. Leurs hymnes convoquent des visions de l'Enfer qui sapent la force et la détermination de leur auditoire, et leur sang gelé trace des symboles diaboliques au rythme de ce chœur impie. Quiconque entend ces chants voit son esprit envahi de visions des fosses de l'Enfer, ce qui affaiblit sa résolution et sa force, car la musique redoutable dévore son âme même.*

4

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	–2 DÉS	+2 DÉS	0	32 mm

5 **Équipement** Un Choriste peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Légions hérétiques.

6 **Capacités** ✠ Hymnes impies : ajoutez –1 DÉ aux jets de résolution des figurines ennemies à 8" ou moins d'au moins un Choriste.

7 **Mots-clés** HÉRÉTIQUE, ÉLITE, PEUR

1. **Nom de la figurine et limites :** le nom de la figurine et le nombre d'exemplaires que vous pouvez (ou devez) inclure dans la bande
2. **Coût par figurine :** le coût de la figurine, exprimé en ⓜ
3. **Description :** une courte description de la figurine et de ce qu'elle est capable de faire
4. **Profil :** les caractéristiques de la figurine :
   - ✠ **Mouvement :** la distance, en pouces, que la figurine peut parcourir (▸ voir les règles de Déplacement, page 121).
   - ✠ **Tir :** le nombre de +/–DÉS à ajouter au jet de résolution quand cette figurine effectue une attaque de tir. Si la caractéristique égale « – », la figurine n'a pas le droit d'effectuer d'attaques de tir.
   - ✠ **Corps à corps :** le nombre de +/–DÉS à ajouter au jet de résolution quand cette figurine effectue une attaque au corps à corps. Si la caractéristique égale « – », la figurine n'a pas le droit d'effectuer d'attaques au corps à corps.
   - ✠ **Armure :** le MODIFICATEUR BLESSURE à appliquer aux jets de blessure effectués pour cette figurine.
   - ✠ **Socle :** la taille du socle sur lequel la figurine doit être montée. Si cette caractéristique est un nombre seul, le socle est rond et ce nombre représente son diamètre. Si la caractéristique possède deux nombres, le socle est un ovale et les valeurs indiquent la largeur et la longueur.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

5. **Équipement :** l'équipement de départ avec lequel la figurine commence toujours, et toute autre pièce d'équipement que vous pouvez acheter pour elle (le coût d'une figurine comprend l'équipement de départ).
6. **Capacités :** les capacités spéciales propres à la figurine et que ne couvrent ni les règles de base ni les règles complètes.
7. **Mots-clés :** tous les mots-clés de la figurine (▸ voir les règles des mots-clés et leur glossaire).

Acheter des capacités, des mots-clés ou des améliorations

Certaines bandes vous autorisent à acheter des capacités optionnelles, des mots-clés ou des améliorations pour vos figurines. Sauf précision contraire, vous ne pouvez pas acheter de telles capacités plus d'une fois pour la même figurine et uniquement lors de son recrutement.

Fiche de bande

Vous aurez besoin d'une fiche de bande pour noter les détails de votre bande : vous pouvez en télécharger une vierge sur le site trenchcrusade.fr.

Quand vous recrutez votre bande, prenez une fiche de bande vierge et inscrivez les détails de chaque figurine et de son équipement. Vous aurez sans doute intérêt à travailler votre bande sur un brouillon avant, puisque vous tâtonnerez peut-être pour la constituer au mieux.

Vous devrez nommer votre bande, ainsi que chaque figurine qui la compose. Leurs noms sont laissés à vos bons soins. Vous trouverez de nombreuses sources d'inspiration dans ces pages.

Parés au combat

Votre bande est désormais prête. La Grande Guerre vous attend ! Vous pouvez utiliser votre bande soit dans une partie indépendante, soit dans le premier épisode d'une campagne.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

GLOSSAIRE DES MOTS-CLÉS

Les règles gouvernant tous les mots-clés du jeu se trouvent ici. Une figurine, une pièce d'équipement, un marqueur, un élément de terrain peuvent tous avoir un ou plusieurs mots-clés. Ils définissent la base des capacités, des règles, des types de troupes et des catégories de dégâts du jeu. Les mots-clés apparaissent en CAPITALES pour que vous les repériez facilement.

BÉNÉFICES DES MOTS-CLÉS

Les mots-clés présentent deux bénéfices : ils font office de **traits** et peuvent produire un **effet**. Un mot-clé qui provoque un effet peut aussi servir de trait.

- **Trait :** un mot-clé auquel font référence les règles.
- **Effet :** un mot-clé qui confère une règle spéciale à la figurine avec ce mot-clé, où qui porte un équipement avec ce mot-clé.

GLOSSAIRE DES MOTS-CLÉS

+/–DÉ (Effet) : des dés qui s'ajoutent aux jets de résolution (▸ voir page 114). Si le mot-clé s'applique à une arme, les dés s'ajoutent uniquement aux jets de réussite des attaques portées avec elle.

+/–DÉ BLESSURE (Effet) : des dés qui s'ajoutent aux jets de blessure (▸ voir page 115). Si le mot-clé s'applique à une arme, les dés s'ajoutent uniquement aux jets de blessure des attaques portées avec elle.

+/–MODIFICATEUR BLESSURE (Effet) : des modificateurs qui s'appliquent au résultat d'un jet de blessure. Si le mot-clé s'applique à une arme, le modificateur s'ajoute uniquement aux jets de blessure des attaques portées avec elle.

ACTION (Trait) : une activité qu'une figurine peut accomplir lors de son activation. Les ACTIONS standards comprennent le Déplacement, la Course, le Tir et le Combat.

ARTIFICIEL (Trait) : cette figurine n'est pas d'origine biologique, mais a été construite à partir d'éléments non organiques.

ASSAUT (Effet) : les attaques de tir effectuées avec cette arme dotée de mot-clé n'empêchent pas la figurine d'effectuer une ACTION de Charge ou de Combat lors d'une même activation.

AUTOMATIQUE (X) (Effet) : quand vous déclarez une ACTION de Tir et que vous choisissez une arme dotée de ce mot-clé, vous pouvez effectuer un nombre d'attaques de tir égal à X, l'une après l'autre. Ces attaques peuvent prendre pour cible différentes figurines ennemies, pourvu qu'elles se trouvent toutes à 6" ou moins les unes des autres et respectent les critères d'éligibilité standards. Résolvez chaque attaque séparément, en répétant les étapes 2 à 6 de la séquence d'attaque de tir. Tout MARQUEUR SANG ou MARQUEUR BÉNÉDICTION dépensé affecte uniquement le jet de blessure de l'attaque lors de laquelle on le dépense, et ne modifie donc pas les jets de blessure des attaques suivantes.

BALAYAGE (X) (Effet) : quand vous déclarez une ACTION de Combat et que vous choisissez une arme dotée de ce mot-clé, vous pouvez effectuer un nombre d'attaques au corps à corps égal à X, l'une après l'autre. Ces attaques peuvent prendre pour cible différentes figurines ennemies avec lesquelles l'attaquant est engagé au corps à corps. Résolvez

chaque attaque séparément, en répétant les étapes 2 à 4 de la séquence d'attaque au corps à corps. Tout MARQUEUR SANG ou MARQUEUR BÉNÉDICTION dépensé affecte uniquement le jet de blessure de l'attaque lors de laquelle on le dépense, et ne modifie donc pas les jets de blessure des attaques suivantes.

BÉNI (X) (Effet) : quand vous déployez cette figurine pour la première fois de la partie, placez à côté d'elle un nombre de MARQUEURS BÉNÉDICTION égal à X.

BLOCAGE (Effet) : si une figurine ennemie déclare une attaque au corps à corps après avoir effectuée une ACTION de Charge sur une figurine avec ce mot-clé, ou équipée d'une arme avec ce mot-clé, ajoutez −1 DÉ au jet de résolution de l'attaque.

CHEF (Effet) : ajoutez +1 DÉ aux tests de moral de votre bande si au moins une figurine amie avec ce mot-clé, ni À terre ni Hors de combat, est présente sur le champ de bataille.

CHEVROTINE (Effet) : ajoutez −1 DÉ BLESSURE aux jets pour les attaques effectuées à portée longue avec une arme dotée de ce mot-clé, à la place du modificateur habituel de portée longue (−1 DÉ).

CONSOMMABLE (Effet) : durant une campagne (▸ voir page 254), un équipement avec ce mot-clé est perdu à la fin d'une partie où on l'utilise.

COUVERT (Effet) : une figurine avec ce mot-clé bénéficie des modificateurs d'attaque Couvert ou Obstacle défendu (▸ voir page 115).

CRITIQUE (Effet) : ajoutez +2 DÉS BLESSURE au lieu de +1 DÉ BLESSURE quand vous obtenez une réussite critique dans le cadre d'une attaque portée avec une arme avec ce mot-clé.

DÉPLOYABLE (Effet): un équipement représenté par une figurine ou un élément de terrain qui peut être déployé sur le champ de bataille pendant la partie.

DÉMONIAQUE (Effet) : la figurine bénéficie du mot-clé IMMUNITÉ FEU.

DÉVIATION (Effet) : certaines armes avec le mot-clé EXPLOSION présentent aussi le mot-clé DÉVIATION. Quand vous effectuez une attaque avec cette arme, désignez une cible et résolvez l'attaque comme décrit dans les règles d'EXPLOSION. Cependant, en cas d'échec au jet de résolution, le projectile dévie au lieu de juste rater. Retranchez le résultat du jet de résolution de 7 pour voir sur quelle distance il dévie. Par exemple, avec un jet de résolution de 4, le point d'impact dévie de (7 – 4)= 3". Votre adversaire déplace le point d'impact d'autant de pouces dans la direction de son choix en ligne de vue de la cible d'origine vers un point du champ de bataille, un élément de terrain ou le socle d'une autre figurine. Si cela est impossible pour une raison particulière, l'attaque est ratée. Ensuite, résolvez l'attaque comme décrit dans les règles d'EXPLOSION.

ÉLITE (Trait) : les plus héroïques et aguerries des figurines d'une bande.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

ENCOMBRANT (Effet) : une arme avec ce mot-clé nécessite les deux mains pour la manier, même si la figurine est doté du mot-clé FORT. Cependant, il reste possible de l'utiliser avec un bouclier avec la restriction Combo bouclier.

ÉQUIPE-FEU (Effet) : cette figurine appartient à un groupe de deux figurines, dont chacune doit avoir ce mot-clé. Vous pouvez créer des Équipes-feu quand vous recrutez une bande ou à l'étape d'Intendance. Indiquez sur votre fiche de bande quelles figurines composent les Équipes-feu. Vous pouvez activer en même temps des figurines amies appartenant à la même Équipe-feu. Dans ce cas, vous pouvez effectuer leurs ACTIONS dans l'ordre que vous souhaitez, et vous pouvez passer librement d'une figurine à l'autre. Cependant, si l'activation de l'un des membres de l'Équipe-feu prend fin durant une activation simultanée, celle de son coéquipier s'achève aussi. Une figurine ne peut faire partie que d'une seule Équipe-feu.

EXPLOSION X" (Effet) : une arme de tir avec le mot-clé EXPLOSION (X") entraîne une explosion de X pouces de rayon (y compris à la verticale). Quand vous effectuez une attaque avec cette arme, vous devez sélectionner la cible de l'attaque, qui peut être une figurine ennemie ou bien un emplacement du champ de bataille ou un élément de terrain. La cible doit toutefois se trouver en la ligne de vue et à portée de l'arme. Si le jet de résolution se solde par un échec, l'attaque rate et rien ne se produit, sauf si l'arme a aussi le mot-clé DÉVIATION (▸ voir « DÉVIATION »). En cas de réussite ou de réussite critique, effectuez un jet de blessure pour chaque figurine ayant une ligne de vue sur la cible du tir et se trouvant dans son rayon d'explosion. Mesurez la portée de l'explosion à partir du centre du socle de la figurine ciblée, ou du centre du point d'impact. Vous devez faire un jet de blessure pour toute figurine dont au moins une partie du socle est dans le rayon d'explosion. De plus, toute figurine amie située à 1" d'une figurine ennemie touchée par l'explosion est aussi touchée. Si vous obtenez une réussite critique, vous ajoutez +1 DÉ BLESSURE au jet de blessure, mais uniquement pour la figurine qui était la cible de l'attaque.

FEU (Effet) : après avoir effectué un jet de blessure avec cette arme, placez 1 MARQUEUR SANG additionnel à côté de la cible même sur un résultat Pas d'effet.

FORT (Effet) : une figurine avec ce mot-clé gagne le mot-clé IMMUNITÉ LOURD. De plus, elle peut manier une arme de corps à corps à deux mains comme s'il s'agissait d'une arme de corps à corps à une main.

GAZ (Effet) : après avoir effectué un jet de blessure avec cette arme, placez 1 MARQUEUR SANG additionnel à côté de la cible même sur un résultat Pas d'effet.

GOLEM (Effet) : cette figurine considère le résultat Hors de combat comme un résultat À terre, sauf s'il lui a été infligé par un jet de massacre. De plus, vous ne pouvez pas retirer de MARQUEURS SANG d'une figurine amie avec ce mot-clé (mais votre adversaire le peut). Enfin, cette figure bénéficie des mots-clés IMMUNITÉ PEUR et IMMUNITÉ GAZ, mais ne peut pas avoir le mot-clé ROBUSTE.

GRAAL NOIR (Trait) : cette figurine appartient au Graal Noir.

HÉRÉTIQUE (Trait) : cette figurine appartient aux Légions Hérétiques.

IGNORE [MODIFICATEUR] (Effet) : ignorez le modificateur de jet de résolution ou de jet de blessure spécifié. Par exemple, le jet de résolution d'une attaque portée avec une arme de tir dotée du mot-clé IGNORE COUVERT ne subit pas le modificateur de −1 DÉ pour une cible à couvert.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

IGNORE ARMURE (Effet) : ignorez –DÉS BLESSURE et –MODIFICATEURS BLESSURE de la caractéristique d'armure d'une cible, ainsi que de tout bouclier ou armure dans son équipement, dans le cadre des attaques avec ce mot-clé.

IMMUNITÉ [MOT-CLÉ] (Effet) : une figurine dotée du mot-clé IMMUNITÉ [MOT-CLÉ] n'est pas affectée par le mot-clé spécifié. Par exemple, une figurine avec IMMUNITÉ SHRAPNEL est immunisée contre l'effet du mot-clé SHRAPNEL.

INFILTRATEUR (Effet) : quand vous déployez cette figurine pour la première fois de la partie, vous pouvez la déployer à tout endroit du champ de bataille, pourvu qu'elle soit hors de la ligne de vue de tous les ennemis et au moins à 8" de l'ennemi le plus proche. Déployez les INFILTRATEURS après les figurines sans ce mot-clé. Déployez normalement, dans votre zone de déploiement, tout INFILTRATEUR que vous ne pouvez déployer dans ces conditions.

LA COUR (Trait) : cette figurine appartient à la Cour du Serpent à Sept Têtes.

LANCE-FLAMMES (Effet) : une attaque de tir effectuée avec une arme dotée de ce mot-clé réussit automatiquement. N'effectuez aucun jet de résolution pour cette attaque. Notez cependant qu'elle ne vous permet donc pas d'obtenir de réussite critique.

LOURD (Effet) : une figurine dotée d'un équipement avec ce mot-clé perd son bonus de charge, elle effectuera donc sa charge uniquement avec sa caractéristique de mouvement, sans d6 supplémentaire. Une arme de tir ou une grenade dotée de ce mot-clé ne permet pas à une figurine, durant la même activation, d'effectuer une attaque de tir en plus d'une ACTION Déplacement, Charge, Repli ou Course. Une figurine est limitée à un seule équipement avec ce mot-clé.

MARQUEUR BÉNÉDICTION (Trait) : la figurine se trouve sous l'influence d'une amélioration surnaturelle ou chimique, qui lui offre des bénéfices temporaires. (▸ voir « Marqueurs Bénédiction », page 119).

MARQUEUR SANG (Trait) : les MARQUEURS SANG sont placés à côté de figurines souffrant d'une blessure (▸ voir « Marqueurs Sang », page 118).

MARQUEUR INFECTION (Trait) : la figurine subit l'influence d'une maladie surnaturelle ou chimique qui produit des effets temporaires (▸ voir « Marqueurs Infection », page 209).

MINÉ (Effet) : lorsqu'une figurine se déplace en contact avec un marqueur ou un élément de terrain avec le mot-clé MINÉ, une mine explose, sauf si la figurine possède le mot-clé IMMUNITÉ SHRAPNEL. Si la mine explose, elle touche automatiquement la figurine qui l'a déclenchée. Faites pour elle un jet de blessure avec le mot-clé SHRAPNEL et le marqueur ou l'élément de terrain perd le mot-clé MINÉ. Si la figurine n'est pas À terre ou Hors de combat, elle peut poursuivre son déplacement normalement. Les figurines dotées du mot-clé VOL ne déclenchent pas de mine en volant par-dessus, mais uniquement en se posant en contact d'un marqueur ou d'un élément de terrain MINÉ.

MORTEL (Effet): lorsque vous faites un jet de blessure pour une attaque effectuée avec une arme dotée de ce mot-clé, lancez 3d6 et additionez-les. Les +DÉS BLESSURE ou –DÉS BLESSURE s'applique normalement, sauf que vous conservez les trois plus hauts résultats ou les trois plus bas.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

MUNITIONS (MOT-CLÉ) (Effet) : si une figurine possède un équipement avec ce mot-clé, elle peut l'utiliser lors de la prochaine partie à laquelle elle participe. Quand la figurine est déployée, vous devez préciser quelle arme va être dotée de ces MUNITIONS. L'arme gagne le [MOT-CLÉ] jusqu'à la fin de la partie. Vous ne pouvez utiliser de MUNITIONS avec les armes ayant déjà les mots-clés EXPLOSION, FEU, GAZ ou SHRAPNEL. Une arme ne peut avoir deux types de MUNITIONS en même temps.

NOUVELLE-ANTIOCHE (Trait) : cette figurine appartient à la Principauté de la Nouvelle-Antioche.

PÈLERIN (Trait) : cette figurine appartient aux Pèlerins des tranchées.

PERFORANT (Effet) : une arme avec ce mot-clé réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) le –MODIFICATEUR BLESSURE total que sa cible obtient de son armure et/ou de ses boucliers. Par exemple, face à une cible avec une armure standard et un bouclier de tranchée, le –MODIFICATEUR BLESSURE passerait de –2 à –1.

PEUR (Effet) : ajoutez –1 DÉ à une attaque au corps à corps qui prend pour cible cette figurine. Les figurines qui provoquent la PEUR y sont immunisées.

PISTOLET (Effet) : un pistolet peut servir d'arme de corps à corps ou d'arme de tir, et peut servir de ces deux façons au cours d'une même activation. En tant qu'arme de tir, il utilise la portée indiquée dans son profil et la caractéristique de tir de la figurine attaquante. En tant qu'arme de corps à corps, il utilise, au choix, la caractéristique de tir ou de corps à corps de l'attaquant, et il peut aussi servir d'arme secondaire.

RECHARGEMENT (Effet) : l'activation d'une figurine qui effectue une attaque avec une arme dotée de ce mot-clé se termine dès que l'ACTION qui a permis cette attaque s'achève.

RÉGÉNÉRATION (X) (Effet): lorsque vous activez une figurine avec ce mot-clé, vous pouvez lui retirer X MARQUEUR SANG avant d'effectuer ses ACTIONS.

RÉSISTANT (Effet) : l'effet IGNORE ARMURE n'affecte pas les –DÉS BLESSURE et –MODIFICATEURS BLESSURE d'un équipement avec ce mot-clé. IGNORE ARMURE affecte normalement tout autre équipement de la figurine prise pour cible.

RISQUÉ (Effet) : si vous devez effectuer un jet de résolution pour une figurine avec une pièce d'équipement dotée de ce mot-clé, alors ce jet devient un jet de résolution risqué (l'activation de la figurine ou l'ACTION de la figurine prend fin en cas d'échec). Par exemple, le jet de résolution d'une attaque avec une arme dotée du mot-clé RISQUÉ devient un jet de résolution risqué. Ignorez cet effet si le jet de résolution est déjà un jet de résolution risqué.

ROBUSTE (Effet) : la première fois que cette figurine subit un résultat Hors de combat sur la table de blessure, elle le considère comme un résultat À terre.

SHRAPNEL (Effet) : après avoir effectué un jet de blessure avec une arme possédant ce mot-clé, placez 1 MARQUEUR SANG additionnel à côté de la cible même sur un résultat Pas d'effet sur la table de blessure.

SULTANAT (Trait) : cette figurine appartient au Sultanat du Mur de Fer.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

TENU (Effet) : cette pièce d'équipement nécessite d'être tenue à la main et ne peut pas être posée. En conséquence, une figurine avec ce mot-clé ne peut être équipée que d'une arme à une main ou d'un bouclier. Elle ne peut être équipée ni d'une arme à deux mains, ni d'une arme et d'un bouclier (même si le bouclier présente la restriction Combo bouclier). Elle peut néanmoins porter des grenades.

TERRAIN DANGEREUX (Effet) : si vous activez une figurine se trouvant dans un élément de terrain avec ce mot-clé, ou si une figurine traverse un terrain dangereux lors de son déplacement, vous devez effectuer un jet de résolution risqué pour cette figurine. En cas de réussite, vous poursuivez le déplacement de la figurine, et vous n'avez pas besoin d'effectuer de nouveau jet si elle traverse un autre terrain dangereux dans le cadre de ce déplacement. En cas d'échec, cependant, vous devez effectuer un jet de blessure pour la figurine, et son activation prend fin.

TERRAIN DIFFICILE (Effet) : chaque 1" effectué par une figurine dans un élément de terrain avec ce mot-clé compte pour 2".

TERRAIN INFRANCHISSABLE (Effet) : une figurine ne peut traverser ou terminer son mouvement sur un élément de terrain avec ce mot-clé.

TIRAILLEUR (Effet) : si un ennemi déclare comme cible d'une charge une de vos figurines avec ce mot-clé, vous pouvez choisir d'esquiver la charge, pourvu que votre figurine ne soit pas à 1" ou moins d'une figurine ennemie. Lorsqu'une figurine esquive, lancez 1d3 et déplacez-la d'un nombre de pouces égal au résultat. Elle doit terminer ce déplacement à plus de 1" de toute figurine ennemie. Si ce déplacement place une autre de vos figurines entre celle qui esquive et celle qui effectue la charge, votre adversaire doit alors choisir la figurine interposée comme cible de sa charge.

VOL (Effet) : quand vous effectuez un mouvement, un repli ou une charge avec une figurine dotée de ce mot-clé, vous pouvez mesurer la distance «en l'air». La figurine doit terminer son déplacement au sol ou sur un élément de terrain. Vous devez toujours faire un jet de résolution risqué si la figurine s'active ou termine son mouvement dans un terrain dangereux, et elle ne peut pas traverser un terrain infranchissable. Une figurine avec ce mot-clé ne fait pas de jet de blessure en cas de chute.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



LA PRINCIPAUTÉ DE LA NOUVELLE-ANTIOCHE

Depuis plus de trois cents ans, la principauté de la Nouvelle-Antioche se dresse d'un air de défi. Centre d'attention de l'Église et des Fidèles, elle se tient à l'orée même de l'ombre que projette la porte de l'Enfer. Foyer de Tous Nos Espoirs, rempart contre les forces hérétiques, première défense contre la puissance du Diable : si la Nouvelle-Antioche devait tomber, tout le Levant serait perdu.

La guerre n'a jamais quitté ce recoin du monde. Une arme démoniaque mystérieuse rasa l'antique cité d'Antioche en 1545, mais les Fidèles n'abandonnèrent jamais leurs positions dans les ruines. Malgré l'essence démoniaque qui émanait du cratère laissé par l'attaque, la garnison tint bon, alors même que la puissante Constantinople tombait face aux légions de Kimaris, marquis de l'Enfer.

Avant sa destruction, la cité d'Antioche constitua toujours la première ligne de défense contre les forces hérétiques. Ainsi, sans surprise, le congrès de l'Épée de Vienne décréta en 1559 la reconstruction et la fortification de la ville, et il ordonna à chaque nation des Fidèles de verser un impôt annuel à la Nouvelle-Antioche. Cette levée prend rarement la forme de pièces ; à la place, une infinité de trains d'approvisionnement contenant vivres, ouvriers qualifiés et ingénieurs traversent l'Europe et la Méditerranée, ainsi que les territoires africains, pour gagner la cité. Maintenir les voies de ravitaillement constitue un jeu du chat et de la souris permanent, qui voit les infiltrés et les pillards des Hérétiques harceler les caravanes et les navires auxquels la principauté doit son existence.

La Nouvelle-Antioche s'est développée pour devenir la cité fortifiée la plus importante du monde, qui sert aussi bien d'Épée que de Bouclier à l'Europe et à l'Afrique. Les princes de l'Église et les dirigeants des domaines opposés à l'Enfer comprennent qu'il vaut mieux combattre les Hérétiques loin de leurs propres terres. Jusqu'à ce jour, la Nouvelle-Antioche a soutenu huit grands sièges, et ses fameux remparts, avec leurs soixante-dix-sept tours formidables, n'ont connu aucune brèche. La cité le doit en partie à ses centaines d'anachorètes, fanatiques inhumés dans des sanctuaires de bataille métalliques, lesquels sont enchâssés dans les murailles, afin de surveiller attentivement les environs nuit et jour.

Surtout, ce sont les volontaires se ralliant sous la bannière du Christ qui assurent la survie de la principauté. Les rues de la Nouvelle-Antioche résonnent de centaines de langues et de dialectes. Des hussards polo-lituaniens frôlent les derniers vestiges de la garde varègue. Dans le même temps, des prêcheurs des rues venus d'Éire exhortent des soldats d'Abyssinie à donner leur vie pour la cause. On peut même apercevoir la procession solennelle des ingénieurs ecclésiastiques qui transportent leur dernière invention pour que les troupes la testent au front.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Les usines crachent de la fumée noire, et des chars flambant neufs sortent des ateliers. Jour et nuit, les fonderies rougeoient d'un flot ardent de métal en fusion pour maintenir à force maximale les bataillons d'artillerie qui font la fierté et la joie de la Nouvelle-Antioche. L'Église, dans les technolaboratoires de la cité, s'acharne à créer des Communiants surhumains, qui tirent leur puissance de la chair et du sang clonés du Rédempteur. Chaque année, des milliers d'ouvriers sacrifient leur vie dans d'horribles accidents et se tuent à la tâche, écrasante. D'imposants monuments en l'honneur de leur abnégation se dressent dans toute la ville.

Malgré tous ces préparatifs, la triste réalité veut que la Nouvelle-Antioche ne puisse jamais soutenir un assaut total de la part des forces hérétiques combinées. La principauté doit uniquement son salut au sanglant conflit interne qui divise les diables. Les archidiables et les princes de l'Enfer ne cessent de comploter les uns contre les autres. Il est rare que l'un d'entre eux conserve assez longtemps une place dominante pour monter une invasion à grande échelle. La guerre s'étire sur des siècles, avec des décennies de pause désagréable entre deux grandes batailles, et pourtant, l'immortalité des dirigeants de l'Enfer les pousse à considérer qu'elle commence à peine. Ces êtres existaient avant même le temps et ils veulent savourer l'agonie des mortels qui périssent par millions. La Grande Guerre fait donc toujours rage, marquée par de longues années de silence, que brisent des assauts aussi furieux que soudains.

Au cours des dernières années, le duc a envoyé de petites forces dans le paysage torturé du No Man's Land, l'étendue désolée qui sépare la Nouvelle-Antioche des domaines des Hérétiques. Là, leurs membres cherchent à obtenir des renseignements ou des artefacts redoutables, à mener des raids contre les forces hérétiques, à conquérir des places fortes stratégiques et à piller les champs de bataille pour y trouver des richesses monétaires ou militaires perdues depuis des siècles.

Ces bandes, à qui le duc se contente de déléguer son pouvoir en la matière, doivent lever leurs propres fonds et rassembler leurs propres forces. L'attrait de reliques sacrées, de vastes richesses et d'un renom mondial assure que les chefs ambitieux prêts à tout risquer dans le creuset de la guerre ne manquent pas. Face à une compétition rude pour le butin, le ravitaillement, les artefacts et les informations, ces bandes échangent souvent des coups non seulement avec les forces hérétiques, mais aussi avec des factions rivales et des pèlerins des tranchées déments.



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Depuis trois cents ans, la Principauté de la Nouvelle-Antioche se dresse d'un air de défi. Centre d'attention de l'Église et des Fidèles, elle se tient à l'orée même de l'ombre que projette la porte de l'Enfer. Foyer de Tous Nos Espoirs, rempart contre les forces hérétiques, première défense contre la puissance du Diable.

Création de bande

Vous disposez de 700 ⓿ pour recruter une bande de la Nouvelle-Antioche en vue d'une campagne (▸ voir « Recruter une bande », page 146).

Les bandes de la Nouvelle-Antioche se composent de **Fidèles**.

Règles spéciales

Les règles spéciales qui suivent s'appliquent aux bandes de la Nouvelle-Antioche (y compris les variantes).

- **Équipes-feu de la Nouvelle-Antioche :** une bande de la Nouvelle-Antioche peut inclure jusqu'à 2 Équipes-feu, chacune composée de deux figurines de la bande. Ces figurines reçoivent le mot-clé ÉQUIPE-FEU sans surcoût en ⓿. Les Équipes-feu de la Nouvelle-Antioche gagnent la capacité *attaque concentrée* :
  - **Attaque concentrée :** si une figurine d'une Équipe-feu touche une cible que son coéquipier de l'Équipe-feu a déjà touchée au cours de la même activation, vous pouvez dépenser 3 MARQUEURS SANG pour convertir le jet de blessure de cette seconde attaque en *jet de massacre*, même si la cible n'est pas *À terre*.



Tables d'armurerie

L'équipement signalé par un point [•] est propre à la Nouvelle-Antioche, et vous trouverez ses règles dans la section « Équipement de la Nouvelle-Antioche », après l'armurerie.

▸ Les règles du reste de l'équipement se situent dans la section d'équipement ordinaire des règles, page 132.

Les bandes de la Nouvelle-Antioche peuvent recevoir l'équipement suivant :

Armes de tir	Restrictions	Coûts
Arme à chevrotine	Combo bouclier, Tenon de baïonnette	10
Arme automatique à chevrotine	Limite : 2, Combo bouclier, Tenon de baïonnette	15
Arme lourde à chevrotine	Limite : 2, Combo bouclier	20
Fusil à verrou	Tenon de baïonnette	10
Fusil de sniper	Limite : 3	35
Fusil-mitrailleur	Limite : 1, Tenon de baïonnette	40
Fusil semi-automatique	Tenon de baïonnette	15
Lance-flammes	Limite : 3	30
Lance-flammes lourd	Limite : 1	55
Lance-grenades	Limite : 2	30
Mitrailleuse	Limite : 2	50
Pistolet		6
Pistolet automatique	Réservé aux ÉLITES, Limite : 3	20
Pistolet-mitrailleur	Limite : 2, Combo bouclier, Tenon de baïonnette	30
Armes de corps à corps		
Arme d'hast	Combo bouclier	7
Baïonnette	Combo bouclier	2
Couteau de tranchée		1
Épée/Hache		4
Épée/Hache à deux mains		12
Gourdin de tranchée		3
Grand marteau/Maillet		10
Miséricorde	Réservé aux Infirmiers militaires, Limite : 1	15
Grenades		
Sacoche d'explosif	Limite : 3 (1/figurine)	15
Grenades à fragmentation		7
Grenades incendiaires	Limite : 2	15

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Boucliers		
• Bouclier balistique lourd	Réservé aux figurines avec armure mécanisée, Combo bouclier	15
Bouclier de tranchée	Combo bouclier	10
Armures		
• Armure mécanisée	Réservé aux ÉLITES et aux Fantassins lourds mécanisés, Limite : 1, à l'exception des Fantassins lourds mécanisés	50
Armure renforcée	Réservé aux ÉLITES et aux Fantassins lourds mécanisés	40
Armure standard		15
• Cuirasse du génie	Réservé aux Soldats du génie	45
Matériel		
Casque de combat	Coiffe	5
Drapeau		1
Instrument de musique	Limite : 1	15
Jumelles	Réservé aux ÉLITES	10
Masque à gaz		5
Nécessaire d'alpinisme	Limite : 4	3
Pelle		5
Pilules de martyre	Réservé aux ÉLITES, Limite : 2	1
Sanctuaire de combat		2
Trousse de soins		5



Équipement de la Nouvelle-Antioche

Les pièces d'équipement qui suivent sont propres à la Nouvelle-Antioche. Les règles du reste de l'équipement se trouvent dans la section d'équipement ordinaire des règles (▸ voir page 132).

Armure mécanisée | 50 ⓞ | Réservé aux ÉLITES **et aux Fantassins lourds mécanisés, Limite : 1, à l'exception des Fantassins lourds mécanisés**
L'armure mécanisée combine les plus rares des alliages métalliques divins et la technologie de pointe de la Nouvelle-Antioche pour faire de son porteur un véritable char.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	–	–3 MODIFICATEURS BLESSURE

✠ Volumineux : une figurine dotée d'une armure mécanisée ne peut pas recevoir de bouclier de tranchée, et son bonus de charge se limite à d3" au lieu de d6". Changez la taille du socle de cette figurine pour 40 mm, à moins qu'elle ne soit déjà plus grande.

✠ Inamovible : quand une figurine équipée de cette armure subit un résultat *À terre* sur la table de blessure, elle le considère comme un résultat *Blessure légère* à la place.

Bouclier balistique lourd | 15 ⓞ | Réservé aux figurines avec armure mécanisée, Combo bouclier
Ce bouclier imposant se compose d'une maille de fibre d'aramide et d'alliage acier-orichalque. Il est si pesant que seuls les Fantassins lourds mécanisés peuvent le porter et, même alors, il s'avère trop encombrant pour servir dans un furieux corps à corps. Son porteur l'utilise donc surtout pour se protéger durant sa progression lente vers l'ennemi.

Type	Portée	Mots-clés
Bouclier	–	COMBO BOUCLIER, COUVERT

Cuirasse du génie | 45 ⓞ | Réservé aux Soldats du génie
Les Soldats du génie de la Nouvelle-Antioche sont engoncés dans une armure renforcée conçue spécialement pour eux.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	–	–2 MODIFICATEURS BLESSURE, IMMUNITÉ SHRAPNEL

✠ Armure balistique : ajoutez –1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure pour une figurine dotée d'une cuirasse du génie et touchée par une attaque avec le mot-clé SHRAPNEL même si l'attaque a le mot-clé IGNORE ARMURE.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Élite
Le Corps des Officiers

1 Lieutenant – Coût : 70

Une bande de la Nouvelle-Antioche doit inclure 1 Lieutenant.

Les Lieutenants commandent de petites escouades ou sections de soldats de la Nouvelle-Antioche, et ils jouent donc un rôle capital sur les lignes de front. Loyaux envers leur devoir, ils préservent l'unité et le moral de leurs troupes dans ce conflit incessant. Un Lieutenant peut être l'enfant préféré d'une famille noble ou s'être hissé dans les rangs en impressionnant ses supérieurs par son sens stratégique exceptionnel, couplé à une audacieuse bravoure.

En plus de son rôle de commandant, un Lieutenant est responsable de l'acquisition d'armes, d'armures, d'équipement et de provisions pour ses soldats. En raison d'un ravitaillement au mieux sporadique, il se voit fréquemment contraint de piller les champs de bataille du No Man's Land, voire les communautés rencontrées, pour soutenir ses forces.

Les Lieutenants n'ont pas volé leur place : ils jouissent donc du privilège de choisir les armes et armures qu'ils préfèrent, et ils ne se privent pas de réclamer les trouvailles les plus rares du champ de bataille. Nombre d'entre eux se distinguent de diverses manières, qu'il s'agisse d'un héritage familial révéré, d'un maintien caractéristique ou d'une pièce ostentatoire faisant ressentir une assurance plus que nécessaire.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+2 DÉS	+2 DÉS	0	32 mm

Équipement Un Lieutenant peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Nouvelle-Antioche.

Capacité ACTION Cessez le feu ! : le Lieutenant ordonne à sa bande d'arrêter de tirer, ce qui contraint l'ennemi à agir en premier. Pour représenter cela, un Lieutenant peut déclarer l'ACTION Cessez le feu ! Choisissez alors 1 figurine ennemie dans la ligne de vue du Lieutenant et que l'adversaire est autorisé à activer. L'activation du Lieutenant prend alors fin, et l'adversaire doit maintenant activer la figurine désignée.

Mots-clés NOUVELLE-ANTIOCHE, ÉLITE, CHEF, ROBUSTE

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-2 Prêtres snipers – Coût : 50

Les fidèles de l'Église s'aveuglent de manière rituelle en signe de dévotion envers Dieu, et ils s'en remettent uniquement à leur foi pour frapper Ses ennemis. On raconte que, durant le siège du monastère de Saint-Lux, un Prêtre sniper abattit sa cible à près de cinq mille mètres.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+2 DÉS	–1 DÉ	0	25 mm

Équipement Un Prêtre sniper peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Nouvelle-Antioche.

Capacités

- ACTION de Visée : le Prêtre sniper peut entreprendre l'ACTION de Visée. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine en y ajoutant +2 DÉS. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique et pour le reste de l'activation du Prêtre sniper, ajoutez +2 DÉS aux jets de résolution des ses attaques de tir.
- Foi absolue : les Prêtres snipers ne se reposent pas sur la vue pour viser leurs ennemis. Le joueur adverse ne peut pas dépenser de MARQUEURS SANG pour ajouter –DÉS à une attaque de tir d'un Prêtre sniper.

Mots-clés NOUVELLE-ANTIOCHE, ÉLITE



MF

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Aumonier de tranchée – Coût : 60

Ce guerrier saint s'est vu confier les âmes mêmes des soldats de sa compagnie. L'Aumonier chante des prières de bataille inspirantes et peut invoquer des miracles divins, qu'il s'agisse de soigner les blessés ou de frapper l'ennemi. L'Aumonier transporte souvent un sanctuaire de terrain sur le dos, en l'honneur du Mécène de sa compagnie, que ce soit un saint révéré dans sa terre natale, un puissant archange ou le Seigneur en personne.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+1 DÉ	+1 DÉ	0	32 mm

Équipement L'Aumonier de tranchée peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Nouvelle-Antioche.

Capacités

- ACTION Dieu nous accompagne ! : l'Aumônier de tranchée peut déclarer l'ACTION Dieu nous accompagne ! Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, vous pouvez placer 1 MARQUEUR BÉNEDICTION à côté de l'Aumônier de tranchée ou d'une figurine amie à 6" ou moins de lui.
- En avant, soldats du Christ : les figurines amies de la Nouvelle-Antioche situées à 8" ou moins de l'Aumônier de tranchée bénéficient du mot-clé IMMUNITÉ PEUR.

Mots-clés NOUVELLE-ANTIOCHE, ÉLITE, IMMUNITÉ PEUR

Troupes
Les Soldats de la Nouvelle-Antioche

Yeomans – Coût : 30

Les troupes de base de la Nouvelle-Antioche se composent de femmes et d'hommes courageux qui ont suivi un entraînement réglementaire et ont prêté serment au duc de la Nouvelle-Antioche. Bien qu'ils puissent manquer des compétences au combat de soldats d'élite, ils compensent par la force du nombre et l'accès à une grande variété d'armes.

Profil du Yeoman

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+0 DÉ	0	25 mm

Profil de la Taupe de tranchée

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+0 DÉ	0	25 mm

Équipement Lors de son recrutement, un Yeoman peut recevoir un fusil à verrou (▸ voir l'équipement standard, page 133) pour un coût réduit de 5 . Un Yeoman peut de plus recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Nouvelle-Antioche.

Capacité ✠ Taupe de tranchée : les Taupes de tranchée sont des éclaireurs qui utilisent les tunnels quadrillant le No Man's Land pour atteindre des positions avancées par rapport aux principales tranchées. Jusqu'à 2 Yeomans peuvent être promus en Taupes de tranchée avec le mot-clé INFILTRATEUR pour un surcoût individuel de +10 . Vous pouvez ajouter une troisième Taupe de tranchée dans une bande dont le coût total des autres figurines (comprenant leur équipement, etc.) atteint au moins 1 000 .

Mots-clés NOUVELLE-ANTIOCHE



MF

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-5 Soldats de choc – Coût : 45

Avec un entraînement rigoureux en matière de combat interarmes et de tactiques d'équipe-feu, ces troupes d'assaut se spécialisent dans le franchissement des défenses ennemies et maîtrisent parfaitement l'assaut rapide et le combat au corps à corps.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+1 DÉ	0	25 mm

Équipement Un Soldat de choc peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Nouvelle-Antioche.

Capacités

- Charge de choc : pour déterminer le bonus de charge d'un Soldat de choc, jetez deux d6 et conservez le résultat le plus haut.
- Manœuvre d'assaut : vous pouvez ignorer l'effet du mot-clé LOURD pour l'une des armes de corps à corps que possède le Soldat de choc. Un Soldat de choc ne peut pas être équipé de plus de 1 arme (quel qu'en soit le type) avec le mot-clé LOURD.

Mots-clés NOUVELLE-ANTIOCHE



MF

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-2 Soldats du génie – Coût : 80

Les Soldats du génie se spécialisent dans la destruction de bunkers, dans la découverte de champs de mines et dans la construction d'emplacements de champ de bataille. Vêtus d'une armure d'acier et armés pour le combat rapproché, ils bravent les plus dangereuses des lignes de front. Ils subissent toujours des pertes très élevées et pourtant ils considèrent comme un honneur de se battre et de périr pour la Nouvelle-Antioche et pour l'Église.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+1 DÉ	−2	25 mm

Équipement Un Soldat du génie possède toujours une cuirasse du génie (▸ voir l'armurerie de la Nouvelle-Antioche) et une pelle. Ces pièces d'équipement ne peuvent être ni retirées ni perdues au fil de la campagne, quelle qu'en soit la raison. Le modificateur de blessure dû à l'armure est inclus dans le profil de la figurine. Un Soldat du génie peut de plus recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Nouvelle-Antioche, en dehors d'une armure.

Capacités

- ACTION Fortification : le Soldat du génie peut déclarer l'ACTION Fortification. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, le Soldat du génie gagne le mot-clé COUVERT jusqu'à ce qu'il se déplace et quitte sa position actuelle.
- Démolition sur le champ de bataille : vous pouvez ignorer l'effet du mot-clé LOURD pour 1 sacoche d'explosif que possède le Soldat du génie. Un Soldat du génie ne peut pas être équipé de plus de 1 arme (quel qu'en soit le type) avec le mot-clé LOURD.
- Désamorçage : lorsqu'un Soldat du génie se déplace au contact d'un marqueur ou d'un élément de terrain avec le mot-clé MINÉ, vous pouvez déclarer que le Soldat du génie va tenter de désamorcer la mine avant qu'elle n'explose (▸ voir MINÉ). Effectuez un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, la mine explose et l'activation du Soldat du génie prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, la mine n'explose pas et le marqueur ou l'élément de terrain perd le mot-clé MINÉ. Une figurine qui a posé une mine peut automatiquement la désamorcer s'il entre en contact avec (ne faites pas de *jet de résolution risqué*).

Mots-clés NOUVELLE-ANTIOCHE, IMMUNITÉ MINÉ

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-3 Fantassins lourds mécanisés – Coût : 85 ou 95 ⓜ

Les Fantassins lourds mécanisés, des soldats imposants et bien blindés, manient les armes lourdes de la compagnie. Sélectionnés parmi les meilleurs, ils reçoivent des améliorations chimiques importantes pour maximiser leur force et leur endurance.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+1 DÉ	+0 DÉ	−2/−3 (▸ voir ci-dessous)	40 mm (▸ voir ci-dessous)

Équipement Un Fantassin lourd mécanisé possède toujours soit une armure renforcée (et coûte alors 85 ⓜ), soit une armure mécanisée (et coûte alors 95 ⓜ), qui ne peut être ni retirée ni perdue au fil de la campagne, quelle qu'en soit la raison. Le modificateur de blessure dû à l'armure est inclus dans le profil de la figurine. Un Fantassin lourd mécanisé peut de plus recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Nouvelle-Antioche, en dehors d'une armure.

Capacités Aucune

Mots-clés NOUVELLE-ANTIOCHE, FORT



MF

0-1 Infirmier militaire – Coût : 65

Les Infirmiers militaires de la Nouvelle-Antioche forment des troupes spécialisées à l'entraînement poussé. Nombre d'entre eux sont des adorateurs dévoués de l'archange saint Michel, révéré autant comme guerrier saint que comme protecteur des infirmiers, qui pensent qu'il affermit leur main et guide leur lame.

Les Infirmiers militaires remplissent un devoir double brutal. Ils doivent fournir des soins d'urgence sur le champ de bataille afin de renvoyer le plus vite possible les soldats au combat, et leur miséricorde leur sert autant à opérer sur le coup qu'à éliminer rapidement les ennemis tombés.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+0 DÉ	−1	25 mm

Équipement Un Infirmier militaire possède toujours une armure standard, un masque à gaz, une trousse de soins et une miséricorde (▸ voir la section d'équipement ordinaire des règles, page 132). Le modificateur de blessure dû à l'armure est inclus dans le profil de la figurine. Un Infirmier militaire peut de plus recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Nouvelle-Antioche, en dehors d'une armure.

Capacités

- Achever les blessés : en raison de ses connaissances sur l'anatomie et la physiologie, l'Infirmier sait parfaitement infliger des blessures débilitantes et une douleur atroce. Ajoutez +1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure pour les attaques au corps à corps que l'Infirmier militaire porte à une cible *À terre* et dépourvue des mots-clés GRAAL NOIR ou DÉMONIAQUE.

- Infirmier expert : ajoutez +2 DÉS aux *jets de résolution risqués* d'un Infirmier militaire qui effectue l'ACTION Soins avec sa trousse de soins.

Mots-clés NOUVELLE-ANTIOCHE, IMMUNITÉ PEUR

Variantes de bande

Force d'Intervention des États Papaux

Les états papaux, qui opèrent sous le commandement du grand pontife de Rome (plutôt que sous celui du duc de la Nouvelle-Antioche), se retrouvent parfois déployés sur la ligne de front pour y accomplir un devoir précis, comme la traque et l'élimination de dangereux chefs hérétiques, ou la récupération d'artefacts d'une grande importance spirituelle.

Ces bandes, en général petites, ont cependant accès à des soldats d'une élite particulière et à de l'équipement spécialisé. Elles répondent aux ordres de moines-guerriers et de prêtres à la dévotion parfaite, sélectionnés par le Pape en personne.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA FORCE D'INTERVENTION DES ÉTATS PAPAUX

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande de la Force d'intervention des États papaux :

- **Bénédiction suprême :** quand vous recrutez une bande de la Force d'intervention des États papaux, vous devez donner le Crucifix du grand pontife à l'une des figurines de la bande. Le Crucifix du grand pontife que reçoit la bande lors de sa création ne coûte donc aucun ✳ (perdu, il doit être remplacé au coût normal).
- **Forces spéciales :** vous disposez de 500 ⓿ et 11 ✳ pour recruter votre bande pour une campagne (▸ voir « Recruter une bande », page 146).
  - Une bande de la Force d'intervention des États papaux gagne 4 ✳ chaque fois qu'elle appelle des renforts. En campagne, sa valeur de seuil est réduite de 200 ⓿. Lorsque vous recrutez une bande, choisissez avec votre adversaire la taille de la partie et réduisez le nombre de ⓿ de la Force d'intervention des États papaux de 200 ⓿ et augmentez le nombre de ✳ d'un total de 11 ✳.
- **Garde suisse :** le Lieutenant et jusqu'à 4 figurines d'une bande de la Force d'intervention des États papaux peuvent recevoir le mot-clé IMMUNITÉ PEUR sans surcoût en ⓿.
- **Lector :** une bande de la Force d'intervention des États papaux doit inclure 1 Aumônier de tranchée et n'a pas besoin de comprendre 1 Lieutenant. Un Aumônier de tranchée d'une bande de la Force d'intervention des états papaux gagne le mot-clé CHEF et la capacité additionnelle qui suit :
  - ACTION Levez-vous et guérissez ! : l'Aumônier de tranchée de la Force d'intervention des États papaux peut déclarer l'ACTION Levez-vous et guérissez ! Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, désignez l'Aumônier de tranchée ou 1 figurine amie à 3" ou moins de lui. La figurine désignée peut se relever sans pénalité à son Mouvement, et vous pouvez lui retirer jusqu'à d3 MARQUEURS (SANG, INFECTION ou une combinaison des deux).
- **Loin de chez soi :** une bande de la Force d'intervention des États papaux ne peut pas inclure de Taupes de tranchée.

ARMURERIE ET ÉQUIPEMENT DE LA FORCE D'INTERVENTION DES ÉTATS PAPAUX

Les pièces d'équipement qui suivent sont accessibles à une bande de la Force d'intervention des États papaux.

Crucifix du grand pontife | 3 ❋ | Limite : 1
Ce cadeau sacré a été béni par le grand pontife en personne, et son porteur y trouve l'inspiration pour surmonter toute adversité.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✠ Relique inspirante : L'activation du porteur de cette relique ne prend pas fin s'il échoue lors d'un *jet de résolution risqué*.



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Rangers d'Éire

L'île d'Émeraude, Éire, ancienne place forte de l'Église et centre d'apprentissage réputé, constitue le foyer des rangers d'Éire. L'île endure depuis longtemps les assauts dévastateurs de la marine hérétique. Elle a souffert de la famine et des ravages du Graal noir, et elle a survécu à une invasion à grande échelle visant à détruire la célèbre maison des Manuscrits. Après des siècles de conflit brutal, ses guerriers sont passés maîtres dans l'art de l'escarmouche et de la guérilla résistante. Leur souffrance en a fait des adversaires acerbes et implacables.

Les Fianna, des chasseurs guerriers d'élite, se montrent particulièrement experts dans les tactiques de guérilla, et ils entretiennent l'ancienne tradition de guerriers errants vivant de la nature. On les perçoit comme des fauteurs de troubles, mais n'importe quelle bande les voit comme un atout bienvenu. Les Fianna s'ornent de trophées macabres à l'instar de leurs ancêtres païens, et ils arborent notamment les crânes des vaincus, au grand déplaisir de l'Église.

Éire dispose de peu de ressources pour des armures lourdes ou des armes automatiques complexes, mais compense largement avec sa talentueuse infanterie légère et sa connaissance du terrain. Quand le roi-poète Tadhg O'Connor envoie ses célèbres rangers aider la Principauté de la Nouvelle-Antioche au lieu de son impôt annuel de Vienne, le duc se montre plus que ravi d'accepter ces farouches guerriers.

Un trait latent de berserker court dans quelques lignées guerrières. Cette particularité rare peut se manifester lors de la communion chimique avec le sang du Méta-Christ. De tels guerriers entrent dans une rage de combat durant laquelle aucune balle ou lame ne semble leur causer de douleur.

RÈGLES SPÉCIALES DES RANGERS D'ÉIRE

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande des Rangers d'Éire :

- **Berserker :** le Lieutenant ou l'un des Fianna peut être amélioré en Berserker pour +15 . Un Berserker ne peut pas porter d'armure (mais peut disposer d'un bouclier). En outre, il gagne le mot-clé IMMUNITÉ PEUR, et ne peut jamais recevoir de MARQUEUR SANG.
- **Carnyx :** l'un des instruments de musique d'une bande de Rangers d'Éire gagne le mot-clé PEUR sans surcoût en .
- **Disciples de Saint Patrick :** le Mécène d'une bande de Rangers d'Éire est toujours un Saint érudit.
- **Fianna :** les Fianna sont des chasseurs-guerriers réputés. Les Soldats de choc d'une bande de Rangers d'Éire peuvent disposer des mots-clés INFILTRATEUR et TIRAILLEUR pour +10 par figurine.
- **Formation lâche :** le Lieutenant remplace sa capacité *Cessez le feu !* par le mot-clé TIRAILLEUR, sans changement dans son coût en .

- **Fort dans la foi :** Éire, véritable bastion de l'Église, compte plusieurs prêtres-guerriers réputés qui se rendent à la guerre. Une bande de Rangers d'Éire peut inclure 0-2 Aumôniers de tranchée. De plus, ces Aumôniers de tranchée remplacent leur capacité *En avant, soldats du Christ !* par les deux capacités suivantes :
  - ACTION Levez-vous et guérissez ! : l'Aumônier de tranchée des Rangers d'Éire peut déclarer l'ACTION Levez-vous et guérissez ! Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, désignez l'Aumônier de tranchée ou 1 figurine amie à 3" ou moins de lui. La figurine désignée peut se relever sans pénalité à son Mouvement, et vous pouvez lui retirer jusqu'à d3 MARQUEURS (SANG, INFECTION ou une combinaison des deux).
  - ACTION Arrière, serpents ! : l'Aumônier de tranchée des Rangers d'Éire peut déclarer l'ACTION Arrière, serpents ! Désignez alors 1 figurine ennemie à 12" ou moins de lui et annoncez qu'il lui est ordonné de ramper sur son ventre comme un serpent. Effectuez ensuite un *jet de résolution risqué* pour l'Aumônier de tranchée. Ajoutez −1 DÉ au jet si la figurine ennemie est montée sur un socle de 40 mm ou plus. En cas d'échec, rien ne se passe et l'activation de l'Aumônier de tranchée prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, la figurine ennemie tombe *À terre*.
- **Infanterie légère :** les restrictions suivantes s'appliquent à une bande de Rangers d'Éire :
  - Elle ne peut inclure que 1 figurine de Fantassin lourd mécanisé au maximum, mais peut compter jusqu'à 4 Soldats du génie, et la Limite de sacoches d'explosif s'élève à 4.
  - Elle ne peut pas inclure plus de 3 figurines avec une Épée/Hache à deux mains. En outre, les figurines de Fantassins lourds mécanisés ne peuvent pas porter une telle arme.
  - À l'exception des Haches à deux mains, seul le Fantassin lourd mécanisé peut disposer d'une arme (de tir ou de corps à corps) LOURDE. Les Soldats du génie peuvent porter des sacoches d'explosif.
  - Seul le Fantassin lourd mécanisé peut porter une armure renforcée ou une armure mécanisée.
- **Munitions ointes :** les figurines d'une bande de Rangers d'Éire peuvent acheter des balles perforantes (▸ voir page 140) au prix de 5 ⓿ chacune. Ces balles ont la restriction Limite : 2.
- **Tactiques de guérilla :** ajoutez −1 DÉ au jet pour toute attaque au corps à corps prenant pour cible une figurine d'une bande de Rangers d'Éire effectuant un Repli.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Détachement d'Assaut du Royaume d'Alba

Originaires des Highlands d'Écosse, où l'Église est puissante, ces hommes et ces femmes viennent à la Nouvelle-Antioche aussi bien en quête de gloire que de pardon pour leurs péchés. Ils rêvent également d'acquérir du butin précieux à renvoyer dans leur patrie et, surtout, de mettre la main sur des suppôts du Diable pour les abattre les yeux dans les yeux !

La flotte sous-marine hérétique harcèle sans relâche les côtes du royaume, appauvrissant ses terres et emportant sa jeunesse enchaînée pour la sacrifier sur les autels noirs des archidiables. Les habitants des Highlands vouent donc aux forces de l'Enfer une haine farouche et bien enracinée. La flotte anglaise et sa célèbre forteresse ambulante sont exclusivement réservées à la protection des côtes du pays, ce qui cause des frictions avec ses voisins du nord, amers, dont les défenses littorales s'avèrent bien moins complètes.

Selon la tradition d'Alba, ces bandes préfèrent le combat rapproché et les charges féroces à la défense et aux attaques de tir. Leurs membres utilisent des haches de Lochaber et leurs célèbres claymores avec un grand talent. Pour que ses soldats franchissent le terrain accidenté de leur patrie, la couronne d'Alba produit une version très mobile de l'armure mécanisée.

RÈGLES SPÉCIALES DU DÉTACHEMENT D'ASSAUT DU ROYAUME D'ALBA

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande du Détachement d'assaut du royaume d'Alba :

- **Approvisionnement restreint :** les armes automatiques à chevrotine, les lance-grenades, les mitrailleuses, les fusils de sniper et les pistolets-mitrailleurs ont la restriction Limite : 1.
- **Armure mécanisée celte :** le bonus de charge des figurines équipées d'une armure mécanisée s'élève à d6" (au lieu de d3").
- **Charge furieuse :** les figurines d'une bande du Détachement d'assaut du royaume d'Alba ont le mot-clé IGNORE OBSTACLE DÉFENDU.
- **Cornemuse :** un instrument de musique d'une bande du Détachement d'assaut du royaume d'Alba peut être amélioré en cornemuse sans surcoût en ⓫. Les figurines amies à 8" ou moins d'une figurine avec une cornemuse bénéficient du mot-clé IMMUNITÉ PEUR.
- **Courageux :** ajoutez +1 DÉ aux jets de résolution des tests de Moral d'une bande du Détachement d'assaut du royaume d'Alba.
- **Forgeur de claymores :** les Épées/Haches à deux mains coûtent 7 ⓫ (au lieu de 12).
- **Fer froid :** divisez par 2 le coût d'une arme de corps à corps qu'une bande du Détachement d'assaut du Royaume d'Alba achète pour la première fois. Par exemple, la première Épée/Hache achetée coûte 2 ⓫, mais les suivantes vaudront 4 ⓫ chacune.
- **Forces des Highlands :** le Lieutenant et tout Soldat de choc d'une bande du Détachement d'assaut du royaume d'Alba disposent du mot-clé FORT sans surcoût en ⓫.
- **Munitions dum-dum :** les figurines d'une bande du Détachement d'assaut du royaume d'Alba peuvent acheter des balles dum-dum (▸ voir page 140) au prix de 5 ⓫ chacune. Ces balles ont la restriction Limite : 3.
- **Orientés contact :** les Fantassins lourds mécanisés ont une caractéristique de Corps à corps de +1 DÉ et une caractéristique de Tir de +0 DÉ.
- **Peu blindés :** seuls le Lieutenant et les Fantassins lourds mécanisés peuvent porter une armure renforcée ou une armure mécanisée.

ARMURERIE ET ÉQUIPEMENT DU DÉTACHEMENT D'ASSAUT DU ROYAUME D'ALBA

Les pièces d'équipement qui suivent sont accessibles à une bande du Détachement d'assaut du royaume d'Alba :

Hache de Lochaber | 20

Les haches de Lochaber combinent la force d'une hache de bataille et les qualités défensives d'une arme d'hast. Leur pic acéré a stoppé plus d'un Hérétique dans son élan. Les gardes de Dùn Èideann démontrent une excellente maîtrise de cette arme.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+2 DÉS BLESSURE, BLOCAGE, CRITIQUE, ENCOMBRANT, LOURD

Stosstruppen de l'État Libre de Prusse

Quand se fait sentir le besoin d'éliminer une place forte ennemie ou de prendre d'assaut une ligne défensive de tranchées ou un refuge particulièrement robuste, le duc d'Antioche fait en général appel aux célèbres forces des Stosstruppen de l'État libre de Prusse. Ces unités d'élite interviennent sur des positions avancées lointaines, souvent avec des ordres secrets ou dans des missions spécifiques pour les princes de l'Église ou le haut commandement de la Nouvelle-Antioche.

Les soldats de choc de l'État libre sont sélectionnés et entraînés spécialement pour accomplir des assauts éclair, maîtriser les armes à feu en combat rapproché et opérer en équipes-feu synchronisées à la perfection dans leurs tactiques du combat interarmes.

L'admission dans ce groupe d'élite dépend uniquement du mérite. Tous les postulants doivent être des athlètes décorés de moins de vingt-cinq ans, célibataires, et avoir démontré une très grande agressivité sur le champ de bataille. De tous les soldats au service de la Prusse, le taux de perte le plus élevé se trouve chez les Stosstruppen.

Lors de leur intronisation, toutes les recrues prêtent serment dans la cathédrale de Königsberg : « Tout ce que l'ennemi attend le moins réussira le mieux. »

RÈGLES SPÉCIALES DES STOSSTRUPPEN DE L'ÉTAT LIBRE DE PRUSSE

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande de Stosstruppen de l'État libre de Prusse :

- **Athlétisme :** le Lieutenant et les Soldats de choc peuvent recevoir la capacité *Assaut rapide* pour +5 chacun.
  - **Assaut rapide :** ajoutez +1 DÉ au *jet de résolution risqué* quand une figurine dotée de cette capacité effectue une ACTION de Course.
- **Corps à corps léger :** les Soldats de choc d'une bande de Stosstruppen de l'État libre de Prusse perdent la capacité *Manœuvre d'assaut*, mais coûtent tout de même 45 .
- **Équipes-feu expertes :** une bande de Stosstruppen de l'État libre de Prusse peut inclure jusqu'à 3 Équipes-feu au lieu de 2.
- **Feldkaplane :** l'Aumônier de tranchée peut recevoir 1 dose de sainte fumée (▸ voir l'armurerie des Stosstruppen de l'État libre de Prusse, ci-dessous).
- **Maîtres de la grenade :** ajoutez 4" à la portée de toutes les grenades dont sont équipées les figurines d'une bande de Stosstruppen de l'État libre de Prusse.
- **Matériel spécialisé :** les pistolets-mitrailleurs ont une restriction de Limite : 4 ; les mitrailleuses ont une restriction de Limite : 1, et les figurines ne peuvent posséder ni lance-grenades ni pilules de martyre. Les armes à chevrotine automatiques et les pistolets automatiques perdent la restriction Réservé à l'ÉLITE.
- **Peu blindés :** seuls le Lieutenant et les Fantassins lourds mécanisés peuvent porter une armure renforcée ou une armure mécanisée.
- **Positions avancées :** jusqu'à 2 Soldats de choc d'une bande de Stosstruppen de l'État libre de Prusse peuvent avoir le mot-clé INFILTRATEUR pour +10 chacun.
- **Sélection des troupes :** une bande de Stosstruppen de l'État libre de Prusse doit inclure de 2 à 8 Soldats de choc, mais ne peut comprendre aucune Taupe de tranchée. En outre, elle ne peut pas compter plus de 1 Prêtre sniper ou 1 Fantassin lourd mécanisé.

ARMURERIE ET ÉQUIPEMENT DES STOSSTRUPPEN DE L'ÉTAT LIBRE DE PRUSSE

Les pièces d'équipement qui suivent sont accessibles à une bande de Stosstruppen de l'État libre de Prusse :

Fendeuse de chars | 15 | Limite : 2
Il faut des années d'entraînement laborieux à la Mensur et aux manœuvres de terrain pour acquérir la précision et la vitesse requises pour manier ces épées spécialisées du Gardekorps. Malgré leur taille (qui dépasse en général les cent quatre-vingts centimètres), elles s'avèrent remarquablement légères ; de plus, l'importante quantité d'orichalque utilisé dans le processus de forge les rend quasi indestructibles. On s'en sert souvent pour mettre hors d'usage les chars et les autres véhicules blindés, soit en lacérant leur blindage, soit en tranchant leurs chenilles d'un coup bien placé. Avant chaque combat, on les traite avec un composé chimique spécial, corrosif pour le métal, qui fait fondre les protections et rend donc ces armes bien plus dangereuses pour les cibles blindées que pour les autres.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+1 DÉ BLESSURE, CRITIQUE, ENCOMBRANT

✠ Fond l'acier : quand vous effectuez un jet de blessure pour une attaque portée avec la Fendeuse de chars, déterminez si la cible a une caractéristique d'armure de −1 ou mieux, ou si elle est dotée d'une armure ou d'un bouclier. Si c'est le cas, avant de faire le jet de blessure, placez l'un des dés sur le côté sur la face du 6. Lancez les autres dés pour le jet de blessure et remettez le dé placé à côté en jeu : il compte comme étant un résultat automatique de 6. En outre, la compétence de Mécène *Tueur de dragons* (▸ voir page 254) n'affecte pas les attaques portées avec la Fendeuse de chars.

Sainte fumée | 15 | Consommable, Réservé aux Aumôniers de tranchée
Les Aumôniers de tranchée prussiens brûlent et inhalent ce composé d'encens, de calambac et de produits chimiques secrets de l'ordre mendéliste avant les combats. Hautement addictif, il offre néanmoins une grande résilience mentale et physique.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE

✠ Encens chimique : quand vous déployez une figurine dotée de sainte fumée, vous pouvez annoncer qu'elle la consomme. Dans ce cas et jusqu'à la fin de la partie, elle gagne le mot-clé IMMUNITÉ PEUR si la figurine ne l'a pas déjà, et vous ajoutez −1 DÉ BLESSURE au jet de blessure pour toutes les attaques qui la touchent.

Forces Expéditionnaires d'Abyssinie

Les Forces expéditionnaires d'Abyssinie représentent l'armée du Trône de Salomon d'Éthiopie. Bien que les guerriers d'Afrique défendent aussi leur patrie contre les légions de Mammon, ils continuent à envoyer fidèlement des renforts à la Nouvelle-Antioche tous les sept ans.

La plupart des réguliers de l'armée éthiopienne proviennent d'Oromo et d'Amhara, au cœur de l'empire de Salomon. Ils remplacent typiquement leur uniforme par une shamma (une robe traditionnelle blanche qui couvre le corps, mais aussi la tête) et une kammish (une tunique). Nombre de guerriers partent au combat pieds nus, car ils sont déjà bien habitués à marcher ainsi sur un terrain difficile.

Leur entraînement met l'accent sur les tirs de précision à portée courte, qui déciment les rangs ennemis et permettent à l'élite composée de Chewa de finir le travail au corps à corps. Les soldats éthiopiens portent de nombreuses armes pour le combat rapproché, bien que les épées restent les plus fréquentes. Notamment, les shotels, en forme de faucille, servent à contourner les boucliers. Les Éthiopiens affectionnent les formations en croissant de lune, afin de déborder et envelopper l'ennemi. Les extrémités déversent des tirs dévastateurs à courte portée, ce qui contraint les cibles à quitter leurs positions. Pendant ce temps, les guerriers sacrés, des soldats dévoués aux saints guerriers et aux martyrs, traitent les blessés. Ils comptent parmi les rares Fidèles à savoir contrer la puissance du Graal noir, s'ils atteignent les victimes assez tôt.

RÈGLES SPÉCIALES DES FORCES EXPÉDITIONNAIRES D'ABYSSINIE

- Armes de guerre mobile : une bande des Forces expéditionnaires d'Abyssinie peut posséder au maximum 3 armes de tir avec le mot-clé LOURDE, sans compter les sacoches d'explosif.

- Nobles guerriers : les Chewa constituent l'élite traditionnelle des guerriers. Les Soldats de choc et les figurines d'ÉLITE peuvent recevoir la capacité Chewa pour +5 chacun.

  - Chewa : Pour chaque autre figurine amie à 1" ou moins de la cible, ajoutez +1 DÉ au jet de résolution pour une attaque au corps à corps effectuée par une figurine dotée de cette capacité, jusqu'à un maximum de +2 DÉS.

- Foi d'Éthiopie : la secte des Prêtres snipers n'opère pas dans la dynastie de Salomon. Une bande des Forces expéditionnaires d'Abyssinie ne peut pas inclure de Prêtre sniper.

- Forces d'avant-garde : une bande des Forces expéditionnaires d'Abyssinie ne peut pas inclure de Taupes de tranchée. À la place, jusqu'à 4 Yeomans peuvent recevoir la capacité Débordement pour +5 chacun.

  - Débordement : la première fois que vous déployez une figurine avec cette capacité, vous pouvez le faire dans sa propre zone de déploiement ou au contact de n'importe quel bord du champ de bataille, pourvu qu'elle se trouve à 8" ou plus de toute figurine ennemie. Déployez les figurines dotées de cette capacité avant les INFILTRATEURS, mais après toute autre figurine. Si une règle spéciale d'un scénario précise que les INFILTRATEURS sont déployées normalement, alors toute figurine avec cette capacité est elle aussi déployée comme d'ordinaire.

- Guérisseurs abyssins : une bande des Forces expéditionnaires d'Abyssinie peut inclure 0-2 Infirmiers militaires et leur miséricorde présente la restricition Limite : 2 au lieu de Limite : 1.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

- Guerriers sacrés : une bande des Forces expéditionnaires d'Abyssinie peut inclure 0-1 Aumônier de tranchée et 0-2 Guerriers sacrés. Pour ces derniers, utilisez aussi l'entrée de l'Aumônier de tranchée, à laquelle s'ajoutent alors les capacités suivantes :
  - ACTION Psaume béni : le Guerrier sacré peut effectuer l'ACTION Psaume béni. Vous pouvez alors retirer 1 MARQUEUR BÉNÉDICTION du Guerrier sacré et le placer à côté d'une figurine amie. Cette action ne nécessite aucun jet de résolution.
  - ACTION Levez-vous et guérissez ! : le Guerrier sacré peut déclarer l'ACTION Levez-vous et guérissez ! Effectuez alors un jet de résolution risqué pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, désignez le Guerrier sacré ou 1 figurine amie à 3" ou moins de lui. La figurine désignée peut se relever sans pénalité à son Mouvement, et vous pouvez lui retirer jusqu'à d3 MARQUEURS (SANG, INFECTION ou une combinaison des deux).
- Panoplie de chef : les Fantassins lourds mécanisés ne peuvent pas avoir une armure mécanisée.
- Tir de précision à courte portée : ajoutez +1 DÉ aux jets de résolution pour les attaques de tir à courte portée effectuée par le Lieutenant et tout Yeoman d'une bande des Forces expéditionnaires d'Abyssinie, sauf si l'arme utilisée est une grenade ou une arme avec le mot-clé LOURDE.

ARMURERIE ET ÉQUIPEMENT DES FORCES EXPÉDITIONNAIRES D'ABYSSINIE

Les pièces d'équipement suivantes sont accessibles à une bande des Forces expéditionnaires d'Abyssinie :

Anfarro (Couronne des guerriers) | 10 ⓫ | Réservé aux Chewa et aux ÉLITES, Coiffe, Limite : 6

Un anfarro se compose d'une couronne de poils de lion tenus par un diadème de métal au filigrane doré, serti de gemmes bleues et rouges. L'empereur l'offre à un guerrier aristocrate qui a chassé un lion, en signe d'honneur et de courage.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	IMMUNITÉ PEUR

✠ Marque d'honneur : ajoutez +1 DÉ à la caractéristique de Corps à corps d'une figurine coiffée d'un anfarro.



Eau bénie de Lalibela | 3 ✪ | Consommable, Limite : 5

Les guerriers éthiopiens en campagne transportent des fioles d'eau bénie venue des églises taillées dans la roche de Lalibela. Elle détient un grand pouvoir sur les entités démoniaques et aide à guérir.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE

✣ Eaux de guérison : ajoutez +1 DÉ quand une figurine dotée d'eau bénie de Lalibela effectue un jet de résolution pour une ACTION qui peut retirer des MARQUEURS SANG ou des MARQUEURS INFECTION d'elle-même ou d'une autre figurine.

Shotel | 5 ✪ | Réservé aux Chewa et aux ÉLITES

Depuis les jours de l'ancienne Aksoum, le shotel est resté l'arme de choix de l'élite guerrière éthiopienne. Sa lame courbe est conçue pour contourner le bouclier de l'ennemi et perforer ses organes vitaux, comme les reins ou les poumons.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	C à C	CRITIQUE

✣ Contournement de bouclier : le shotel est spécifiquement conçu pour contourner le bouclier ennemi. Ignorez –DÉ BLESSURE et –MODIFICATEURS BLESSURE des boucliers lors des attaques au corps à corps portées avec un shotel. Tout autre mot-clé ou règle spéciale qui s'applique aux boucliers fonctionne normalement.

Tabot | 4 ✷ | Réservé aux Guerriers saints, Limite : 1

Ces répliques bénies de l'Arche d'alliance se composent d'albâtre, de marbre ou de bois d'acacia. Un prêtre qui accompagne les forces du Roi des rois à la Nouvelle-Antioche en emmène une avec lui, après l'avoir enveloppée de soie décorée de fils d'or. Les pouvoirs miraculeux du Tabot récompensent celles et ceux qui accomplissent des actes vertueux sur le champ de bataille.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✣ Récompenses vertueuses : placez 1 MARQUEUR BÉNÉDICTION à côté d'une figurine équipée d'un Tabot chaque fois qu'une ACTION effectuée par une figurine amie entraîne le retrait d'au moins 1 MARQUEUR SANG ou MARQUEUR INFECTION d'au moins 1 figurine amie.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



PÈLERINS DES TRANCHÉES

La guerre fait rage contre les sbires de l'Enfer, et d'étranges visions tourmentent les Fidèles sur tout le globe. Des hommes et des femmes touchés par le Paradis reçoivent de brèves images des mystères divins, ainsi que des révélations offertes par les messagers de Dieu. Des stigmates marquent les sœurs des saints ordres, qui prennent l'épée et la croix comme le leur commandent des anges. Celles et ceux qui ont fauté cherchent la rédemption pour leurs péchés en emportant avec eux dans l'au-delà autant de disciples du Diable que possible.

Ainsi viennent-ils, les fous et les estropiés, celles et ceux que Dieu a touchés ou que la culpabilité ronge, et ils se rassemblent tous autour des prophètes et des prophétesses pour former les processions de pèlerins des tranchées. Ces groupes désorganisés suivent les prophètes du Seigneur jusqu'aux lignes de front pour y combattre avec un zèle inégalé en se jetant contre les Hérétiques. Ils s'arment avec tout ce qu'ils dénichent, d'antiques mousquets à des fléaux en passant par des cocktails Molotov.

Le Saint-Siège ne sanctionne pas officiellement les Pèlerins, mais l'Église bénit néanmoins les croisades des Fidèles. On voit souvent des processions de Pèlerins sur le champ de bataille, en train de charger à travers le No Man's Land dans un assaut suicide contre les Hérétiques. Les visions des prophètes et des prophétesses les guident, et les fouets des punisseurs, chargés d'instiller la peur de Dieu dans leurs troupes, les poussent en avant.

La majorité des Pèlerins se compose d'hommes et de femmes avec un entraînement militaire minimal. Cependant, quand ils coiffent le capirote de fer d'un Pèlerin des tranchées, leur esprit se fortifie et leur détermination ne connaît plus de failles. Débarrassés de la peur, ils chargent au combat, sans même craindre les démons des plus profondes bolges de l'Enfer. Certains de ceux qui tombent au champ d'honneur découvrent que leur mission n'est pas encore terminée. Parfois, le Septième Méta-Christ juge un Pèlerin à l'agonie digne d'être ramené sous la forme d'un Martyr-Pénitent. Ces guerriers, à mi-chemin entre le Paradis et la Terre, peuvent poursuivre le combat sans ressentir la douleur des balles et des baïonnettes.

Plus rares et plus dangereuses, les nonnes stigmatisées, des sœurs saintes, manifestent des blessures identiques à celles du Troisième Méta-Christ, qu'elles vénèrent. Elles excellent au combat rapproché, car chaque entaille qu'elles subissent les renforce au lieu de les affaiblir. Leur dévouement envers la souffrance, comme celui de leur Seigneur autrefois, leur donne une force et une endurance hors du commun. Armées d'épées et de pistolets, elles traversent le No Man's Land au pas de charge sans se soucier du danger, et elles prient même pour recevoir des blessures au nom du Rédempteur, ce qui les transformera en la Vengeance même du Seigneur.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Ennemis de la Vraie Foi capturés ou pécheurs volontaires, les Prisonniers ecclésiastiques sont poussés devant les pèlerins des tranchées. Un explosif puissant est attaché à chacun d'entre eux, et il détone une fois que le sacrifié a atteint les lignes ennemies. Les Prisonniers filent à travers le champ des tueries, dans l'espoir de survivre par miracle à l'explosion et de s'échapper ou, selon leurs convictions, d'emporter autant de disciples de Lucifer que possible. Un prophète de guerre est souvent soutenu de manière compétente par un second, un castigateur, vétéran des pèlerinages de guerre à qui l'on confie le maintien de la discipline et de la pureté spirituelle de la Procession. Chaque Pèlerin des tranchées d'une bande jure solennellement de se soumettre à l'autorité et à la discipline du castigateur, qu'il l'applique par la parole ou par le fouet. En signe de ce devoir, les castigateurs portent souvent des fouets de guerre aux multiples lanières en tant que symbole de leur charge et instrument de châtiment. La plupart des Pèlerins arborent donc de nombreuses cicatrices et marques de fouet, preuve du zèle de leur gardien.

Les Communiants des processions de pèlerins des tranchées ne sortent pas du programme Communiants officiel géré par les mendélistes, qui le contrôlent avec soin. Les Pèlerins eux-mêmes les créent plutôt dans des laboratoires sans autorisation, où ils nourrissent leurs volontaires avec la chair et le sang du Méta-Christ obtenus auprès de sources louches du marché noir. Ces cobayes périssent pour la plupart, puisqu'ils sont incapables de contenir les corpuscules divins au sein de leur corps frêle ; cependant, les Communiants réussis offrent un véritable spectacle pour les yeux. Ces immenses guerriers à la force surhumaine, dotés d'une dévotion totale à leur cause, bénéficient d'une vision sacrée si claire qu'ils peuvent se passer d'yeux pour percevoir le monde.



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

PÈLERINS DES TRANCHÉES

Nombre de dévots considèrent de leur devoir sacré d'effectuer le pèlerinage jusqu'au No Man's Land pour se jeter contre les forces de l'Enfer avec tout leur juste courroux. Ces fanatiques se rassemblent en vastes processions de pèlerins et livrent une croisade sans fin contre l'ennemi blasphématoire.

Création de bande

Vous disposez de 700 pour recruter une bande de Pèlerins des tranchées en vue d'une campagne. Les bandes de Pèlerins des tranchées se composent de **Fidèles**.

Règles spéciales

Aucune règle spéciale ne s'applique à une bande de Pèlerins des tranchées ordinaire.

Tables d'armurerie

L'équipement signalé par un point [•] est propre aux Pèlerins des tranchées, et vous trouverez ses règles dans la section « Équipement des Pèlerins des tranchées », après l'armurerie.

Les bandes de Pèlerins des tranchées peuvent recevoir l'équipement suivant :

Armes de tir	Restrictions	Coûts
Arme à chevrotine	Combo bouclier, Tenon de baïonnette	10
• Canardière	Limite : 2	20
Fusil à verrou	Tenon de baïonnette	10
Fusil de sniper		2
Fusil semi-automatique	Tenon de baïonnette	15
Lance-flammes	Limite : 2	30
Mitrailleuse		2
Mousquet	Tenon de baïonnette	5
Pistolet		6
Pistolet automatique	Limite : 2	20
Pistolet-mitrailleur	Combo bouclier, Tenon de baïonnette	2
Tromblon	Combo bouclier	5

Armes de corps à corps		
Arme d'hast	Combo bouclier	7
Baïonnette	Combo bouclier	2
Couteau de tranchée		1
Épée/Hache		4
Épée/Hache à deux mains		12
Fléau/Fouet à lanières		5
Gourdin de tranchée		3
Grand marteau/Maillet		10
Marteau antichar	Réservé aux ÉLITES, Limite : 3	35
Miséricorde	Limite : 1	15
Grenades		
Grenades incendiaires		15
Cocktail Molotov		5
• Croix de guerre		5
Boucliers		
• Bouclier à la sainte icône	Réservé aux ÉLITES, Combo bouclier	2
Bouclier de tranchée	Combo bouclier	10
Armures		
Armure renforcée	Réservé aux ÉLITES	40
Armure standard		15
Matériel		
• Capirote de fer	Coiffe	7
Drapeau	Limite : 1	1
Icône bénie		15
Instrument de musique	Limite : 1	15
Masque à gaz		5
Munitions incendiaires	Consommable, Limite : 1	15
Nécessaire d'alpinisme	Limite : 1	3
Pilules de martyre	Limite : 3	20
Relique sainte	Réservé aux ÉLITES	2
Sanctuaire de combat		2
Trousse de soins		5

Équipement des Pèlerins des Tranchées

Les pièces d'équipement qui suivent sont propres aux Pèlerins des tranchées. Les règles du reste de l'équipement se trouvent dans la section d'équipement ordinaire des règles (▸ voir page 132).

Bouclier à la sainte icône | 2 ✳ | Réservé aux ÉLITES**, Combo bouclier**
Ces boucliers se composent d'icônes ayant réalisé un miracle. Installées sur du bois béni, elles s'avèrent plus solides que n'importe quel acier, au point d'en être presque indestructibles. Seuls les guerriers les plus révérés au service de l'Église peuvent en porter un.

Type	Portée	Mots-clés
Bouclier	–	–1 MODIFICATEUR BLESSURE, RÉSISTANT

Canardière | 20 ✪ | Limite : 2
La canardière est une énorme arme à chevrotine, parfois chargée de plus de sept cents grammes de grenaille. On peut la charger avec une quantité déraisonnable de poudre et de plombs cubiques, ce qui cause des dégâts et une destruction étendus. Les Pèlerins des tranchées l'apprécient beaucoup, car ils manquent d'un accès à des armes lourdes plus conventionnelles.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	18"	+1 DÉ, +1 DÉ BLESSURE, CHEVROTINE, LOURD, SHRAPNEL

✣ Surcharge : avant de déclarer une attaque de tir avec une figurine dotée d'une canardière, vous pouvez annoncer qu'elle *surcharge* l'arme. Pour cela, la figurine doit soit avoir le mot-clé FORT, soit se trouver en contact avec une figurine amie. Une attaque de tir surchargée gagne les mots-clés EXPLOSION 3" et RECHARGEMENT. Après l'attaque, placez 1 MARQUEUR SANG à côté de la figurine du tireur, dont l'activation prend fin.

Capirote de fer | 7 ✪ | Coiffe
Ce casque conique, béni par l'Église, contient souvent un fragment de relique. Les capirotes de fer protègent leur porteur contre les horreurs psychologiques de la guerre et lui permettent de faire face sans broncher aux créatures sorties des fosses de l'Enfer.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	IGNORE SHRAPNEL, IMMUNITÉ PEUR

Croix de guerre | 5 ✪
Une croix de guerre (que l'on appelle « wurfkreuz » dans le Saint Empire romain) est un projectile à quatre branches en forme de croix. Les prières et les psaumes gravés dessus la guident sur un chemin sûr.

Type	Portée	Mots-clés
Grenade	8"	ASSAUT, IGNORE PORTÉE LONGUE

Élite : Les Élus de Dieu

1 Prophète de guerre – Coût : 80

Une bande de Pèlerins des tranchées doit inclure 1 Prophète de guerre.

Chef charismatique et redoutable guerrier de son groupe de Pèlerins, le Prophète de guerre est poussé par des visions de l'Armageddon. Ses prêches et ses prophéties conduisent ses ouailles d'un champ de bataille à l'autre, en vue de contrecarrer les forces de Satan et en quête du martyre au combat. Le Prophète de guerre, grâce à ses haut-parleurs, diffuse un vacarme de sermons sacrés et de sombres prophéties, dont les cent décibels inspirent les Fidèles.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+2 DÉS	+2 DÉS	0	32 mm

Équipement Un Prophète de guerre peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Pèlerins des tranchées.

Capacités

- ACTION Haut-parleurs : le Prophète de guerre peut déclarer l'ACTION Haut-parleurs. Effectuez alors un jet de résolution risqué pour la figurine en y ajoutant +2 DÉS. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, vous pouvez déplacer toutes les figurines amies à 8" ou moins du Prophète de guerre (y compris celui-ci) sur une distance maximale de 3". Ces figurines doivent se rapprocher au maximum de la figurine ennemie la plus proche en ligne de vue au début de ce déplacement. Celui-ci peut permettre à une figurine de se retrouver à 1" ou moins d'une figurine ennemie, auquel cas elle compte comme ayant chargé. En l'absence de figurine ennemie visible, une figurine peut se déplacer normalement.
- ACTION Imposition des mains : le Prophète de guerre peut déclarer l'ACTION Imposition des mains. Effectuez alors un jet de résolution pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite, retirez 1 MARQUEUR SANG d'une figurine amie à 6" ou moins du Prophète de guerre, en cas de réussite critique, retirez 3 MARQUEURS SANG. Le Prophète de guerre peut retirer ses propres MARQUEURS SANG.
- Memento Mori : le Prophète de guerre est touché par une puissance supérieure, et la vérité qui se révèle à lui lui offre un certain degré de protection contre une mort prématurée. Le premier résultat *Hors de combat* qu'il subit sur la table des blessures est traité comme un résultat *Pas d'effet*.

Mots-clés PÈLERIN, ÉLITE, CHEF

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Merce

0-1 Communiant – Coût : 100

Les Communiants sont des dévots qui ont consommé la chair d'un Méta-Christ et bu son sang. Renforcés par l'essence divine, ils grandissent jusqu'à une taille imposante, et les blessures dont ils souffrent se referment par miracle. Ils y voient mieux lorsqu'ils sont aveuglés, alors on leur cloue une croix bénie en travers des yeux.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	–3 DÉS	+2 DÉS	0	40 mm

Équipement Un Communiant possède une croix de Communiant (▸ voir ci-dessous) et peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Pèlerins des tranchées.

Capacités

- Garde du corps : si une attaque (de tir ou de corps à corps) touche une figurine PÈLERIN amie à 1" ou moins du Communiant, vous pouvez annoncer que celui-ci s'interpose. Effectuez alors un jet de blessure pour le Communiant plutôt que pour la cible d'origine. Cette capacité ne peut pas servir contre les attaques dotées du mot-clé EXPLOSION.
- La croix du Communiant : le Communiant compte comme disposant des pièces d'équipement suivantes, sans surcoût en : capirote de fer ; masque à gaz. Cette croix ne peut être ni retirée ni perdue au fil de la campagne, quelle qu'en soit la raison.

Mots-clés PÈLERIN, ÉLITE, FORT, RÉGÉNÉRATION 1, ROBUSTE



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Castigateur – Coût : 50

Chargé d'instiller la peur de Dieu dans le cœur des troupes, cet officier orthodoxe maintient les guerriers sur la voie de la vertu et punit ceux qui transgressent les règles. Une foi inébranlable, ainsi que les saints qu'il révère, protège le Castigateur.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+1 DÉ	+1 DÉ	0	32 mm

Équipement Un Castigateur peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Pèlerins des tranchées.

Capacités

- ACTION Orthodoxie imposée : un Castigateur peut déclarer l'ACTION Orthodoxie imposée. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine en y ajoutant +1 DÉ. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, toutes les figurines amies à 8" ou moins du Castigateur qui se trouvent *À terre* se relèvent immédiatement sans pénalité à leur Mouvement.
- Force du fanatique : un Castigateur peut recevoir le mot-clé FORT pour +5 .
- Fouet de Dieu : quand un Castigateur effectue une attaque au corps à corps, il peut prendre pour cible une figurine amie à 1" ou moins de lui au lieu d'une figurine ennemie. Placez un d6 de côté chaque fois que le Castigateur met ainsi une figurine amie *Hors de combat*. La prochaine fois que la bande du Castigateur doit effectuer un test de Moral, chaque d6 ainsi mis de côté ajoute +1 DÉ au jet, avant d'être défaussé.

Mots-clés PÈLERIN, ÉLITE



MF

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Troupes : Les Fidèles

Pèlerins des tranchées – Coût : 30

Ces guerriers sacrés des tranchées considèrent comme leur devoir religieux d'effectuer des pèlerinages jusqu'aux champs de bataille saints pour combattre les légions hérétiques. Les Pèlerins portent le capirote de fer pour protéger leur esprit contre les horreurs de la guerre.

Profil de Pèlerin des tranchées

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+0 DÉ	0	25 mm

Profil de Martyr-Pénitent

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+1 DÉ	0	25 mm

Équipement Un Pèlerin des tranchées peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Pèlerins des tranchées.

Capacités

- Force du fanatique : jusqu'à 1 Pèlerin des tranchées ou Martyr-Pénitent peut recevoir le mot-clé FORT pour +5 .
- Résurrection : lorsqu'un Pèlerin des tranchées est tué (▸ voir les règles de campagne, page 258), il peut ressusciter en tant que Martyr-Pénitent lors de la prochaine phase d'Intendance, avec le profil du même nom, pour 45 . Ajoutez –1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure infligés à un Martyr-Pénitent. Un Martyr-Pénitent conserve son équipement et sa capacité *Force du fanatique* si vous l'aviez achetée, mais perd toute Cicatrice, Expérience et Progression. Les pilules de martyre n'ont aucun effet sur une figurine de Martyr-Pénitent.

Mots-clés PÈLERIN

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-4 Nonnes stigmatisées – Coût : 50

Bénies de stigmates et d'une foi inébranlable, ces nonnes maîtrisent l'épée et constituent l'avant-garde de tout assaut des forces sacrées.

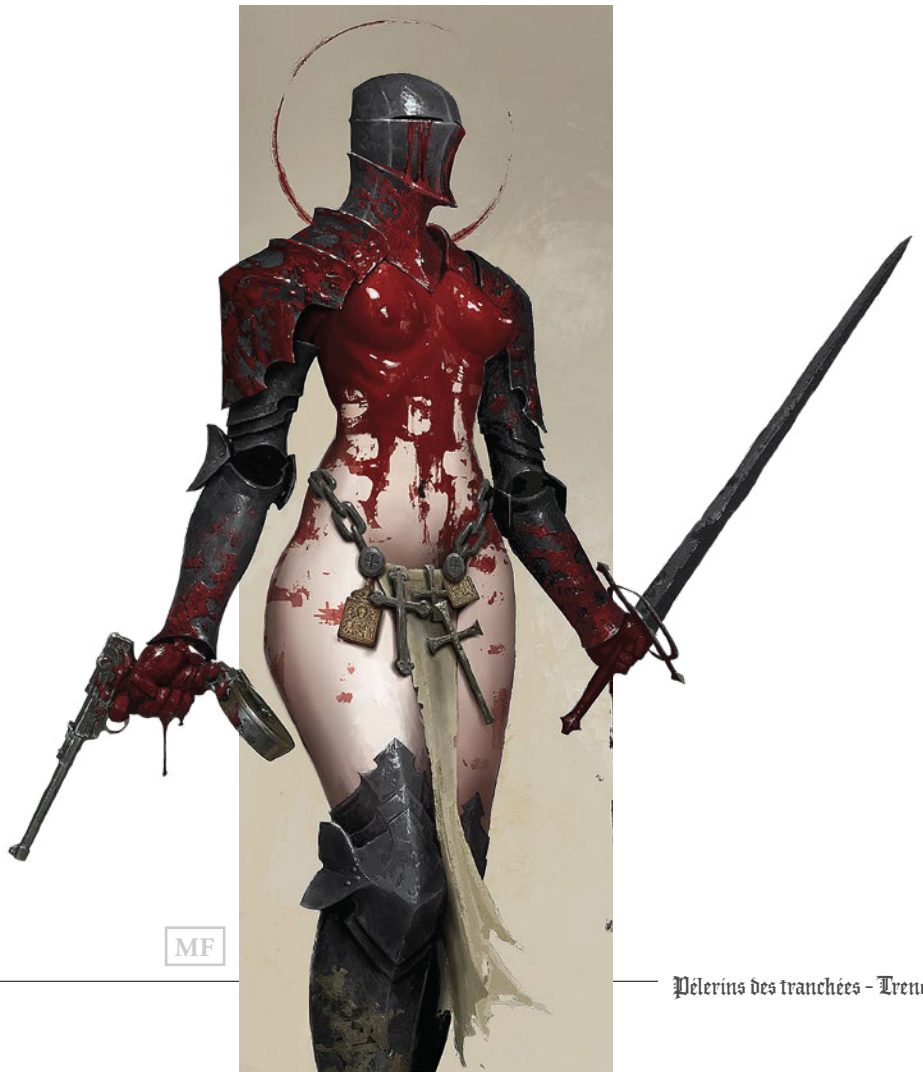
Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
8"/Infanterie	+1 DÉ	+1 DÉ	0	25 mm

Équipement Une Nonne stigmatisée peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Pèlerins des tranchées. Les armes de tir et les grenades se trouvent cependant limitées aux pistolets, aux pistolets automatiques et aux croix de guerre ; aucune restriction ne s'applique aux autres types d'équipement.

Capacités

- Leste : ajoutez +1 DÉ au *jet de résolution risqué* quand la Nonne stigmatisée escalade, saute, saute en contrebas, chute ou entreprend une charge plongeante ou une ACTION de Course.
- Stigmates bénis : à chaque fois que vous retirez 1 MARQUEUR SANG d'une Nonne stigmatisée grâce au mot-clé RÉGÉNÉRATION 1, placez 1 MARQUEUR BÉNÉDICTION à côté de la Nonne stigmatisée.

Mots-clés PÈLERIN, RÉGÉNÉRATION 1



Prisonniers ecclésiastiques – Coût : 20

Entravés par des chaînes, l'esprit consumé par une détermination désespérée, les Prisonniers ecclésiastiques foncent vers l'avant, motivés par l'espoir que leur charge sacrificielle purifiera d'une manière ou d'une autre leur âme ternie.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	–	–1 DÉ	0	25 mm

Équipement Un Prisonnier ecclésiastique porte toujours un capirote de fer (▸ voir l'équipement spécial des Pèlerins des tranchées). Jusqu'à 4 Prisonniers ecclésiastiques peuvent recevoir un engin de martyre pour 35 (▸ voir ci-dessous). Le reste de l'équipement leur est interdit.

Capacités

- Attendu : un Prisonnier ecclésiastique mis *Hors de combat* quand son engin de martyre est déclenché ne compte pas dans le nombre de figurines de la bande mises *Hors de combat* pour ce qui est des tests de Moral.
- Course folle : ajoutez +1 DÉ au *jet de résolution risqué* quand le Prisonnier ecclésiastique effectue une ACTION de Course.
- Piètre coup : un Prisonnier ecclésiastique peut effectuer une attaque au corps à corps même s'il ne dispose d'aucune arme de corps à corps. Pour cela, ajoutez –1 DÉ au jet de résolution pour l'attaque.

Mots-clés PÈLERIN

Engin de martyre : un Prisonnier ecclésiastique équipé d'un engin de martyre peut déclarer l'ACTION Déclenchement de l'engin de martyre. Ce dernier explose alors et ne peut plus servir. À ce moment, effectuez un jet de blessure pour toutes les figurines à 3" ou moins du Prisonnier ecclésiastique (ennemies comme amies, Prisonnier ecclésiastique compris). Effectuez le jet de blessure pour le Prisonnier ecclésiastique avec 4 dés et additionnez les 4 résultats. Ajoutez +1 DÉ BLESSURE au jet de blessure pour toute autre figurine à 1" ou moins du Prisonnier ecclésiastique. Si un Prisonnier ecclésiastique actionne son engin de martyre et survit à la partie, vous devez choisir entre lui en racheter un pour 35 ou l'utiliser sans.

0-1 Sanctuaire d'anachorète – Coût : 140

Cette colossale armure mécanique, alimentée au diesel et à la foi, se dresse comme un sinistre symbole du désespoir de l'humanité. Dans la cavité tachée de sang et hérissée de pics de l'engin, le moine-pilote endure une forme de pénitence terrible. Ses prières et ses chants angoissés résonnent à travers le champ de bataille. Ce grotesque amalgame de souffrance et de dévotion instille la peur dans le cœur des Hérétiques quand l'Anachorète, arme malveillante drapée dans une iconographie sainte et des viscères dégoulinants, émerge pour libérer une symphonie de massacre. Avec ce chant, la misérable union de l'homme et de la machine annonce la fin de quiconque s'oppose au Tout-puissant..

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	–	+2 DÉ	−3	60 mm

Équipement

Un Sanctuaire d'anachorète est équipé d'une broyeuse d'os et d'une roue de Sainte-Catherine (▸ voir ci-dessous). Ces armes sont intégrées au Sanctuaire d'anachorète et ne peuvent être ni retirées ni perdues au fil de la campagne, quelle qu'en soit la raison. La figurine ne peut recevoir aucun autre équipement.

Capacités

- Brisé sur la roue : au début de chaque partie, avant le déploiement, vous pouvez annoncer qu'un Pèlerin des tranchées ou un Prisonnier ecclésiastique est brisé sur la roue pour démontrer sa piété et sa dévotion. La figurine que vous désignez est définitivement retirée de votre bande, mais vous pouvez distribuer son équipement aux autres figurines autorisées à le recevoir à la phase d'Intendance suivante. Le Sanctuaire d'anachorète brise alors les os du volontaire et emporte au combat le corps désarticulé de sa victime, attachée sur sa roue. Infligez à l'infortuné martyr les blessures que devrait subir le Sanctuaire d'anachorète, jusqu'à ce que le sacrifié finisse par succomber. Cet effet est représenté par les règles spéciales ci-dessous, qui s'appliquent au Sanctuaire d'anachorète jusqu'à ce qu'il souffre d'un résultat Hors de combat sur la table de blessure :
  - Sa caractéristique d'Armure égale 0 et il perd les mots-clés IMMUNITÉ SHRAPNEL et ROBUSTE.
  - Il considère les résultats À terre comme des résultats Blessure légère.
  - Le premier résultat Hors de combat qu'il subit sur la table de blessure est traité comme un résultat Pas d'effet. Retirez alors tous les MARQUEURS SANG du Sanctuaire d'anachorète, et ces règles spéciales ne s'appliquent plus à sa figurine. La figurine regagne alors une caractéristique d'armure de −3, et les mots-clés IMMUNITÉ SHRAPNEL et ROBUSTE. Le mot-clé ROBUSTE s'appliquera donc la prochaine fois que la figurine subira un résultat Hors de combat sur la table de blessure.
- Symphonie de massacre : un Sanctuaire d'anachorète est armé de deux armes de corps à corps à 1 main (la roue de Sainte-Catherine et la broyeuse d'os). Quand il effectue une attaque au corps à corps, il peut attaquer une seule fois, à l'aide de l'une ou l'autre de ces armes, ou deux fois (la première avec la roue et la seconde avec la masse ; le modificateur d'arme secondaire s'applique à l'attaque portée avec la broyeuse d'os).

Mots-clés

PÈLERIN, PEUR, IMMUNITÉ SHRAPNEL, FORT, ROBUSTE

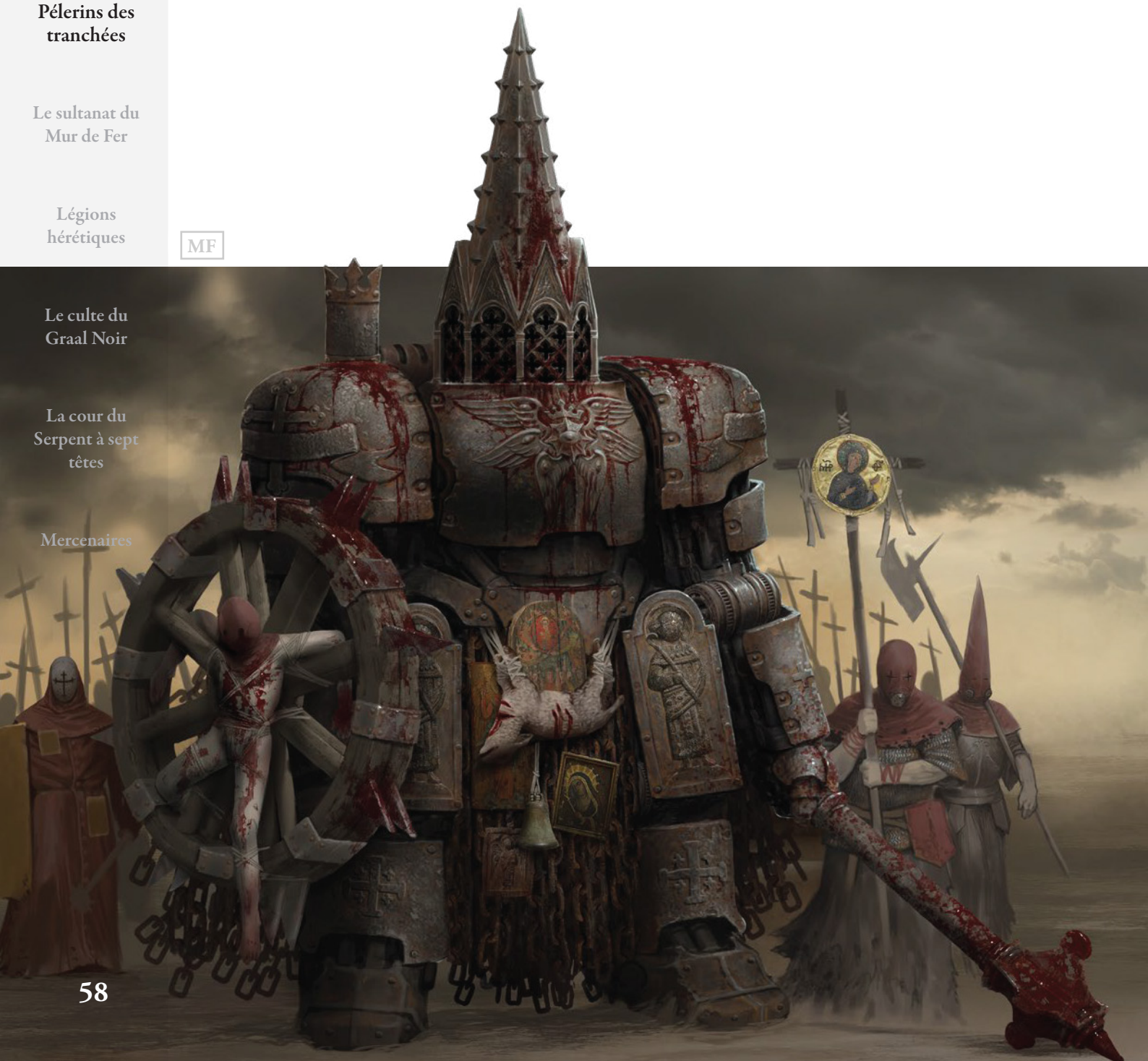
Broyeuse d'os

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	+1 DÉ BLESSURE, RISQUÉ

Roue de Sainte-Catherine

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	+1 DÉ BLESSURE, LOURD, MORTEL, RISQUÉ

MF



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Variantes de bande

Procession de l'Affliction Sacrée

Les Pèlerins des tranchées de la procession de l'Affliction sacrée sont réputés pour leur zèle en combat rapproché, leurs armures décorées d'icônes et leurs boucliers ornés de représentations de saints qui, en dépit des apparences, peuvent encaisser des rafales de mitrailleuses. Ils attachent au cou des pécheurs les fardeaux qu'ils portent sur leur dos, avant de les noyer dans le sang et la boue du No Man's Land. Ces Pèlerins rejettent l'usage des capirotes, car ils croient dur comme fer que la foi seule suffit à supporter les horreurs de l'Enfer.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA PROCESSION DE L'AFFLICTION SACRÉE

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande de la Procession de l'Affliction sacrée :

- Affronte tes peurs : les figurines d'une bande de la Procession de l'Affliction sacrée ne peuvent pas acheter de capirote de fer. Ses Prisonniers ecclésiastiques n'ont pas de capirote de fer, et leur coût reste le même.
- Armurerie-reliquaire : les boucliers à la sainte icône coûtent 20 ⓫ et perdent la restriction Réservé aux ÉLITES.
- Colère de Dieu : 1 Castigateur ou 1 Pèlerin des tranchées ou 1 Martyr-Pénitent peut recevoir la règle spéciale *Colère de Dieu* pour 15 ⓫. La figurine gagne le mot-clé IMMUNITÉ PEUR, et ne peut jamais recevoir de MARQUEURS SANG. Elle ne peut pas être *Brisée sur la roue* d'un Sanctuaire d'anachorète, et ne peut pas posséder d'armes de tir et d'armure (elle peut néanmoins disposer d'un bouclier). La taille du socle de cette figurine est de 32 mm.
- Fardeaux de châtiment : ajoutez +1 DÉ BLESSURE pour les attaques au corps à corps effectuées par les figurines d'une bande de la Procession de l'Affliction sacrée contre une cible *À terre*. Cette règle spéciale ne s'applique pas aux attaques des Prisonniers ecclésiastiques.
- Force du fanatique : jusqu'à 3 Pèlerins des tranchées ou Martyrs-Pénitents peuvent avoir la capacité *Force du fanatique*.
- Le marteau et l'enclume : les marteaux antichars perdent la restriction Réservé aux ÉLITES.
- Orientés contact : les figurines d'une bande de la Procession de l'Affliction sacrée ne peuvent pas acheter de mitrailleuse, et la canardière gagne la restriction Limite : 1.

ARMURERIE ET ÉQUIPEMENT DE LA PROCESSION DE L'AFFLICTION SACRÉE

Les pièces d'équipement qui suivent sont accessibles à une bande de la Procession de l'Affliction sacrée :

Armure à la sainte icône | 30
Cette armure se compose d'icônes bénies et de rouleaux de saintes Écritures rédigées avec le sang de saints.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	–	–1 MODIFICATEUR BLESSURE, RÉSISTANT



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Pèlerinages de Guerre de Saint Méthode

Durant la nuit de feu, quand les balles empoisonnées plurent et que le sang coula, le monastère de Velehrad, en Grande-Moravie, chuta. De ses ruines émergea un moine solitaire de l'ordre orthodoxe de saint Méthode. Le reste de sa confrérie périt durant un raid d'un escadron d'élite des Commandos de la Mort, mais l'unique survivant fit sortir des décombres les livres du saint et la flamme de la foi orthodoxe.

Après cette perte, on crut disparus les secrets de la construction des Anachorètes, et l'Église les abandonna au profit de progrès en matière d'armure effectués ailleurs. Il n'en fut rien. Le moine, frère Akakios, connaissait toujours son sujet.

Il fuit vers la théocratie de Hellas, où il fonda un nouveau monastère sur la pente du mont sacré d'Athos. Les moines des congrégations proches vinrent le rejoindre, en compagnie de nombreux convers.

Ils finirent par devenir les fantassins des Pèlerinages de guerre de saint Méthode, très bien équipés et disciplinés, et Akakios devint ainsi le premier Prophète de guerre de l'ordre.

Dans leur monastère fortifié, les moines érudits amassent les savoirs et osent altérer les concepts sacrés de saint Méthode. Leurs Sanctuaires d'anachorète ne connaissent pas d'égal : leurs modifications et leurs ajustements leur permettent de manier des armes modernes à longue distance. Aucune autre bande n'a accès à autant d'Anachorètes ni à une telle variété d'armes et d'équipement sophistiqués.

Les pèlerins de saint Méthode suivent l'ancien credo orthodoxe et rejettent donc nombre des enseignements et des coutumes des autres processions de Pèlerins. Ils considèrent la création de Communiants comme une dangereuse hérésie, et ils condamnent l'utilisation des engins de martyre qui, à leurs yeux, constituent un affront envers le commandement divin interdisant le suicide. Des schismes et des disputes acerbes avec d'autres sectes dégénèrent souvent en violences. L'Église elle-même accuse les Méthodistes de s'accrocher à la foi orthodoxe orientale, dépassée.

Néanmoins, en raison du redoutable monastère fortifié de l'ordre et de son indéniable zèle sur le champ de bataille, les princes de l'Église détournent le regard des affaires des adeptes de saint Méthode, pourvu qu'ils se concentrent sur la tâche quasi impossible de soulager la cité de Trébizonde, dans le thème de Chaldée, depuis longtemps perdu. Le prophète Akakios affirme que la foi pure survit là, et que le Salut de l'humanité sera atteint. À cette fin, l'ordre envoie pèlerinage de guerre sur pèlerinage de guerre vers la ligne de front, sans qu'aucun n'ait réussi à apercevoir les murs légendaires. Chaque échec ne fait que renforcer le zèle de l'ordre, poussant ses membres à redoubler d'efforts pour atteindre la cité de la Colline.

RÈGLES SPÉCIALES DES PÈLERINAGES DE GUERRE DE SAINT MÉTHODE

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande d'un Pèlerinage de guerre de saint Méthode :

- Armurerie d'anachorète : la caractéristique de Tir des Sanctuaires d'anachorète est égale à +0 DÉ au lieu de –, et ils peuvent être équipés des armes de tir d'anachorète et de l'équipement d'anachorète de l'armurerie des Pèlerinages de guerre de saint Méthode.
- Cloître d'anachorète : une bande d'un Pèlerinage de guerre de saint Méthode peut inclure jusqu'à 2 Sanctuaires d'anachorète.
- Disciples de saint Méthode : le Mécène d'une bande d'un Pèlerinage de guerre de saint Méthode est toujours un Saint érudit.
- Hérésie des Communiants : les Pèlerins de saint Méthode s'opposent à la création de Communiants. Les Moines des munitions, les Communiants et les Communiants chasseurs de chars ne peuvent pas rejoindre une bande d'un Pèlerinage de guerre de saint Méthode.

- Ordre chaste : bien que les pères du monastère révèrent les saints stigmates des Nonnes de l'ordre, ils voient d'un mauvais œil les festivités extatiques de nombreux Pèlerins des tranchées, et ils insistent donc sur les tenues modestes. Toutes les Nonnes stigmatisées d'une bande d'un Pèlerinage de guerre de saint Méthode doivent porter une armure standard et ne peuvent être jouées sans. De plus, une telle bande ne peut pas comprendre plus de 3 Nonnes stigmatisées.
- Péché capital : les Prisonniers ecclésiastiques d'une bande d'un Pèlerinage de guerre de saint Méthode ne peuvent pas recevoir d'engin de martyre, et aucune figurine de la bande ne peut être *Brisée sur la roue* d'un Sanctuaire d'anachorète.
- Trésor dans le ciel : les Pèlerins des tranchée d'une bande d'un Pèlerinage de guerre de saint Méthode ne peuvent pas être ressuscités sous forme de Martyrs-Pénitents.

ARMURERIE ET ÉQUIPEMENT DES PÈLERINAGES DE GUERRE DE SAINT MÉTHODE

Les pièces d'équipement qui suivent sont accessibles à une bande d'un Pèlerinage de guerre de saint Méthode. Les entrées de la mitrailleuse et du pistolet-mitrailleur ci-dessous remplacent celles de ces armes dans le tableau réglementaire de l'armurerie des Pèlerins des tranchées.

Armes de tir

Fusil-mitrailleur	Limite : 1, Tenon de baïonnette	40
Mitrailleuse	Limite : 2	50
Pistolet-mitrailleur	Limite : 1, Combo Bouclier, Tenon de baïonnette	30

Armes de tir d'anachorète

Quand vous recrutez un Sanctuaire d'anachorète, vous pouvez remplacer sa roue de Sainte-Catherine par l'une des armes de tir suivantes. En raison de la taille immense de l'Anachorète, toutes ces armes sont considérées comme des armes à 1 main quand il les manie.

• Canardière	10	Fusil antimatériel	40
• Canon mitrailleur	55	Lance-flammes lourd	45
• Encensoir à gaz	50	• Mortier de tranchée	40

Matériel d'anachorète

Un Sanctuaire d'anachorète peut recevoir jusqu'à 2 des pièces d'équipement suivantes. Une fois installé, cet équipement ne peut être ni retiré ni perdu au fil de la campagne, quelle qu'en soit la raison.

• Anachorète sanctifié	Limite : 1	10	• Moteur diesel sacré	–	10
• Filtres à gaz	–	5	• Pistons de jambe	–	10
• Géométrie sacrée	Limite : 1	10	• Visage de chérubin courroucé	–	20
• Grand Anachorète	Limite : 1	15			

Anachorète sanctifié | 10 | Limite : 1
L'Anachorète a été oint avec du saint chrême, une huile composée de myrrhe pure, de cendres d'icônes immolées et de cinquante-six autres ingrédients sanctifiés.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✠ Bénédictions multiples : un Sanctuaire d'anachorète sanctifié peut être promu au rang d'ÉLITE lors de l'étape de promotion et d'expérience de la phase de Campagne (▸ voir page 260).

Canon mitrailleur | 55
Les canons mitrailleurs sont des armes entièrement automatiques qui tirent des cartouches de gros calibre (0,787 pouce). Capables de développer une puissance de feu extrêmement rapide, ils surchauffent vite si on les utilise pour un tir nourri.

Canon mitrailleur (rafales courtes)

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	48"	+1 DÉ BLESSURE, AUTOMATIQUE 3, LOURD

Canon mitrailleur (mode automatique)

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	48"	+1 DÉ BLESSURE, AUTOMATIQUE 5, LOURD, RECHARGEMENT, RISQUÉ

✠ Automatique : chaque fois que vous déclarez une ACTION de Tir avec un canon mitrailleur, vous devez choisir si vous utilisez le profil rafales courtes ou mode automatique.

Encensoir à gaz | 50
Cette arme chimique létale se double d'un objet de vénération pour les Pèlerins.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	6"	GAZ, IGNORE ARMURE, RECHARGEMENT

✠ Nuage de gaz : quand vous déclarez une ACTION de Tir avec cette figurine, vous pouvez libérer un nuage de gaz au lieu de faire une attaque de tir. Dans ce cas, n'effectuez pas de jet de résolution. À la place, toutes les figurines à 6" ou moins du porteur de l'encensoir à gaz sont touchées, et vous devez effectuer un jet de blessure pour chacune d'entre elles (mais pas pour le porteur de l'encensoir). Notez que cette attaque touche toutes les cibles, ennemies comme amies (sauf le porteur) sans tenir compte des lignes de vue.

Filtres à gaz | 5
L'Anachorète est équipé d'un système d'encens sacré qui nettoie et purifie l'air que le moine à l'intérieur respire.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	IMMUNITÉ GAZ

Géométrie sacrée | 10 | Limite : 1
Le moine connaît bien la géométrie grâce à laquelle l'observateur peut voir le monde à travers les mathématiques, ce qui lui offre une meilleure compréhension du divin.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✠ Précision divine : ajoutez +1 DÉ à la caractéristique de Tir du Sanctuaire d'anachorète.

Grand Anachorète | 5 | Limite : 1
Construit pour atteindre une taille extraordinaire, le Sanctuaire d'anachorète est presque impossible à arrêter ou même à ralentir une fois qu'il se met en mouvement.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✠ Impossible à arrêter : les figurines ennemies ne peuvent pas effectuer d'attaque au corps à corps contre un Grand Sanctuaire d'anachorète qui se replie à 1" ou moins d'elles. En outre, l'Anachorète peut déclarer une ACTION de Déplacement ou de Charge, même en étant à 1" ou moins de figurines ennemies.

Moteur diesel sacré | 10
L'Anachorète est équipé d'un moteur diesel avancé, doté d'un système de refroidissement expérimental.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✠ Conception avancée : quand vous déclarez l'ACTION de Course avec le Sanctuaire d'anachorète, vous pouvez choisir d'ajouter +2 DÉS au jet de résolution. Dans ce cas, vous devez placer 1 MARQUEUR SANG à côté de la figurine.

Pistons de jambe | 10
Les pieds du Sanctuaire d'anachorète sont équipés de moteurs à pistons spéciaux conçus pour réduire en miettes ses ennemis et n'en laisser que des fragments d'os brisés et de chair calcinée.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✠ ACTION Réduire en poussière : le Sanctuaire d'anachorète peut déclarer l'ACTION Réduire en poussière. Il effectue alors une attaque au corps à corps, mais doit prendre pour cible une figurine ennemie à 1" ou moins de lui, *À terre* et montée sur un socle de 32 mm ou plus petit. Cette attaque n'utilise aucune arme de corps à corps.

Mortier de tranchée | 40
Le mortier de tranchée est une arme à canon lisse et à chargement par la bouche, avec un angle de tir élevé. L'obus contient aussi bien des explosifs que du feu grégeois meurtrier.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	6"-36"	+1 DÉ BLESSURE, DÉVIATION, EXPLOSION 3", FEU, IGNORE COUVERT, LOURD

- Trajectoire haute : quand un mortier de tranchée est utilisé pour une attaque de tir, la figurine prise pour cible (ou l'emplacement, si le tireur prend pour cible un emplacement du terrain) doit se trouver à 6" ou plus du tireur. Notez que si l'attaque dévie, le point d'impact peut se retrouver à 6" ou moins du tireur.

Visage de chérubin courroucé | 20
L'Anachorète est décoré d'un visage angélique qui représente l'image même de la colère du Seigneur. Tous doivent se recroqueviller devant le visage du Seigneur.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

- Reculez face au Seigneur : une figurine ennemie sans le mot-clé PEUR et qui commence son activation à 1" ou moins du Sanctuaire d'anachorète doit effectuer une ACTION de Repli dans le cadre de son activation. Elle ne peut effectuer aucune ACTION qui demande un *jet de résolution risqué* tant qu'elle reste à 1" ou moins du Sanctuaire d'anachorète.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pèlerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



Cavalcade de la Dixième Plaie

Selon sa tradition, cette procession de Pèlerins des tranchées sacrifie des agneaux avant les combats. Ses membres utilisent le sang récolté pour s'oindre et tenir à distance la colère de Dieu, ainsi que pour tracer des symboles sacrés sur leur corps, leurs vêtements et leur armure. Ils marchent ensuite au combat en chantant des hymnes, avec la certitude que le sang de l'agneau les protégera du mal.

Ces Pèlerins croient fermement en l'interprétation traditionnelle des textes sacrés, et ils rejettent donc les nouvelles doctrines du Méta-Christ de l'Église. Ils volent les Communiants des autres processions et les contraignent à se battre pour eux afin de racheter le péché de leur naissance.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA CAVALCADE DE LA DIXIÈME PLAIE

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande de la Cavalcade de la Dixième Plaie :

- Communiants volés : le recrutement d'un Communiant coûte 3 ✳ à une bande de la Cavalcade de la Dixième Plaie (mais ne coûte aucun ✪).
- Sang de l'agneau : les Castigateurs reçoivent le mot-clé ROBUSTE sans surcoût en ✪.
- Le jour de Sa colère : le Prophète de guerre remplace son ACTION Imposition des mains par l'ACTION Le jour de Sa colère, ci-dessous :
  - ACTION Le jour de Sa colère : un Prophète de guerre de la Cavalcade de la Dixième Plaie peut déclarer l'ACTION Le jour de Sa colère. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite, effectuez un jet de blessure avec le mot-clé IGNORE ARMURE pour 1 figurine ennemie à 3" ou moins du Prophète de guerre. En cas de réussite critique, effectuez ce jet de blessure avec les mots-clés +1 DÉ BLESSURE et IGNORE ARMURE.
- Faveur du Seigneur : au début de chaque tour, vous pouvez placer 1 MARQUEUR BÉNÉDICTION à côté d'une figurine de cette bande.
- Le Paradis attend : la Cavalcade rejette la doctrine du Méta-Christ. Les Pèlerins des tranchées d'une bande de la Cavalcade de la Dixième Plaie ne peuvent pas être ressuscités sous forme de Martyrs-Pénitents.
- Les Impurs : la Cavalcade déteste utiliser les impurs Prisonniers ecclésiastiques. Une bande de la Cavalcade de la Dixième Plaie ne peut compter que 0-2 Prisonniers ecclésiastiques.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

ARMURERIE ET ÉQUIPEMENT DE LA CAVALCADE DE LA DIXIÈME PLAIE

Les pièces d'équipement qui suivent sont accessibles à une bande de la Cavalcade de la Dixième Plaie :

Agneau sacrificiel | 5 | Consommable
Avant la bataille, cet agneau est sacrifié à la gloire de Dieu, et le Pèlerin s'oint ensuite de son sang, ce qui lui évite le courroux de Yahweh pendant qu'il combat pour Sa cause.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE

- Égide carmin : quand vous déployez une figurine dotée d'un agneau sacrificiel, vous pouvez annoncer qu'elle le sacrifie et s'oint de son sang. Dans ce cas, ignorez le premier MARQUEUR SANG qui devrait être placé à côté d'elle.

- Réservé aux Justes : les Prisonniers ecclésiastiques ne peuvent pas avoir d'agneau sacrificiel.



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



LE SULTANAT DU MUR DE FER

Quand les Infidèles ouvrirent la trois fois maudite Porte du Jahannam, libérant Gog et Magog sur Ceux qui Croient, tout sembla perdu, et l'on pensa que Shayṭān triompherait du Dunya. Le Créateur de l'univers vint cependant en aide aux Croyants et, comme il était écrit, le Grand Mur de Fer de Dhû-l-Qarnayn se manifesta seul sur les terres du sultan de Roum.

On envoya un appel à Ceux qui Croient vertueusement, et au fil des décennies suivantes, l'Europe, l'Asie et l'Afrique virent la migration de tous les Croyants, que seule dépasse l'hégire du Prophète en personne. Des millions périrent sur la route et en mer, car les Hérétiques et leurs seigneurs de Shay ṭān déferlèrent sur eux comme les sauterelles déferlent sur des champs de sésame mûr. Ils les dévorèrent et élevèrent d'ignobles monuments et statues avec leurs membres et leurs têtes afin qu'on ne puisse pas les enterrer comme le décrètent les textes sacrés. Pourtant, quand le dernier survivant finit par arriver, les colossales portes de Dhû-l-Qarnayn se fermèrent, et le Grand Sultanat de l'Invincible Mur de Fer des Deux Cornes perçant les Cieux naquit.

Les assauts des esclaves du Jahannam contre le Sultanat n'ont depuis jamais cessé. Chaque jour, on pleure de nouveaux martyrs qui protègent le Mur et affrontent les Hérétiques venus abattre ses défenses.

À l'intérieur de l'enceinte, des savoirs perdus se développent et, depuis des mosquées de marbre blanc et or, les muezzins appellent les Croyants à prier pour l'armée du sultan, qui lutte pour préserver les terres derrière le mur et sécuriser les pistes de caravane fournissant au Sultanat des marchandises vitales.

Le Mur de Fer constitue le plus grand ouvrage défensif au monde, un gigantesque rempart orné de la fameuse artillerie du sultan. Des tireurs de précision azabs se tiennent prêts, l'œil toujours ouvert pour repérer les attaques surprises. Les régiments d'élite de janissaires disposent de baraquements à intervalles réguliers de sorte qu'ils puissent répondre sans tarder à toute attaque. En cas d'incursion plus grave, des régiments complets d'Azabs se rassemblent, et la maison de la Sagesse déchaîne ses terrifiantes créations du Takwin sur l'ennemi ; et lors d'une situation vraiment désespérée, le sultan en personne s'avance. Ses janissaires l'accompagnent au combat, en transportant devant eux le drapeau vert du Prophète.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



La protection du Mur de Fer a exercé une grande influence dans l'art de la guerre du Sultanat. Les Azabs conscrits savent de manière experte feindre une retraite et livrer une escarmouche ; les bondissants Lions de Jabir, eux, harcèlent les flancs adverses. De son côté, la superbe artillerie du sultan bombarde sans interruption l'ennemi. Celui-ci progresse de manière tortueuse sur le champ de bataille, car des pièges installés par de talentueux sapeurs du génie le parsèment.

Quand les Hérétiques atteignent enfin les rangs des vertueux, les janissaires, les gardes d'élite du sultan, fondent sur eux et les achèvent dans une contre-charge dévastatrice menée par leurs officiers à la détermination de fer. De redoutables assassins d'Alamut rôdent dans les vents du temps pour frapper les élites et les chefs ennemis, pendant que les alchimistes de la maison de la Sagesse libèrent des armes destructrices que leur maîtrise élémentaire a rendues mortelles et capables de percer les défenses de toutes les cibles ou presque.

Au-delà du Mur de Fer, les forces du sultan opèrent en petites compagnies mobiles, avec chacune une mission à accomplir : elles chassent les apostats partis servir Shayṭān, recherchent des reliques de l'époque des prophètes ou tentent de retrouver des trésors perdus et des livres de connaissances dans les ruines de califats tombés. Malgré l'existence d'un accord entre l'Église et le Sultanat, les commandants de ces expéditions ne tolèrent aucune interférence et n'hésitent pas à écraser quiconque gênerait leur mission. Le ressentiment contre les Infidèles qui libérèrent Gog et Magog est profondément ancré dans le Sultanat, et les questions d'honneur se résolvent bien vite avec des duels à mort. Malheur à celui qui osera perturber la mission de Ceux qui Croient.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

LE SULTANAT DU MUR DE FER

Au-delà de l'Invincible Mur de Fer d'Al-Quraysh s'étend le dernier et plus Grand Sultanat de Ceux qui Croient que le monde n'a jamais vu. Là, les savoirs perdus prospèrent et, depuis les mosquées de marbre blanc et d'or, les muezzins appellent les Croyants à prier pour la réussite de l'armée du sultan. Elle lutte en effet pour défendre les terres que protège le Mur, mais aussi pour garder les pistes de caravane qui assurent au Sultanat un approvisionnement vital.

Création de bande

Vous disposez de 700 ⓜ pour recruter une bande du Sultanat de Fer en vue d'une campagne (▸ voir « Recruter une bande », page 146). Les bandes du Sultanat de Fer se composent de **Fidèles**.

Règles spéciales

Aucune règle spéciale ne s'applique à une bande du Sultanat de Fer ordinaire.



Tables d'armurerie

L'équipement signalé par un point [•] est propre au Sultanat de Fer, et vous trouverez ses règles dans la section « Équipement du Sultanat de Fer », après l'armurerie.

Les bandes du Sultanat de Fer peuvent recevoir l'équipement suivant :

Armes de tir	Restrictions	Coûts
• Alaybozan	Réservé aux Sapeurs du Sultanat, Combo Bouclier	9
Arme à chevrotine	Combo bouclier, Tenon de baïonnette	10
• Bombarde M.U.R.A.D.	Réservé aux Taureaux d'airain, Limite : 1	50
• Canon à flammes	Réservé aux Taureaux d'airain, Limite : 1	60
• Djézaïl	–	7
• Djézaïl de siège	–	30
Fusil de sniper	Réservé aux ÉLITES et aux Janissaires, Limite : 2	35
Lance-flammes	Limite : 3	30
Mitrailleuse	Limite : 1	50
Mousquet	Tenon de baïonnette	5
Pistolet	–	6
Armes de corps à corps		
Arme d'hast	Combo bouclier	7
Baïonnette	Combo bouclier	2
Couteau de tranchée	–	1
• Dague d'Assassin	Réservé aux Assassins du Sultanat	15
• Hallebarde de tir	Réservé aux ÉLITES	20
• Zulfiqar titanesque	Réservé aux Taureaux d'airain	30
Épée/hache	–	4
Épée/hache à deux mains	–	12
Gourdin de tranchée	–	3
Grenades		
Grenades à fragmentation	–	7
Grenades incendiaires	Réservé aux Alchimistes jabiréens	15

Boucliers		
Bouclier de tranchée	Combo bouclier	10
Armures		
• Armure d'alchimiste	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	50
Armure renforcée	Réservé aux ÉLITES et aux Janissaires	40
Armure standard	–	15
Matériel		
• Amulette du vent	Limite : 2	10
• Cape d'Alamut	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	25
Casque de combat	Coiffe	5
Drapeau	Limite : 1	1
Instrument de musique	Limite : 1	15
Jumelles	Réservé aux ÉLITES	10
Masque à gaz	–	5
• Munitions alchimiques	–	3
Nécessaire d'alpinisme	Limite : 2	3
• Oiseau anqā du Takwin	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	2
Pelle	–	5
• Pelle de marid	Réservé aux Taureaux d'airain	15
Relique sainte	Réservé aux ÉLITES	2
Trousse de soins	–	5

Équipement du Sultanat de Fer

Les pièces d'équipement qui suivent sont propres au Sultanat de Fer. Les règles du reste de l'équipement se trouvent dans la section d'équipement ordinaire des règles (▸ voir page 132).

Alaybozan | 9 | Réservé aux ÉLITES**, Combo bouclier**
Ce tromblon repose sur un concept traditionnel de guerriers tribaux, que les fonderies du Sultanat ont modernisé. Il a démontré sa fiabilité en ayant la préférence du corps des sapeurs, qui combattent souvent à courte distance. L'arme tire une pluie de balles de plomb et de shrapnels de fer.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	12"	SHRAPNEL

Amulette du vent | 10 | Limite : 2
Cette amulette, créée par les alchimistes jabiréens, capture et renferme l'essence de l'élément du Vent.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

Bourrasques : une fois par partie, quand vous activez une figurine dotée d'une amulette du vent, vous pouvez déclarer qu'elle l'utilise avant d'effectuer la moindre ACTION. Elle ajoute alors 3" à sa caractéristique de Mouvement pour le reste de cette activation.

Armure d'alchimiste | 50 ⓟ | Réservé aux ÉLITES**, Limite : 1**
Cette armure protège contre presque toutes les sources de dégâts. Outil essentiel de l'art alchimiste, elle s'orne de sceaux de Salomon et offre à son porteur la maîtrise des éléments de la Création, en plus de le protéger contre les maléfices de l'Enfer.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	–	–2 MODIFICATEURS BLESSURE, IMMUNITÉ FEU, IMMUNITÉ GAZ

- Protection contre les dégâts : ajoutez –1 DÉ BLESSURE au jet de blessure pour les attaques portées avec des armes dotées des mots-clés FEU ou GAZ et qui prennent pour cible une figurine avec une armure d'alchimiste, même si l'attaque bénéficie du mot-clé IGNORE ARMURE.

Bombarde M.U.R.A.D. | 50 ⓟ | Réservé aux Taureaux d'airain, Limite : 1
Cette redoutable bombarde reçut le nom du grand sultan qui commanda la première de ces armes pour défendre le Mur de Fer. Elle sert à perturber l'avance des formations ennemies ; l'écho de sa détonation récite les quatre-vingt-dix-neuf noms d'Allah et couche les plus puissants guerriers comme du blé.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	36"	DÉVIATION, EXPLOSION 3", LOURD

- Écho de l'explosion : si le jet de résolution d'une attaque de tir effectuée avec une bombarde M.U.R.A.D. est un succès ou un succès critique, ou si l'attaque est un échec et que le tir dévie sur une figurine ennemie, appliquez le mot-clé MORTEL au jet de blessure de la cible. Toutes les autres figurines prises dans le rayon d'explosion de la bombarde sont jetées *À terre*, mais ne subissent aucune blessure (notez qu'elles recoivent 1 MARQUEUR SANG, comme tout résultat *À terre*).

Canon à flammes | 60 ⓟ | Réservé aux Taureaux d'airain, Limite : 1
Ce grand canon tire une vague de feu alchimique avec une force phénoménale. Il a tendance à surchauffer et à embraser la peau de son équipage d'artillerie, mais les puissants Taureaux d'airain les utilisent comme de simples armes de poing. On retrouva dans les ruines de la Constantinople perdue la formule secrète qui sert de carburant aux canons à flammes, que l'on appelle communément le feu grégeois.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	12"	FEU, IGNORE ARMURE, LOURD

- Feu grégeois : lors d'une attaque de tir avec un canon à flammes, ne faites pas de jet de résolution. À la place, mesurez une ligne droite de 1 mm de large et de 12" ou moins de long, à partir de la figurine qui attaque jusqu'à un emplacement au sol du champ de bataille ou un socle de figurine. La ligne s'arrête si elle atteint un élément de terrain plus grand que la figurine qui attaque. Effectuez un jet de blessure pour chaque figurine (amie comme ennemie) que touche la ligne, en dehors de celle du tireur.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Cape d'Alamut | 25 | Réservé aux ÉLITES**, Limite : 1**
Cette cape, créée voilà bien longtemps grâce aux arts secrets de la secte des Assassins, plie la lumière afin que son porteur se fonde dans toute surface devant laquelle il reste immobile. C'est à ce chef-d'œuvre d'artisanat d'Alamut que l'on doit les récits d'une mythique cape d'invisibilité dans les légendes du Sultanat.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

Camouflage : le modificateur d'attaque de tir d'une cible à couvert augmente à –2 DÉS si elle porte une cape d'Alamut.

Dague d'Assassin | 15 | Réservé aux Assassins du Sultanat
Un poison mortel imprègne les lames des assassins. Dans des salles loin sous la surface, des générations de jeunes assassins sont élevées dans le noir, avec un régime de scorpions, de grenouilles, de champignons vénéneux, et même de choses encore plus étranges et toxiques. Leur tolérance s'améliore d'une génération à l'autre. On tire le sang corrompu de ces vaisseaux volontaires, avant de le fondre en un fer toxique. On forge ensuite ce métal empoisonné en lames, et on dépose dans chaque pli des sorts meurtriers. Ainsi, le sang des tout premiers assassins perdure encore de nos jours et sa puissance enfle à chaque génération qui passe.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	+1 MODIFICATEUR BLESSURE, CRITIQUE

Taillade : si une dague d'Assassin cause au moins 1 MARQUEUR SANG à la cible, l'Assassin peut effectuer une ACTION de Course pour se replier durant la même activation. En outre, si l'Assassin se replie (en courant ou grâce à une ACTION de Repli ordinaire) durant la même activation, les figurines ennemies à 1" ou moins de lui ne peuvent pas effectuer d'attaque au corps à corps avant qu'il ne se déplace, comme elles le pourraient en temps normal.

Djézaïl | 7
Cette longue arme est sans nul doute la plus courante que transportent les soldats du Sultanat du Grand Mur de fer. Son canon lisse limite la précision sur une trop longue portée, mais la possibilité, grâce à cette caractéristique, de le charger avec différents types de munitions alchimiques fabriquées par les alchimistes jabiréens compense largement ce défaut.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	18"	–

Djézaïl de siège | 30
Version plus lourde du djézaïl standard, cette grande arme tire une balle de plomb ou de fer pesant parfois jusqu'à deux kilos et conçue pour abattre les plus redoutables des ennemis en un seul coup. Les Azabs s'en servent sur trépied, mais les puissants Janissaires les utilisent souvent comme arme de service ordinaire.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	30"	+1 DÉ BLESSURE, LOURD

Hallebarde de tir | 20 | Réservé aux ÉLITES
Cette invention de la maison de la Sagesse sert autant de symbole de haut rang que d'arme excellente pour le combat.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC/24"	ASSAUT, BLOCAGE, ENCOMBRANT

Munitions alchimiques | 3 |
Les alchimistes jabiréens fabriquent ces balles pour djézaïl avec des éclats du Mur de Fer. Chacune d'entre elles est gravée du sceau de Salomon qui la guide d'une main divine jusqu'à sa cible.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	MUNITIONS (+1 DÉ)

✠ Chemin tracé : vous ne pouvez utiliser des munitions alchimiques qu'avec un alaybozan (même s'il a le mot-clé SHRAPNEL), une hallebarde de tir, un djézaïl ou un djézaïl de siège. En campagne , vous ne pouvez pas réallouer les munitins alchimiques à une autre figurine.

Oiseau anqā du Takwin | 2 | Réservé aux ÉLITES**, Limite : 1**
Cette création du Takwin jouit d'une certaine popularité parmi la noblesse du Sultanat. Elle sert pour la chasse, mais on l'apprécie aussi pour sa capacité à réciter des sourates d'une voix qui résonne et meurtrit les ennemis d'Allah, ainsi que pour son regard hypnotique qui confond et désoriente les ennemis.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✠ Confusion : les jets de résolution des attaques au corps à corps qui prennent pour cible une figurine équipée d'un oiseau anqā du Takwin deviennent des *jets de résolution risqués* (aucun effet s'il s'agit déjà de *jets de résolution risqués*). De plus, avant qu'une figurine ennemie à 1" ou moins d'une figurine avec un oiseau anqā du Takwin ne se replie, le joueur qui la contrôle doit effectuer un *jet de résolution risqué* pour elle. En cas d'échec, elle ne peut pas se replier et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, la figurine ennemie peut se replier normalement.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Pelle de marid | 15 ⓫ | Réservé aux Taureaux d'airain
Cette énorme pelle se compose de bronze alchimique, ce qui la rend presque indestructible. Les Taureaux d'airain s'en servent pour les travaux publics (comme le creusement de canaux ou de fondations de bâtiments, ou alors pour les opérations minières) en temps de paix. Pendant la guerre, ils l'utilisent pour creuser des tranchées, des fossés et des bunkers.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	LOURD

✠ Pelle de marid : si un Taureau d'airain équipé d'une pelle de marid commence la partie en terrain dégagé, il bénéficie du mot-clé COUVERT jusqu'à ce qu'il quitte sa position. De plus, il peut se servir de ce matériel comme d'un gourdin de tranchée (▸ voir page 137).

Zulfiqar titanesque | 30 ⓫ | Réservé aux Taureaux d'airain
Cette grande épée à la pointe double pèse jusqu'à cent cinquante kilos. Seuls les puissants Taureaux d'airain peuvent espérer la soulever, sans parler de la manier au combat. Le tranchant mono-moléculaire et le poids même de cette monstrueuse lame lui permettent de couper même le plus épais blindage, quand elle se balance sous la force surhumaine de ces monstruosités du Takwin.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	+2 MODIFICATEURS BLESSURES, CRITIQUE, LOURD



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Élite : L'Élite du Sultan

1 Yüzbaşı – Coût : 70

Une bande du Sultanat de Fer doit inclure 1 Yüzbaşı.

Les expéditions militaires au-delà du Grand Mur de Fer et dans le No Man's Land s'accompagnent de nombreux risques, et elles obéissent à des officiers de terrain, les Yüzbaşı. On attend d'eux qu'ils mènent depuis le front, et leur sélection s'opère uniquement au mérite, sans accorder aucune considération à la lignée familiale ou à la richesse. Les Yüzbaşı sont promus dans les rangs des meilleurs soldats du Sultanat, et l'on endurcit leurs corps contre les blessures grâce aux arts jabiréens.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+2 DÉS	+2 DÉS	0	32 mm

Équipement Un Yüzbaşı peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie du Sultanat de Fer.

Capacités

- Vétéran des Janissaires : vous pouvez faire du Yüzbaşı un Vétéran des Janissaires avec le mot-clé FORT et la capacité *Contre-charge* pour +10 .
- Contre-charge (Vétéran des Janissaires uniquement) : Si la première ACTION du Yüzbaşı au cours de son activation est une charge, ajoutez +1 DÉ aux attaques au corps à corps qu'il effectue pour le reste de cette activation.
- Mubarizun : on attend du Yüzbaşı qu'il affronte en duel les plus redoutables des ennemis, inspirant ainsi les troupes à remporter la victoire grâce à ses prouesses personnelles. Ajoutez +1 DÉ BLESSURE aux attaques effectuées contre une cible avec le mot-clé ROBUSTE.

Mots-clés SULTANAT, ÉLITE, CHEF, IMMUNITÉ PEUR, ROBUSTE

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Alchimiste jabiréen – Coût : 55

L'alchimiste jabiréen est un maître des pouvoirs ésotériques, capable de contrôler le feu, la glace, le métal et le liquide, mais aussi de créer des appareils mécaniques complexes, des formes de vie artificielles et des armes d'une puissance calamiteuse. En échange de la liberté de pratiquer leurs arts, les alchimistes fournissent au Sultanat les lions de bataille jabiréens, inégalés, et servent au front, où leurs composés alchimiques dévastateurs font fondre la chair sur les os des Infidèles, allant jusqu'à dissoudre les plus résistantes des armures.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+2 DÉS	+1 DÉ	0	32 mm

Équipement Un Alchimiste jabiréen peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie du Sultanat de Fer.

Capacités

- Maîtrise des éléments : quand vous déployez pour la première fois de la partie cette figurine, vous pouvez donner l'un des mots-clés suivants à toutes ses armes (de tir et de corps à corps) : FEU, GAZ ou SHRAPNEL. Toutes les armes reçoivent le même mot-clé. Si une arme présente déjà ce mot-clé, elle ne reçoit rien de plus.

- ACTION Changement élémentaire : un Alchimiste jabiréen peut déclarer l'ACTION Changement élémentaire. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, vous pouvez modifier le mot-clé offert à toutes ses armes par la capacité Maîtrise des éléments, en optant alors pour l'un des autres choix.

Mots-clés SULTANAT, ÉLITE



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Assassin du Sultanat – Coût : 85

Les assassins constituent un ordre légendaire de guerriers mystiques, dont on évoque les arts ésotériques et le caractère impitoyable à voix basse à travers le monde. Les assassins peuvent plier le temps et l'espace grâce à des rituels sacrés et de puissants hallucinogènes découverts par les mages de l'ordre. Ces obscurs pouvoirs leur permettent de rôder derrière les lignes ennemies pour chasser leurs proies avec une efficacité impitoyable. Ils semblent pouvoir se trouver à deux endroits à la fois : ils frappent un adversaire à une vitesse remarquable avant de remonter le temps sur quelques battements de cœur, à l'abri des représailles.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+1 DÉ	+2 DÉS	0	32 mm

Équipement Un Assassin du Sultanat peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie du Sultanat de Fer.

Capacités

- Assassin temporel : après avoir déterminé le bonus de charge d'un Assassin du Sultanat qui n'a pas encore effectué d'ACTION de Combat durant cette activation, vous pouvez annoncer qu'il va se diviser dans le cours du temps. Dans ce cas, désignez une figurine supplémentaire éligible comme cible de la charge (les règles de charge normales s'appliquent, sauf que les cibles de votre charge ne comptent plus comme des figurines ennemies interposées). Faites ensuite votre mouvement de charge pour terminer à 1" ou moins de l'une des deux cibles déclarées et effectuez immédiatement une ACTION de Combat contre elle. Après avoir résolu cette ACTION, retirez l'Assassin du Sultanat du champ de bataille et redéployez-le à 1" ou moins de la seconde cible déclarée et effectuez immédiatement une ACTION de Combat contre elle. L'Assassin du Sultanat doit utiliser la même arme de corps à corps pour ces deux attaques, et il ne peut pas effectuer d'autre ACTION de Combat durant la même activation.

- Glissade temporelle : si votre adversaire échoue à un jet de résolution pour une attaque prenant pour cible l'Assassin du Sultanat, vous pouvez déclarer que ce dernier glisse de quelques secondes dans le futur. Vous pouvez alors le redéployer n'importe où à 6" ou moins de son emplacement d'origine (en mesurant du centre de son socle jusqu'au centre de son socle), mais à plus de 1" de toute figurine ennemie. Si l'attaque ratée était provoquée par le repli de l'Assassin du Sultanat, vous devez terminer ce repli avant de redéployer la figurine.

Mots-clés SULTANAT, ÉLITE, INFILTRATEUR

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Troupes : Ceux qui Croient

Azabs – Coût : 25

Les Azabs sont des soldats que l'on recrute dans la multitude de provinces du Sultanat, où une maison sur vingt doit équiper un soldat et l'envoyer servir le prince de Tous Ceux qui Croient. Leurs supérieurs les utilisent souvent comme escarmoucheurs légers pour harceler et retenir l'ennemi le temps que les soldats lourds approchent pour l'achever.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	–1 DÉ	0	25 mm

Équipement Un Azab peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie du Sultanat de Fer.

Capacités ✠ Tirailleur léger : tout Azab peut recevoir le mot-clé TIRAILLEUR pour +5 .

Mots-clés SULTANAT



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-2 Sapeurs du Sultanat – Coût : 50

Les sapeurs du Sultanat se composent de spécialistes prisés : ils tiennent les grands canons du Mur de Fer, qu'importe ce que leurs ennemis leur jettent dessus. On les identifie sans mal aux terribles brûlures qui meurtrissent leur corps, puisque leur puissante artillerie tend à surchauffer.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+1 DÉ	+0 DÉ	0	25 mm

Équipement Un Sapeur du Sultanat possède toujours une pelle (▸ voir l'équipement standard, page 132), qui ne peut être ni retirée ni perdue au fil de la campagne, quelle qu'en soit la raison. Il peut aussi recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie du Sultanat de Fer.

Capacités

- ACTION Fortification : le Sapeur du Sultanat peut déclarer l'ACTION Fortification. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, le Sapeur du Sultanat gagne le mot-clé COUVERT jusqu'à ce qu'il quitte sa position actuelle.

- ACTION Pose de mine : un Sapeur du Sultanat peut déclarer l'ACTION Pose de mine s'il se trouve en contact d'un élément de terrain mesurant au maximum 8" de côté qui na pas le mot-clé MINÉ. Effectuez alors un jet de résolution pour la figurine en y ajoutant +2 DÉS. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite ou de réussite critique, l'élément de terrain gagne le mot-clé MINÉ.

- Désamorçage : lorsqu'un Sapeur du Sultanat se déplace au contact d'un marqueur ou d'un élément de terrain avec le mot-clé MINÉ, vous pouvez déclarer que le Soldat du génie va tenter de désamorcer la mine avant qu'elle n'explose (▸ MINÉ). Effectuez un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, la mine explose et l'activation du Sapeur du Sultanat prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, la mine n'explose pas et le marqueur ou l'élément de terrain perd le mot-clé MINÉ. Une figurine qui a posé une mine peut automatiquement la désamorcer s'il entre en contact avec (ne faites pas de *jet de résolution risqué*).

- Positions avancées : quand vous déployez pour la première fois de la partie un Sapeur du Sultanat, vous pouvez le déployer jusqu'à 6" au-delà de votre zone de déploiement, au contact d'un élément de terrain d'au moins ½" de haut.

Mots-clés SULTANAT, IMMUNITÉ MINÉ

0-2 Lions de Jabir – Coût : 60

Malgré leur nom tiré des prédateurs meurtriers des plaines, les Lions de Jabir peuvent prendre de nombreuses formes, et toutes ne sont pas léonines. Chacun d'entre eux constitue un chef-d'œuvre unique, qui se développe selon les talents et le sens artistique du scientifique jabiréen qui le crée. La vitesse et la férocité des Lions n'ont presque pas d'égal, et certains d'entre eux possèdent d'étranges pouvoirs que leur a accordés leur naissance alchimique.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
8"/Infanterie	–	+1 DÉ	0	50 mm

Équipement Un Lion de Jabir ne peut être équipé que d'une armure et/ou une amulette du vent, tirées des tables d'armurerie du Sultanat de Fer.

Tout Lion de Jabir peut recevoir le mot-clé PEUR pour +5 .

Capacités

- Crocs et griffes : le Lion de Jabir peut effectuer une attaque au corps à corps même s'il ne dispose d'aucune arme de corps à corps.
- Grâce du Lion : ajoutez +1 DÉ au *jet de résolution risqué* quand le Lion de Jabir escalade, saute, saute en contrebas, chute ou effectue une charge plongeante ou une ACTION de Course.
- Clouage au sol : les figurines ennemies montées sur un socle de 40 mm ou moins qui se trouvent *À terre* à 1" ou moins du Lion de Jabir ne peuvent pas se relever (même si le Lion de Jabir est lui-même *À terre*).
- Vie artificielle : ajoutez −1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure infligés au Lion de Jabir.

Mots-clés SULTANAT, ARTIFICIEL



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-6 Janissaires – Coût : 55

Les janissaires constituent l'élite des guerriers du Sultanat. On les élève dès l'enfance aux arts de la guerre. Capturés durant des raids sur les marches désolées à l'est et au nord du Mur de Fer, ils subissent dès leur plus jeune âge un entraînement martial et un endoctrinement rigoureux. Sur le champ de bataille, les janissaires excellent dans les contre-charges dévastatrices, l'écrasement des formations d'élite et la protection d'individus de haut rang.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+1 DÉ	+1 DÉ	0	32 mm

Équipement Un Janissaire peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie du Sultanat de Fer.

Capacités ✠ Contre-charge : si la première ACTION effectuée par un Janissaire au cours de son activation est une charge, ajoutez +1 DÉ aux attaques au corps à corps qu'il effectue pour le reste de cette activation.

Mots-clés SULTANAT, FORT



MF

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Taureau d'airain – Coût : 100

Le Taureau d'airain, créature monstrueuse d'une immense puissance et d'une vitalité débordante, s'avère capable de trancher net même les rejetons bâtards d'un diable. Les armuriers l'équipent d'une artillerie lourde que même les surhumains janissaires ne peuvent soulever, et encore moins utiliser au combat : des canons à flammes, des armes à canons multiples et des lames sacrées bénies par la Parole du Grand Protecteur.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+2 DÉS	0	60 mm

Équipement Un Taureau d'airain sélectionne son équipement dans les tables d'armurerie du Sultanat de Fer. Toutes ses armes doivent avoir le mot-clé LOURD, et il ne peut pas avoir de pelle à moins qu'il s'agisse d'une pelle de marid. Aucune restriction ne s'applique aux autres types d'équipement.

Capacités

- ACTION Piétinement : le Taureau d'airain peut déclarer l'ACTION Piétinement. Il prend alors pour cible d'une attaque au corps à corps un ennemi qui se trouve *À terre* à 1" ou moins.
- Vie artificielle : ajoutez −1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure infligés au Taureau d'airain.

Mots-clés SULTANAT, ARTIFICIEL, FORT, PEUR, ROBUSTE



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Variantes de bande

Fida'i d'Alamut, la Cabale des Assassins

Le pacte entre le Sultanat de Fer et la forteresse des Assassins d'Alamut assure que le sultan dispose des tueurs exquisément doués du Vieux sur la Montagne en échange de l'indépendance du domaine de ceux-ci.

Cependant, bien que la plupart des étrangers connaissent les Assassins par leur service aux forces du Mur de Fer, il arrive que, sous le silence de la nuit, de petites bandes meurtrières traversent furtivement le paysage cauchemardesque du No Man's Land. Dans le plus grand secret, Rachid ad-Din Sinan, seigneur incontesté d'Alamut, envoie des disciples triés sur le volet en mission pour son propre compte. Il leur adresse ses ordres sans prononcer un mot, sans effectuer de signes et sans écrire de messages, car il leur parle directement dans leurs rêves.

Ces bandes sont appelées les Fida'i (ce qui signifie « sacrifice »), et elles se consacrent à leur mission avant de retourner à Alamut pour recevoir des récompenses qui rivaliseraient avec le Paradis même. Sous les ordres d'un Maître Assassin accompagné de deux membres à part entière de l'ordre, elles se composent d'un certain nombre d'acolytes qui servent leurs supérieurs durant l'expédition et ont hâte de prouver leur courage pour être initiés dans l'ordre des Assassins.

Alamut abrite aussi une secte renégate de derviches isma'ili, des moines-guerriers ayant fait vœu de pauvreté, experts en un art martial meurtrier. Ils accompagnent les Assassins dans leurs missions secrètes, par piété et en paiement de leur refuge. Leur danse de mort tourbillonnante a signé la fin de plus d'un mécréant.

RÈGLES SPÉCIALES DES FIDA'I D'ALAMUT

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande de Fida'i d'Alamut :

- Acolytes des Assassins : jusqu'à 3 figurines d'Azab d'une bande de Fida'i d'Alamut peuvent recevoir le mot-clé INFILTRATEUR pour un surcoût de 10 .
- Alamut seule : une bande de Fida'i d'Alamut ne peut pas inclure de Yüzbaşı, d'Alchimistes jabiréens, de Janissaires, de Lions de Jabir ou de Taureaux d'airain.
- Art de l'assassinat : chaque Assassin du Sultanat et Maître Assassin d'une bande de Fida'i d'Alamut peut recevoir l'une des capacités suivantes pour un surcoût en indiqué. Chaque figurine concernée doit recevoir une capacité différente des autres.
  - DÉGUISEMENT HALLUCINOGÈNE (20) : si vous déployez cet Assassin grâce au mot-clé INFILTRATEUR, vous devez le déployer à 8" ou plus de toute figurine ennemie, mais vous pouvez ignorer toutes les autres restrictions liées au déploiement d'un INFILTRATEUR. Par exemple, vous pouvez déployer la figurine dans la ligne de vue d'une figurine ennemie, les Chiens de garde ennemis n'affectent pas son déploiement, etc.
  - ÉCLAIR D'ALAMUT (20) : ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement de l'Assassin, et +1 DÉ au *jet de résolution risqué* quand il effectue l'ACTION Course.
  - MIRAGE DU TEMPS (15) : ajoutez –1 DÉ au jet de résolution pour les attaques qui prennent pour cible l'Assassin.

- VOIES SECRÈTES (10 ◉) : au début de la partie, avant le déploiement, vous pouvez annoncer que l'Assassin utilise des Voies secrètes. Dans ce cas, ne le déployez pas au début de la partie, et vous ne pouvez pas l'activer durant le premier tour. À partir du deuxième tour, vous pouvez activer l'Assassin en utilisant les Voies secrètes : déployez-le en contact de n'importe quel bord du champ de bataille, à 8" ou plus de toute figurine ennemie. Vous pouvez ensuite poursuivre son activation normalement.

- Derviches : une bande de Fida'i d'Alamut peut inclure 0-4 Derviches. Ils utilisent l'entrée de bande du Janissaire, mais ne peuvent pas porter d'armure renforcée. De plus, ils remplacent le mot-clé FORT par le mot-clé IGNORE ARME SECONDAIRE et la capacité suivante :
  - DERVICHES TOURNEURS : la danse rituelle des Derviches hypnotise leur public, et elle se révèle aussi mortelle que gracieuse. Ajoutez −1 DÉ au jet de résolution pour les attaques de tir qui prennent pour cible un Derviche.
- Escouade meurtrière : une bande de Fida'i d'Alamut peut inclure 1 Équipe-feu, qui consiste en deux figurines de la bande. Chacune de ces figurines reçoit le mot-clé ÉQUIPE-FEU sans surcoût.
- Maître Assassin : une bande de Fida'i d'Alamut doit inclure 1 Maître Assassin. Il utilise l'entrée de l'Assassin du Sultanat, en y ajoutant les mots-clés CHEF et ROBUSTE, et coûte 95 ◉.
- Meute d'Assassins : une bande de Fida'i d'Alamut peut inclure 0-2 Assassins du Sultanat et 1 Maître Assassin (▸ voir ci-dessus).

ARMURERIE ET ÉQUIPEMENT DES FIDA'I D'ALAMUT

Les pièces d'équipement qui suivent sont accessibles à une bande de Fida'i d'Alamut.

Arc d'Alamut | 50 ⓞ | Réservé au Maître Assassin et aux Assassins du Sultanat, Limite : 1

Ce terrifiant arc à deux cordes tire ses projectiles meurtriers à travers l'espace et le temps. Ses flèches peuvent parcourir des distances incroyables et traverser l'armure en jouant avec le temps, laissant derrière elle un sillage temporel que l'Assassin peut suivre en un clin d'œil.

Ces arcs font partie des plus grands trésors d'Alamut, et il n'en existerait que six exemplaires dans l'armurerie secrète du Vieux sur la Montagne. Les arbres dont on tire le bois pour fabriquer ces armes sont plantés dans les crânes d'anciens Assassins, dans le Jardin d'Alamut, et ces reliques transmettent leurs pouvoirs mystiques au bois.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	40"	ASSAUT, CRITIQUE, IGNORE ARMURE

✠ Sillage temporel : si une attaque de tir effectuée avec cette arme cause le placement d'au moins 1 MARQUEUR SANG à côté de la cible, vous pouvez immédiatement redéployer la figurine du tireur à 1" ou moins de sa cible, quelle que soit la distance qui les sépare et en dépit des éventuels obstacles. Notez que si l'attaque met la cible *Hors de combat*, aucun MARQUEUR SANG n'est placé et cette capacité ne peut donc pas servir.

Feuille d'Hashashin | 5 ⓞ | Consommable, Limite : 4

Ces feuilles, récoltées dans le Jardin secret d'Alamut, accroissent la force de quiconque les mange après les avoir rituellement pliées en trois. Quand l'effet se dissipe, le sujet souffre toutefois de douloureuses déchirures des muscles et des ligaments, mais nombre d'Assassins estiment que c'est un petit prix à payer pour pouvoir manier des armes plus létales.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE

✠ Force accrue : quand vous déployez pour la première fois une figurine dotée d'une feuille d'Hashashin, vous pouvez annoncer qu'elle la consomme. La figurine bénéficie alors du mot-clé FORT pour le reste de la partie.

Khanjar d'or | 20 ⓞ | Réservé au Maître Assassin et aux Assassins du Sultanat, Limite : 2

Placée par le Vieux sur la Montagne en personne entre les mains d'un tueur qu'il apprécie particulièrement, cette dague à la courbe mauvaise luit comme de l'or. Elle se compose cependant de poison cristallisé et permet à son porteur d'attaquer à deux reprises dans le même intervalle de temps. Seul le Maître d'Alamut même connaît le secret de fabrication de ces lames.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	+1 MODIFICATEUR BLESSURE, BALAYAGE 2

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

La Maison de la Sagesse

La maison de la Sagesse constitue le centre d'apprentissage prééminent au sein du Sultanat de Fer. Ses bibliothèques, ses ateliers, ses forges, ses jardins de plantes exotiques et fabuleuses, ses hôpitaux, ses observatoires et ses laboratoires ne connaissent aucun égal. Ses salles abritent des merveilles mécaniques et des armes venues de contrées lointaines, ainsi que des trophées capturés par les forces du sultan et rapportés aux érudits savants pour qu'ils les examinent. Des philosophes et des théologiens débattent dans ses pièces. Des poètes adeptes du ghazal et de la qasīda composent des vers pour décrire la beauté et la douleur de la vie. Sans surprise, donc, la maison attire les plus grands esprits de l'époque pour étudier entre ses murs sacrés, et ils viennent du Sultanat comme de terres lointaines au-delà du Mur de Fer.

Dans les laboratoires de la maison de la Sagesse, que gardent les fidèles Kavass, les alchimistes jabiréens dissèquent et étudient les bêtes de guerre de Shaytān afin de révéler leurs faiblesses aux Croyants pour qu'ils les exploitent. Les rugissements de rage et de douleur résonnent alors à travers les couloirs de porphyre de la maison.

La maison de la Sagesse, pour maintenir une certaine indépendance en dépit des financements royaux, fournit de nombreux services aux armées du Sultanat. Ses meilleurs alchimistes collaborent avec les fonderies du Sultanat où l'on coule les grands canons du Mur de Fer. La maison fournit des créations du Takwin, ainsi que des armures et des munitions alchimiques, pour renforcer l'armée de Ceux qui Croient. Elle entretient aussi la flotte aérienne du Sultanat, qui protège les terres des Croyants contre ses homologues infernaux et monte la garde face aux zones enténébrées. Les vaisseaux aériens effectuent des excursions régulières au cœur du territoire hérétique afin de vérifier si la Grande Tempête de sable recouvre encore les deux villes saintes, puis viennent rendre compte au sultan.

En échange, les maîtres de la maison de la Sagesse disposent de la liberté d'envoyer leurs propres excursions et expéditions dans les terres au-delà du Mur. Là, ses membres cherchent des livres de connaissances, perdus durant les jours sombres et terribles qui virent les forces du Jahannam submerger la majorité du Levant et de grandes cités tomber comme des pétales de jasmin sous une chaleur accablante. Parfois, ils partent en voyage pour capturer une bête de l'ennemi particulièrement féroce. D'autres fois, ils tentent d'attraper ou de tuer des alchimistes hérétiques, qu'ils considèrent comme une offense pour leur art et une menace pour le monde entier.

Ces excursions s'avèrent extrêmement dangereuses, et personne ne les prend à la légère. Les alchimistes envoyés dans de tels voyages constituent des pertes irremplaçables quand ils succombent aux périls du No Man's Land. En outre, puisqu'ils opèrent sous leur propre autorité, ils ne peuvent attendre aucun soutien direct des forces du sultan. Plusieurs Fāris nobles ont juré de chevaucher aux côtés de ces érudits pour les protéger. C'est aussi le cas des propres Kavass de la maison, des gardes du corps qui ont prêté serment de se battre et de mourir pour défendre leurs maîtres.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MAISON DE LA SAGESSE

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande de la maison de la Sagesse :

- Alchimistes : une bande de la maison de la Sagesse doit inclure 1-2 Alchimistes jabiréens. De plus, l'armure d'alchimiste gagne la restriction Limite : 2 (au lieu de Limite : 1).
- Collections d'armes : quand vous recrutez votre bande de la maison de la Sagesse, vous pouvez acheter 1 pièce d'équipement de l'armurerie de la Nouvelle-Antioche et 1 pièce d'équipement de l'armurerie des Pèlerins des tranchées. Vous devez vous conformer à leurs restrictions éventuelles : il n'y a donc aucun intérêt à acquérir des équipements réservés aux figurines d'une autre bande. Vous pouvez racheter ces pièces d'équipement plus tard si jamais vous les perdez durant la campagne pour une raison ou une autre.
- Entreprise privée : une bande de la maison de la Sagesse ne peut pas inclure de Yüzbaşı, de Janissaires ou d'Assassins du Sultanat.
- Fierté de Jabir : vous pouvez inclure 0-3 Lions de Jabir.
- Gardiens nobles : une bande de la maison de la Sagesse peut inclure 0-2 Mamelouk Fāris. Ceux-ci utilisent l'entrée des Janissaires, mais présentent le mot-clé ÉLITE sans surcoût.
- Homoncule du Takwin : une bande de la maison de la Sagesse peut inclure 1 Homoncule du Takwin pour chaque Alchimiste jabiréen. Lors de son recrutement, vous devez associer chaque Homoncule du Takwin à un Alchimiste jabiréen. Un Alchimiste ne peut être associé qu'à un seul Homoncule et inversement. Si l'Alchimiste associé à un Homoncule du Takwin est tué durant la campagne, vous ne pouvez plus déployer la créature durant une partie, changer son équipement et lui appliquer des formules alchimiques. Si vous ajoutez par la suite un nouvel Alchimiste jabiréen à votre bande, vous devez lui associer l'un des Homoncules du Takwin orphelins.
- Kavass : les Kavass sont les gardiens dévoués de la maison de la Sagesse. Vous pouvez améliorer la caractéristique de Corps à corps de 1-3 Azabs d'une bande de la maison de la Sagesse : elle passe alors de −1 DÉ à +0 DÉ pour un surcoût de 5 ⓿ par figurine. Cependant, ces Azabs ne peuvent bénéficier de la capacité *Tirailleur léger*.
- Secrets de la Maison de la Sagesse : chaque Alchimiste jabiréen d'une bande de la maison de la Sagesse peut recevoir l'une des capacités suivantes en échange du surcoût en ⓿ indiqué. Chaque figurine concernée doit recevoir une capacité différente des autres.
  - CARTOGRAPHIE ET GÉOMÉTRIE (20 ⓿) : l'Alchimiste a étudié sans relâche les sciences de la cartographie et de la géométrie. Au début de la partie, avant le déploiement, vous pouvez désigner jusqu'à 2 figurines de la bande qui sont montées sur un socle de 32 mm ou moins. Elles reçoivent le mot-clé INFILTRATEUR pour la durée de la partie.
  - CHIMIE ET ALCHIMIE (25 ⓿) : au début du premier tour de la partie, avant la première activation, vous pouvez installer un élément de terrain dénommé « Obstacle élémentaire », d'au maximum 2" de large et 6" de long. Vous devez le placer à plus de 1" de tout autre élément de terrain, et à plus de 6" de toute figurine. L'Obstacle élémentaire a les mots-clés TERRAIN DIFFICILE et TERRAIN DANGEREUX (X). Vous devez ensuite annoncer le mot-clé X qu'il présente, parmi FEU, GAZ et SHRAPNEL.
  - MÉDECINE (15 ⓿) : l'Alchimiste a étudié à l'école de médecine d'Ibn Sina, et il ne peut pas avoir de trousse de soins. À la place, quand vous activez l'Alchimiste, il peut déclarer l'ACTION École de médecine. Effectuez alors un jet de résolution pour la figurine en y ajoutant +1 DÉ. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite ou de réussite critique, choisissez entre :
    - Retirer 2 MARQUEURS SANG ou 1 MARQUEUR INFECTION de l'Alchimiste ou d'une figurine amie à 1" ou moins de lui ;
    - Relever une figurine amie *À terre* et à 1" ou moins de l'Alchimiste.

- PHILOSOPHIE, POÉSIE ET THÉOLOGIE (20 ⓜ) : l'Alchimiste connaît bien les vérités cachées de l'Univers et du Divin, et il démontre un esprit calme et clair. Ajoutez +1 DÉ au jet de résolution des tests de Moral de sa bande, pourvu que l'Alchimiste ne soit ni *À terre* ni *Hors de combat*. De plus, si sa bande devient Secouée, ignorez la règle qui transforme tous les jets de résolution en *jets de résolution risqués* (vous devez malgré tout vérifier si la bande fuit ou non à la prochaine phase de Moral). L'Alchimiste gagne le mot-clé IMMUNITÉ PEUR.
- SECRETS DU TAKWIN (20 ⓜ) : l'Alchimiste a lié sa créature du Takwin à lui-même grâce à des entraves indestructibles. Si une attaque le touche alors qu'il se trouve à 1" ou moins de son Homoncule du Takwin, vous pouvez lui transférer l'attaque et effectuer le jet de blessure pour l'Homoncule du Takwin plutôt que pour l'Alchimiste.

Homoncule du Takwin – Coût : 40 ⓜ

Les Homoncules du Takwin peuvent endosser pratiquement n'importe quelle forme, et leur taille varie du minuscule diablotin au colosse culminant à plus de quatre mètres et demi, selon le talent et les besoins de l'alchimiste qui les crée. Leur existence se révèle souvent difficile, puisque même la mort ne les libère pas de la servitude. En effet, l'alchimiste peut alors se contenter de les réparer et de les ranimer. Certains, dotés d'une intelligence suffisante, adoptent une posture philosophique et trouvent un certain épanouissement au service d'une cause noble.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+0 DÉ	0	25 mm

Équipement Un Homoncule du Takwin ne peut recevoir aucun équipement, mais il peut faire l'objet de formules alchimiques (▸ voir ci-dessous).

Capacités

- Martèlement : l'Homoncule du Takwin peut effectuer une attaque au corps à corps même s'il ne dispose d'aucune arme de corps à corps.
- Re-création : si l'Homoncule du Takwin est tué durant la phase de Campagne, vous n'avez pas besoin de le retirer de la fiche de bande. À la place, vous pouvez payer 40 ⓜ à la prochaine phase d'Intendance pour le maintenir sur la fiche.
- Vie artificielle : ajoutez −1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure infligés à l'Homoncule du Takwin.

Mots-clés SULTANAT, ARTIFICIEL

FORMULES ALCHIMIQUES

L'Homoncule du Takwin peut recevoir une ou plusieurs des formules alchimiques. L'effet d'une formule appliquée est permanent, et il ne peut être ni retiré ni perdu durant la campagne. Il est impossible d'appliquer la même formule plus d'une fois au même Homoncule, sauf précision contraire.

- Ailes (30 ⓫) : la caractéristique de Mouvement de l'Homoncule du Takwin devient 8"/Vol et il gagne le mot-clé VOL. Il ne peut pas cumuler cette formule avec Taille imposante.
- Apparence terrifiante (10 ⓫) : la formule octroie à l'Homoncule une beauté captivante ou un visage horrible. Il gagne le mot-clé PEUR.
- Bras supplémentaire (15 ⓫) : l'Homoncule du Takwin gagne le mot-clé BALAYAGE 2 pour les attaques effectuées avec sa capacité Martèlement.
- Deux têtes (5 ⓫) : l'Homoncule du Takwin peut recevoir les formules Yeux de faucon et Regard hypnotique.
- Esprit asservi (10 ⓫) : l'Homoncule du Takwin et une autre figurine de votre bande reçoivent le mot-clé ÉQUIPE-FEU. Les deux figurines doivent être dans la même équipe-feu.
- Force inhumaine (15 ⓫) : la musculature de l'Homoncule est modifiée, consolidée et renforcée. Il reçoit le mot-clé FORT, sa caractéristique de Corps à corps augmente jusqu'à +1 DÉ et sa taille de socle passe à 32 mm.
- Mains humaines (10 ⓫) : l'Homoncule du Takwin peut recevoir des armes (de tir et de corps à corps) de l'armurerie du Sultanat de Fer. Il peut aussi disposer d'un bouclier de tranchée ou d'un bouclier ignifugé. Un Homoncule ne peut pas combiner les formules alchimiques Mains humaines et Ailes. Il ne peut pas utiliser sa capacité Martèlement s'il manie une arme de corps à corps.
- Un Homoncule du Takwin doté de Mains humaines et de la formule Bras supplémentaire, peut manier trois armes de corps à corps à 1 main, ou une arme de corps à corps à 1 main et une arme de corps à corps à 2 mains, et il peut posséder trois armes de tir à 1 main, ou une arme de tir à 1 main et une arme de tir à 2 mains. S'il dispose d'un bouclier, celui-ci remplace l'une des armes de corps à corps qu'il peut avoir, et la figurine ne peut pas bénéficier de la restriction COMBO BOUCLIER. De plus, quand l'Homoncule déclare une ACTION de Combat, il peut effectuer 1 attaque au corps à corps avec chaque arme de corps à corps qu'il manie, l'une après l'autre. S'il effectue plus d'une attaque, le modificateur d'arme secondaire s'applique à sa dernière attaque. Quand l'Homoncule déclare une ACTION de Tir, il peut effectuer une attaque de tir avec un maximum de deux armes de tir, l'une après l'autre.
- Regard hypnotique (15 ⓫) : ajoutez −DÉ au jet de résolution pour les armes de corps à corps qui prennent pour cible l'Homoncule du Takwin, à moins que l'attaque provienne d'un Prêtre sniper ou d'une figurine avec le mot-clé GRAAL NOIR. Un Homoncule ne peut pas combiner les formules Yeux de faucon et Regard hypnotique à moins de recevoir la formule Deux têtes.
- Régénération des tissus (25 ⓫) : l'Homoncule reçoit le mot-clé RÉGÉNÉRATION 1.
- Résistance élémentaire (40 ⓫) : l'Homoncule du Takwin reçoit les mots-clés IMMUNITÉ FEU et IMMUNITÉ GAZ. De plus, ajoutez −1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure des attaques portées avec des armes avec les mots-clés FEU ou GAZ et qui ciblent l'Homoncule.
- Sceau de Salomon (10 ⓫) : cette formule augmente au plus haut point l'intelligence de l'Homoncule et le rend douloureusement conscient de l'artificialité de son existence. Il peut désormais recevoir de l'équipement de l'armurerie du Sultanat de Fer.
- Taille gargantuesque (20 ⓫) : l'Homoncule du Takwin peut uniquement recevoir cette formule s'il a déjà reçu les formules Mains humaines, Force inhumaine et Taille imposante. Il peut désormais utiliser 1 arme réservée aux Taureaux d'airain, et la taille de son socle passe à 60 mm.

- Taille imposante (30) : la taille de l'Homoncule augmente jusqu'à atteindre des proportions considérables. Il reçoit le mot-clé ROBUSTE et la taille de son socle passe à 50 mm. Un Homoncule ne peut pas combiner les formules alchimiques Taille imposante et Ailes.
- Vitesse déconcertante (10) : ajoutez +1 DÉ au *jet de résolution risqué* quand l'Homoncule du Takwin effectue l'ACTION de Course.
- Yeux de faucon (10) : la vision de l'Homoncule s'inspire de celle des rapaces. Changez sa caractéristique de Tir pour +1 DÉ. Un Homoncule ne peut pas combiner les formules Yeux de faucon et Regard hypnotique à moins de recevoir la formule Deux têtes.

ARMURERIE ET ÉQUIPEMENT DE LA MAISON DE LA SAGESSE

Les pièces d'équipement qui suivent sont accessibles à une bande de la maison de la Sagesse.

Bouclier ignifugé | 20 | Limite : 2, Combo Bouclier

Invention de l'école d'ingénieurs d'al-Jazari au sein de la maison de la Sagesse, ce bouclier a reçu le traitement d'une formule alchimique qui le rend particulièrement résistant contre les armes crachant du feu. Il a prouvé sa valeur dans de nombreuses batailles désespérées face à des Hérétiques armés de flammes.

Type	Portée	Mots-clés
Bouclier	–	–1 MODIFICATEUR BLESSURE, IGNORE FEU

- Ininflammable : ajoutez –1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure des attaques portées avec des armes avec le mot-clé FEU et qui ciblent le porteur de ce bouclier.

Élixir d'Al-Khidr | 10 | Consommable, Limite : 1

Il s'agit là d'une création extraordinaire de la maison de la Sagesse. On raconte qu'au cœur des jardins du Sultanat se cacherait la Fontaine de vie, dont les eaux servent d'ingrédient à cette puissante formule alchimique.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE

- Fontaine de vie : quand vous déployez pour la première fois une figurine dotée de l'élixir d'Al-Khidr, vous pouvez annoncer qu'elle le consomme. Elle bénéficie alors du mot-clé ROBUSTE pour le reste de la partie. Les figurines avec le mot-clé ARTIFICIEL ne peuvent pas utiliser l'élixir d'Al-Khidr.

Défenseurs du Mur de Fer

Depuis son accession au trône en 1902, le sultan Malik, que ses troupes surnomment affectueusement le Lion Padichah, maintient une politique plus agressive concernant la Grande Guerre. Bien que le Mur de Fer endure des attaques incessantes de la part des forces de Shaytān, lesquelles testent sans relâche les défenses des Croyants, le sultan refuse de se limiter à une guerre de résistance. Le Sultanat n'a jamais renoncé aux anciennes terres musulmanes concédées aux Hérétiques et, en conséquence, des troupes régulières sont désormais déployées en missions offensives bien plus souvent que par le passé. Les recrues vertes en reviennent en vétérans endurcis.

Quand les Défenseurs du Mur avancent dans le No Man's Land, ils utilisent leur art de la guerre unique avec finesse. Tous les guerriers ont suivi un entraînement intensif en tir de précision, qui profite des positions élevées et recourt aux djézaïls de siège en équipe de deux hommes. Ils se perfectionnent dans ces compétences, au point qu'il devient presque impossible de déloger ces troupes d'un terrain surélevé bien préparé. De puissants Taureaux d'airain forment l'élément défensif central en combat rapproché, et ils se montrent capables de repousser jusqu'aux plus grands champions ennemis.

Les sapeurs du Sultanat forment souvent le cœur de ces bandes. Experts en démolition et en pose de mines, ces vétérans ont survécu aux batailles acharnées au-dessus et au-dessous du Mur. Ils excellent dans le transport et l'utilisation de l'artillerie de campagne, et ils érigent des positions défensives à une vitesse qui frôle le surnaturel. Leurs charges explosives perturbent la progression ennemie et réduisent l'effectif des attaquants bien avant que ceux-ci atteignent les lignes des défenseurs du Sultanat. Ces derniers attendent de pouvoir éliminer les survivants avec une efficacité impitoyable.

RÈGLES SPÉCIALES DES DÉFENSEURS DU MUR DE FER

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande de Défenseurs du Mur de Fer :

- Corps des Sapeurs : les divisions ordinaires assignées au Mur de Fer bénéficient du double de détachements de Sapeurs. Une bande de Défenseurs du Mur de Fer peut donc compter 0-4 Sapeurs du Sultanat.
- Équipes de djézaïls de siège : les Défenseurs du Mur de Fer sont formés à l'utilisation en binôme des djézaïls de siège. Ajoutez +1 DÉ au jet de résolution pour les attaques de tir effectuées avec un djézaïl de siège si une figurine amie se trouve à 1" ou moins du tireur.
- Grands canons : une bande de Défenseurs du Mur de Fer peut inclure 0-2 grands canons du Sultanat pour 60 ⓫ par pièce (▸ voir l'armurerie des Défenseurs du Mur de Fer). Quand vous ajoutez un grand canon à une bande de Défenseurs du Mur de Fer, vous devez soit l'affecter à un Taureau d'airain que compte déjà la bande, soit l'ajouter à l'Armurerie sur la fiche de bande en tant que Batterie d'artillerie de grand canon. Une figurine de Taureau d'airain ne peut pas recevoir plus de 1 grand canon, et une bande ne peut pas posséder plus de 2 grands canons au total. Les règles d'utilisation du grand canon lors d'une partie se trouvent dans la section équipement d'une bande de Défenseurs du Mur de Fer.
- Loin de la Sublime Porte : une bande de Défenseurs du Mur de Fer ne peut pas inclure de Lions de Jabir, de Yüzbaşı et d'Assassins, et les figurines de la bande ne peuvent pas acheter de cape d'Alamut et d'amulette du vent.
- Officiers janissaires : une bande de Défenseurs du Mur de Fer peut compter 0-2 Janissaires, qui gagnent le mot-clé ÉLITE sans surcoût en ⓫.
- Silahdars : les commandants des unités du Mur de Fer proviennent de la garde personnelle du sultan, les Silahdars. Une bande de Défenseurs du Mur de Fer doit inclure 1 Silahdar. Il utilise le profil du Yüzbaşı, mais remplace la capacité *Mubarizun* par le mot-clé FORT. En outre, il peut recevoir un alaybozan de l'armurerie du Sultanat de Fer (▸ voir page 179), ainsi qu'un garde anqā et des charges explosives tirés de l'armurerie des Défenseurs du Mur de Fer (▸ voir page 196), au coût indiqué pour chaque pièce d'équipement.

- Sipahis : la cavalerie automatisée des Sipahis sert souvent d'infanterie aux unités du Mur de Fer pour renforcer les zones sous pression de l'ennemi. Une bande de Défenseurs du Mur de Fer peut inclure 0-1 Cavalier automatisé Sipahi Mercenaire, pour 110 ⓿. Il utilise le profil Mercenaire du Mamelouk Faris, mais vous ne pouvez pas changer son équipement. Notez que cela ne vous empêche pas de recruter un Mamelouk Faris Mercenaire en prime.
- Tir de précision du Mur de Fer : tous les Défenseurs pratiquent le tir de précision depuis les hauteurs vertigineuses du Mur de Fer contre des cibles au sol. Ajoutez +2 DÉS au lieu de +1 DÉ aux jets de résolution des attaques de tir qui bénéficient du modificateur de Position surélevée.

ARMURERIE ET ÉQUIPEMENT DES DÉFENSEURS DU MUR DE FER

Les pièces d'équipement qui suivent sont accessibles à une bande de Défenseurs du Mur de Fer.

Bannière du vent du Désert | 30 ⓿ | Limite : 1
Les composés alchimiques tissés dans cette bannière attirent les vents du désert, ce qui interdit aux machines volantes et aux créatures ailées de survoler le Mur de Fer.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CHEF, TENU

- Tempête de sable : les figurines ennemies qui débutent leur activation à 24" ou moins du porteur de la bannière du vent du Désert soustraient 1 à leur caractéristique de Mouvement jusqu'à la fin de leur activation. Cette règle ne s'applique pas si le porteur est *À terre*.

Charges explosives | 35 ⓿ | Consommable, Réservé aux Silahdars et aux Sapeurs du Sultanat, Limite : 1
Le corps des sapeurs du Sultanat se spécialise dans l'utilisation de charges explosives pour abattre les positions ennemies défendues, telles que les remparts, les bunkers et les casemates. Leur expertise dans le minutage de leurs bombes a renversé le cours de plus d'une bataille, grâce à une explosion opportune.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE

- Explosifs cachés : au début de la partie, après le déploiement, vous pouvez annoncer qu'une figurine dotée de charges explosives les installe sur le champ de bataille. Sur un bout de papier, notez alors en secret leur emplacement sur le champ de bataille. Les charges explosives doivent être placées sur un unique élément de terrain qui mesure au maximum 8" sur 8", ne se trouve pas dans la zone de déploiement ennemie (même partiellement) ou à 1" ou moins d'une figurine et ne constitue pas un objectif de scénario valant le moindre point de victoire.
- Déclencher les explosifs : quand vous activez une figurine amie, mais avant de déclarer la moindre ACTION, vous pouvez annoncer qu'elle va déclencher des explosifs cachés installés en début de partie. Montrez alors votre note à votre adversaire en lui dévoilant l'emplacement des explosifs cachés, puis effectuez un jet de blessure avec le mot-clé SHRAPNEL pour chaque figurine (amie ou ennemie) sur l'élément de terrain ou en contact avec lui.

  L'élément de terrain est ensuite retiré du jeu. Les figurines qui se trouvaient dessus chutent directement sur le champ de bataille, et vous devez peut-être effectuer un nouveau jet de blessure si elles chutent d'au moins 3".

Garde anqā | 10 ⏲ | Réservé aux Sapeurs du Sultanat
Modelé pour ressembler au merveilleux oiseau anqā et conçu par l'École impériale de génie militaire en association avec la maison de la Sagesse, ce rempart défensif mobile pèse peu, mais n'en demeure pas moins incroyablement résistant aux dégâts. Sa robustesse provient d'une couche externe de céramique richement décorée et d'un composé secret de céramique et d'acier alchimique interne. Chaque unité peut être transportée au combat sur le dos d'un sapeur. Quand ce dernier appuie sur un simple bouton, le garde déploie ses ailes en grand et révèle un visage aussi beau que terrifiant.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	DÉPLOYABLE, LOURD

Un garde anqā est représenté par un élément de terrain de ½" de haut sur un socle de 40 mm, avec le mot-clé TERRAIN INFRANCHISSABLE.

- Déploiement anticipé : au début de chaque partie, après le déploiement, vous pouvez annoncer qu'une figurine dotée d'un garde anqā va le déployer. Déployez alors le garde anqā, dont le socle doit se trouver entièrement dans votre zone de déploiement. Une fois déployée, la figurine équipée du garde anqā compte comme n'en étant plus équipée pour le reste de la partie.

- ACTION Déploiement de combat : une figurine équipée d'un garde anqā peut déclarer l'ACTION Déploiement de combat. Effectuer alors un *jet de résolution risqué* avec +2 DÉS. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, vous pouvez déployer le garde anqā à 1" ou moins de la figurine. Une fois déployée, la figurine équipée du garde anqā compte comme n'en étant plus équipée pour le reste de la partie.

Grand canon du Sultanat | 60 ⏲ | Limite : 1
Montés sur le Grand Mur de Fer, ces canons composent la principale artillerie produite par le Sultanat, et en très grande quantité. On les fixe normalement sur place, mais on a conçu une variante adaptée aux mains gigantesques des Taureaux d'airain. Ainsi, l'artillerie de campagne vivante du Padichah peut s'en prendre à des ennemis et des véhicules plus que lourdement blindés.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	48"	+2 DÉS BLESSURE, DÉPLOYABLE, IGNORE ARMURE, LOURD

Quand vous ajoutez un Grand canon du Sultanat à une bande de Défenseurs du Mur de fer, vous devez soit l'équiper sur un Taureau d'airain déjà présent dans votre bande, soit l'ajouter à l'armurerie de votre bande en tant que batterie d'artillerie.

Une batterie d'artillerie est représentée par un élément de terrain d'au moins ½" de haut, sur un socle de 50 mm, avec le mot-clé TERRAIN INFRANCHISSABLE.

- Déploiement de batterie d'artillerie : un Grand canon inclus dans l'armurerie d'une fiche de bande sous la forme d'une batterie d'artillerie doit être déployé comme toute unité de votre bande.

- Grand canon de Taureau d'airain : un Grand canon transporté par un Taureau d'airain est considéré comme une arme de tir à 1 main qui utilise le profil ci-dessus pour toute règle. Si le Taureau d'airain le perd ou est retiré de la bande pour quelque raison que ce soit, le Grand canon est perdu (vous ne pouvez pas le déployer en tant que batterie d'artillerie).

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

- Objet inarrêtable : si le jet de blessure ne met pas *Hors de combat* une cible touchée par un Grand canon du Sultanat, la figurine est repoussée en ligne droite sur d6", dans la direction opposée au tireur. Elle s'arrête si elle percute une autre figurine, un terrain infranchissable ou un élément de terrain qu'elle ne peut franchir sans l'escalader.

- Tirer à la batterie d'artillerie : chaque batterie d'artillerie de Grand canon peut être utilisée une fois par tour par une figurine amie située à 1" ou moins, pourvu qu'aucune figurine ennemie ne se trouve à 1" de l'une ou l'autre et que la figurine amie ne s'est pas déplacée durant la même activation. L'artilleur doit déclarer une ACTION de Tir et peut alors se servir du Grand canon en guise d'arme de tir pour l'attaque, avec le profil ci-dessus (un Alchimiste applique sa capacité Maîtrise des éléments à cette attaque). Mesurez la distance et vérifiez la ligne de vue à partir du Grand canon, et pas de la figurine du tireur. Lors d'une campagne, on présume que la batterie d'artillerie est rapportée dans l'armurerie de la bande à l'issue de la partie : elle peut donc être déployée lors de la prochaine partie de la bande.

Kalkan du Mur de Fer | 30 ⓿ | Réservé aux Taureaux d'airain, Limite : 1

Il est rare que l'Invincible Mur de Fer s'ébrèche, même sous les bombardements de la plus redoutable artillerie. Parfois, cependant, quand les plus puissants sorciers ennemis enchantent les obus des Hérétiques, un éclat du Mur se détache. Les alchimistes rassemblent soigneusement ces fragments de métal divin et les incorporent dans de formidables boucliers pour l'usage exclusif des Taureaux d'airain.

Type	Portée	Mots-clés
Bouclier	–	COUVERT

- Othismos : quand un Taureau d'airain équipé d'un kalkan du Mur de Fer effectue une ACTION de Déplacement (pas de Course ou de Charge), s'il se trouve au contact d'une figurine ennemie montée sur un socle de 40 mm ou moins, il peut utiliser ce bouclier pour la repousser quand il se déplace. Le Taureau d'airain doit avancer en ligne droite en direction de la figurine ennemie. Celle-ci est repoussée dans la même direction, sur toute la longueur du déplacement. Ce dernier peut donc servir à pousser une figurine du haut d'un élément de terrain afin qu'elle chute (▸ voir les règles de chute, page 122). Le Taureau d'airain et la figurine ennemie cessent de se déplacer si le déplacement amène la figurine ennemie au contact d'une autre figurine ou au contact d'un élément de terrain de plus de ½" de haut. Dans ce dernier cas, vous devez en outre effectuer un jet de blessure pour la figurine ennemie.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



LÉGIONS HÉRÉTIQUES

Un voile de ténèbres recouvre le monde. Les Portes béantes de l'Enfer vomissent de la fumée et du soufre, qui enveloppent les terres où les gens ont abandonné Dieu et livrent une guerre ouverte contre Sa Création. La sombre réalité, c'est qu'un bon tiers de l'humanité a plié le genou devant les idoles de l'Enfer. Les légions hérétiques constituent la principale force militaire satanique sur Terre, et elles se composent de ces citoyens des damnés.

Le cardinal protecteur envoie des espions avec une absolution spéciale dans les domaines de l'Enfer. La plupart sont attrapés, et l'on ne les revoit plus jamais, à part pour certains dont la tête est renvoyée à la Nouvelle-Antioche : couverte de runes sanglantes qui moquent la Sainte Trinité, elle hurle pour l'éternité.

Quelques-uns réussissent à retrouver la lumière, et ils évoquent à voix basse les horreurs dont ils ont été témoins : on jette des premiers-nés dans les gueules de statues de Baal enflammées, et l'on vend la chair humaine au kilo dans de terrifiants marchés. Ces rescapés parlent des grandes idoles du Veau d'or devant lesquels des hommes et des femmes euphoriques se prosternent. Des pyramides et des tours inversées plongent dans les profondeurs des cités, construites en fer et en pierre noire. Dans ces fosses se dressent des autels sacrificiels sur lesquels on découpe à mort, avec des couteaux en basalte infernal, des captifs en pleurs pendant des jours et des semaines d'atroce douleur. De grandes arches de roche volcanique pendent des cathédrales dédiées aux princes de l'Enfer, et des centaines de condamnés sont crucifiés sur des croix inversées.

Les rapports évoquent des usines tentaculaires faites de chair mutilée et de métal ; leurs forges produisent une infinité de munitions pour la guerre en cours. Guidés par les enseignements des forgerons du Tartare, des alchimistes triment sur des armes colossales et des machines de guerre blindées, mettant à l'œuvre les secrets interdits de la métallurgie de leurs maîtres pour forger des instruments de mort et de douleur au-delà de la compréhension des ingénieurs humains. Des cités de la Terre, autrefois fières, ont vu leurs églises abattues et toute leur population subjuguée, et elles se consacrent désormais à renverser le Trône des Cieux même.

Chez les citoyens perdus qui survivent dans les domaines terrestres de l'Enfer, le plus grand statut revient aux soldats qui se battent dans la Grande Guerre. Cependant, rejoindre les unités d'élite des armées de la damnation n'a rien de simple. Quiconque souhaite gagner sa place parmi les légions hérétiques doit accomplir un pèlerinage impie jusqu'aux portes de l'Enfer, en bronze chauffé à blanc. Leur chaleur infernale suffit à embraser tant l'esprit que la chair, même à des lieues de distance, jusqu'à ce que la douleur devienne insupportable. Dans la vallée des Larmes, une infinité de talus de cadavres calcinés jonche la grande route pavée d'âmes

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

en pleurs et de lamentations qui mène aux Portes. Nombre d'entre eux vivent encore, se contorsionnant sous le coup d'une douleur sans limites, piégés dans un grotesque crépuscule entre vie et mort, car leur malveillance a été jugée insuffisante. Ces âmes rejetées sont condamnées à souffrir ainsi jusqu'au jour du Jugement.

Quiconque parvient en vue de la Gueule de l'Enfer est jugé digne et rejoint les initiés des légions ; ceux-ci prononcent des serments inviolables qui les enchaînent aux ténèbres pour l'éternité, et leur corps reçoit la marque du seigneur démon qui les a revendiqués. Les armureries infernales les équipent alors pour le combat, et les prêtres hérétiques font signe d'approcher aux nouveaux implorants, comme l'imposent les murmures des archidiables. Un légionnaire hérétique naît alors. Il salue les archidiables comme ses maîtres et se retrouve ainsi damné à jamais.

Néanmoins, certains poussent encore plus loin : jusqu'à la Porte même, et au-delà. Leur chair s'embrase pour ne jamais guérir, mais celles et ceux dont l'âme s'avère la plus noire peuvent pénétrer en Enfer. Les Oints sont particulièrement révérés parmi les légionnaires. Parangons d'une brutalité débridée, ces hommes et ces femmes à la vigueur colossale témoignent aussi d'une dévotion inébranlable. Ils ont arpenté le chemin maudit qui mène aux rives du lac des Flammes éternelles, où les damnés flétrissent et se contorsionnent en un tourment incessant. Les Oints émergent à jamais défigurés par l'étreinte des feux de l'abîme. Leur chair brûlée et noircie ne guérira jamais mais, en échange, ils reçoivent le droit de porter les lourdes armures de la Géhenne, ainsi que la force de manier des armes qu'un homme ordinaire peut à peine soulever. On raconte qu'on peut apercevoir dans leurs yeux le reflet des flammes mêmes de l'Enfer, à jamais gravé dans leur regard.

Bien que la majeure partie des légions hérétiques se compose d'humains, l'Enfer envoie souvent sa propre abjecte progéniture pour renforcer ses fantassins mortels : les cauchemardesques Bêtes de guerre faites de créatures capturées et possédées, et les terrifiantes sorcières artilleuses qui servent d'artillerie mobile pour appuyer les assauts éclairs.



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

LÉGIONS HÉRÉTIQUES

Dans les domaines où les hommes vénèrent les démons et s'agenouillent devant les autels du Veau d'or, des adeptes mortels, flanqués de l'abjecte progéniture du monde souterrain, se rassemblent sous les bannières de puissants archidiables. Les feux que crache la porte de l'Enfer ouverte illuminent des cieux remplis de cendres meurtrières, sous lesquels les colonnes se mettent en marche pour amener toute la Création sous le joug infernal.

Création de bande

Vous disposez de 700 ⓟ pour recruter une bande des Légions Hérétiques en vue d'une campagne (▸ voir « Recruter une bande », page 146). Les bandes des Légions Hérétiques se composent de **Déchus**.

Règles spéciales

Aucune règle spéciale ne s'applique à une bande des Légions Hérétiques ordinaire.

Tables d'armurerie

L'équipement signalé par un point [•] est propre aux Légions Hérétiques, et vous trouverez ses règles dans la section « Équipement des Légions Hérétiques », après l'armurerie.

Les bandes des Légions Hérétiques peuvent recevoir l'équipement suivant :

Armes de tir	Restrictions	Coûts
Arme à chevrotine	Combo bouclier, Tenon de baïonnette	10 ⓟ
Arme automatique à chevrotine	Combo bouclier, Tenon de baïonnette	15 ⓟ
Fusil antimatériel	Limite : 1	3 ✳
Fusil à verrou	Tenon de baïonnette	10 ⓟ
Fusil-mitrailleur	Limite : 2, Tenon de baïonnette	2 ✳
Fusil semi-automatique	Tenon de baïonnette	15 ⓟ
Lance-flammes	Limite : 3	30 ⓟ
Lance-flammes lourd	Limite : 2	55 ⓟ
Lance-grenades	Limite : 2	30 ⓟ
Mitrailleuse	Limite : 1	50 ⓟ
Pistolet		6 ⓟ
Pistolet-mitrailleur	Combo bouclier, Tenon de baïonnette	2 ✳
Pistolet silencieux	Réservé aux ÉLITES	15 ⓟ

Armes de corps à corps		
Arme d'hast	Combo bouclier	7
Baïonnette	Combo bouclier	2
• Bâton blasphématoire	Réservé aux ÉLITES	2 ✳
Couteau de tranchée		1
Épée/Hache		4
Épée/Hache à deux mains		12
Gourdin de tranchée		3
Grand marteau/Maillet		10
• Griffes du Tartare	Réservé aux Commandos de la Mort	15
• Lame infernale	Limite : 2	1 ✳
• Lame sacrificielle	Réservé aux ÉLITES, Limite : 2	23
Grenades		
Grenades à fragmentation		7
Grenades à gaz		10
Grenades incendiaires		15
Boucliers		
Bouclier de tranchée	Combo bouclier	10
Armures		
Armure renforcée	Réservé aux ÉLITES et aux Oints	40
Armure standard		15
Matériel		
Babiole impie	Consommable	15
Casque de combat	Coiffe	5
Contrat de vente d'âme	Réservé aux Soldats et Légionnaires hérétiques, Limite : 3	5
Drapeau	Limite : 1	1 ✳
Instrument de musique	Limite : 1	15
Jumelles	Réservé aux ÉLITES	10
Marque infernale		5
Masque à gaz		5
Munitions incendiaires	Consommable, Limite : 1	15
Nécessaire d'alpinisme	Limite : 2	3
Pelle		5
Relique impie		15

Équipement des Légions Hérétiques

Les pièces d'équipement qui suivent sont propres aux Légions Hérétiques. Les règles du reste de l'équipement se trouvent dans la section d'équipement ordinaire des règles (▸ voir page 132).

Bâton blasphématoire | 2 ✳ | Réservé aux ÉLITES
Parodie du bâton porté par le prophète Aaron, ce bâton maléfique déverse un feu infernal brûlant, qui cause une douleur insoutenable au moindre contact.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	CRITIQUE, FEU

✠ Puissance maléfique : ajoutez +1 DÉ aux jets de résolution et aux *jets de résolution risqués*, pour une figurine équipée d'un bâton blasphématoire, à l'exception des jets pour l'ACTION de Course ou pour les jets d'attaque (de tir ou au corps à corps).

Griffes du Tartare | 15 ✪ | Réservé aux Commandos de la Mort
Les archidiables accordent les griffes du Tartare, fabriquées à partir de mains tranchées de Malebranches, uniquement à celles et ceux dont le péché de Colère a noirci le cœur.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	BALAYAGE 2, CRITIQUE, ENCOMBRANT

✠ Assaut implacable : si une attaque au corps à corps portée par les Griffes du Tartare met la cible *À terre* ou *Hors de combat*, vous pouvez immédiatement déplacer la figurine qui en est équipée de 3" ou moins. Si elle parvient alors à 1" ou moins d'une figurine ennemie, elle peut effectuer une nouvelle ACTION de Combat. La figurine ne peut pas se déplacer une nouvelle fois si cette seconde ACTION de Combat met encore la cible *À terre* ou *Hors de combat*.

Lame infernale | 1 ✳ | Limite : 2
Forgée à partir de minerai de fer puisé dans les mines de Dité, cette arme brûle des flammes inextinguibles de l'Enfer.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+1 DÉ BLESSURE, FEU

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Lame sarificielle | 23 ✪ | Réservé aux ÉLITES**, Limite : 2**
La main d'un diable majeur a béni les lames terrifiantes de ces couteaux, qui servent lors de rituels hérétiques où l'on sacrifie les captifs aux puissances noires de l'Enfer. D'un simple contact, ils causent une douleur indescriptible, et la moindre entaille se révèle fatale en raison de la souffrance qu'elle occasionne. Une telle lame représente un danger même pour son porteur, car elle ne distingue pas les ennemis des amis.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	+2 MODIFICATEURS BLESSURE, RISQUÉ



Élites : Les Engeances du Diable

1 Prêtre hérétique – Coût : 80

Une bande des Légions Hérétiques doit inclure 1 Prêtre hérétique.

Ces prêtres déchus, à la tête des bandes hérétiques, manient des magies impies pour convoquer des démons pétrificateurs et d'autres créatures grâce à leurs sorts goétiques. La majorité d'entre eux a prêté serment à un seigneur démoniaque de l'Enfer, comme Pazuzu ou Gusion, et les évangiles impies qu'ils récitent frappent de terreur les forces ecclésiastiques, causant saignements d'oreille et explosions de globes oculaires.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+2 DÉS	+2 DÉS	0	32 mm

Équipement Un Prêtre hérétique peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Légions Hérétiques.

Capacités

- ACTION Marionnettiste : le Prêtre hérétique peut déclarer l'ACTION Marionnettiste. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, désignez 1 figurine (amie ou ennemie, sauf le Prêtre hérétique) à 12" ou moins du Prêtre hérétique et dans sa ligne de vue. Vous pouvez déplacer cette figurine de d6", en ligne droite, dans n'importe quelle direction. Vous pouvez l'amener à 1" ou moins d'un ennemi, effectuer un repli, escalader, sauter, sauter en contrebas. La figurine ainsi déplacée ne peut pas faire de charge plongeante et ne compte pas comme ayant chargé si elle termine à 1" ou moins d'un ennemi.

Mots-clés HÉRÉTIQUE, ÉLITE, CHEF, ROBUSTE



0-1 Commando de la Mort – Coût : 90

Ces terrifiants agents infiltrés se doublent de tueurs silencieux, qu'équipent des générateurs de discrétion capables de les camoufler aux Yeux de Dieu. Ils ont la réputation d'éliminer des escouades entières à eux seuls.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+1 DÉ	+2 DÉS	0	32 mm

Équipement Un Commando de la Mort peut recevoir de l'équipement des tables d'armurerie des Légions Hérétiques. Les seules armes de tir et grenades auxquelles il a accès sont les pistolets silencieux et chaînes de tourmenteur, et les grenades à gaz ; aucune restriction ne s'applique aux autres types d'équipement.

Capacités

- ACTION Se cacher : le Commando de la Mort peut déclarer l'ACTION Se cacher s'il se trouve au contact d'un élément de terrain d'au moins ½" de haut. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine en y ajoutant +1 DÉ. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, les figurines ennemies ne peuvent pas prendre le Commando de la Mort pour cible de leurs attaques de tir et de leurs charges jusqu'à ce qu'il se déplace, charge, se replie ou effectue une attaque de tir, ou jusqu'à ce qu'une figurine ennemie parvienne à 1,5" ou moins de lui. Le Commando de la Mort peut néanmoins être touché par l'explosion d'une arme dotée du mot-clé EXPLOSION.
- Générateur de discrétion : ajoutez −1 DÉ aux attaques de tir qui prennent pour cible le Commando de la Mort.

Mots-clés HÉRÉTIQUE, ÉLITE, INFILTRATEUR

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Choriste – Coût : 65

Les Choristes se sacrifient sur des autels noirs et, si on les juge dignes, se relèvent après neuf jours pour finir leur propre décapitation. Leur tête tranchée se met alors à chanter. Leurs hymnes convoquent des visions de l'Enfer qui sapent la force et la détermination de leur auditoire, et leur sang gelé trace des symboles diaboliques au rythme de ce chœur impie. Quiconque entend ces chants voit son esprit envahi de visions des fosses de l'Enfer, ce qui affaiblit sa résolution et sa force, car la musique redoutable dévore son âme même.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	–2 DÉS	+2 DÉS	0	32 mm

Équipement Un Choriste peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Légions Hérétiques.

Capacités ✠ Hymnes impies : ajoutez –1 DÉ aux jets de résolution des figurines ennemies à 8" ou moins d'un Choriste.

Mots-clés HÉRÉTIQUE, ÉLITE, PEUR



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Troupes : Les Légionnaires de l'Enfer

Soldats hérétiques – Coût : 30

Ces soldats composent le gros des forces hérétiques. Les légionnaires hérétiques ont vu la porte de l'Enfer et survécu ; ils sont damnés pour l'éternité.

Profil du Soldat hérétique

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+0 DÉ	0	25 mm

Profil du Légionnaire hérétique

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	0	25 mm

Équipement Un Soldat hérétique et un Légionnaire hérétique peuvent recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Légions Hérétiques.

Capacités ✠ Légionnaires hérétiques : vous pouvez améliorer tout Soldat hérétique en Légionnaire hérétique pour un surcoût de 10 , sauf si cette promotion devait vous laisser avec plus de Légionnaires que de Soldats dans votre bande. Augmentez alors sa caractéristique de Tir **ou** sa caractéristique de Corps à corps de +0 DÉ à +1 DÉ.

Mots-clés HÉRÉTIQUE



MF

0-1 Loup de guerre – Coût : 145

Cette abomination charge à travers des kilomètres de fil barbelé, dégageant ainsi le passage pour les fantassins hérétiques : sa tête à la forme particulière est expressément conçue pour couper net ces obstacles. Les loups de guerre portent une armure singulière, forgée dans les usines infernales, comme en témoigne le poinçon du fabricant.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
8"/Infanterie	–	+2 DÉS	−3	50 mm

Équipement

Un Loup de guerre possède une gueule-tronçonneuse et des griffes affûtées. Ces armes font partie de lui et ne peuvent être ni retirées ni perdues au fil de la campagne, quelle qu'en soit la raison. Le reste de l'équipement lui est interdit.

Capacités

- Bête d'assaut : le Loup de guerre est équipé de deux armes de corps à corps (sa gueule-tronçonneuse et ses griffes affûtées). Quand il effectue une attaque au corps à corps, il peut attaquer une seule fois, à l'aide de l'une ou l'autre de ces armes, ou deux fois (la première avec sa gueule et la seconde avec ses griffes ; le modificateur d'Arme secondaire s'applique à l'attaque portée avec les griffes). Notez que chacune de ces armes présente le mot-clé RISQUÉ, ce qui signifie que l'activation du Loup de guerre prend fin si le jet de résolution d'une attaque portée avec l'une de ces armes se solde par un échec.
- Course bondissante : ajoutez +1 DÉ au jet de résolution risqué pour l'ACTION de Course du Loup de guerre.

Mots-clés

HÉRÉTIQUE, ARTIFICIEL, IMMUNITÉ TERRAIN DIFFICILE, PEUR, ROBUSTE

Gueule-tronçonneuse

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	CàC	+1 DÉ, +1DÉ BLESSURE, IGNORE ARMURE, RISQUÉ

Griffes affûtées

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	CàC	+1DÉ BLESSURE, ENCOMBRANT, RISQUÉ

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Misérables – Coût : 25 ⓜ

De nombreux malchanceux tombent dans les mains de bandes d'Hérétiques, qu'ils soient capturés dans des raids, achetés sur des marchés aux esclaves ou cueillis par des patrouilles vigilantes. On marque ces âmes désespérées avec des tatouages maudits qui dévorent la chair pour les dissuader de s'échapper, et on les drogue fortement pour émousser leur volonté tout en laissant leur agressivité intacte.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	–1 DÉ	–1 DÉ	0	25 mm

Équipement Un Misérable peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Légions Hérétiques qui coûte au maximum 10 ⓜ. Il doit avoir au moins 1 arme (on ne peut pas l'envoyer au combat complètement désarmé).

Capacités

- Bétail humain : dans une campagne, un Misérable peut être vendu durant l'étape d'Intendance, contre 25 ⓜ plus la moitié du coût en ⓜ de son équipement.
- Loi de l'Enfer : si une attaque du Misérable met *Hors de combat* une figurine ennemie avec le mot-clé ÉLITE, la figurine du Misérable gagne sa liberté, et vous la retirez immédiatement de la partie. Elle ne compte plus dans votre bande du point de vue des tests de Moral, et vous l'effacez de la fiche de bande.
- Sombre bénédiction : quand un Misérable est mis *Hors de combat*, placez 1 MARQUEUR BÉNÉDICTION à côté de la plus proche figurine amie dotée des mots-clés ÉLITE et HÉRÉTIQUE. En cas d'égalité entre deux figurines, choisissez celle qui reçoit le MARQUEUR BÉNÉDICTION.

Mots-clés HÉRÉTIQUE

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-5 Fantassins lourds oints – Coût : 95

La peau de ces soldats d'assaut lourdement armés et caparaçonnés est brûlée, et elle cloque à cause des allées et venues en Enfer pour leurs pèlerinages religieux.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+1 DÉ	+1 DÉ	−2	32 mm

Équipement Un Fantassin lourd oint possède toujours une armure renforcée et une marque infernale (▸ voir l'équipement ordinaire, page 132). Ces pièces d'équipement ne peuvent être ni retirées ni perdues au fil de la campagne, quelle qu'en soit la raison. Le modificateur de blessure dû à l'armure est inclus dans le profil de la figurine. De plus, un Fantassin lourd oint peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Légions Hérétiques, en dehors d'une armure.

Capacités Aucune

Mots-clés HÉRÉTIQUE, FORT



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Sorcière artilleuse – Coût : 100

Les sorcières artilleuses arpentent le champ de bataille pour jeter des équipements militaires assemblés dans les usines de la mort, au cœur du troisième cercle de l'Enfer. Complètement muettes, elles n'ont jamais révélé leur visage, ce qui en pousse certains à se demander si elles sont vraiment vivantes. Des rumeurs suggèrent qu'elles aussi sortent des usines infernales. Une sorcière artilleuse peut convoquer une infinité de bombes de l'Enfer grâce à un portail mystique qu'elle ouvre à volonté. Chaque engin apparaît dans sa main à travers un puits de ténèbres de minuit.

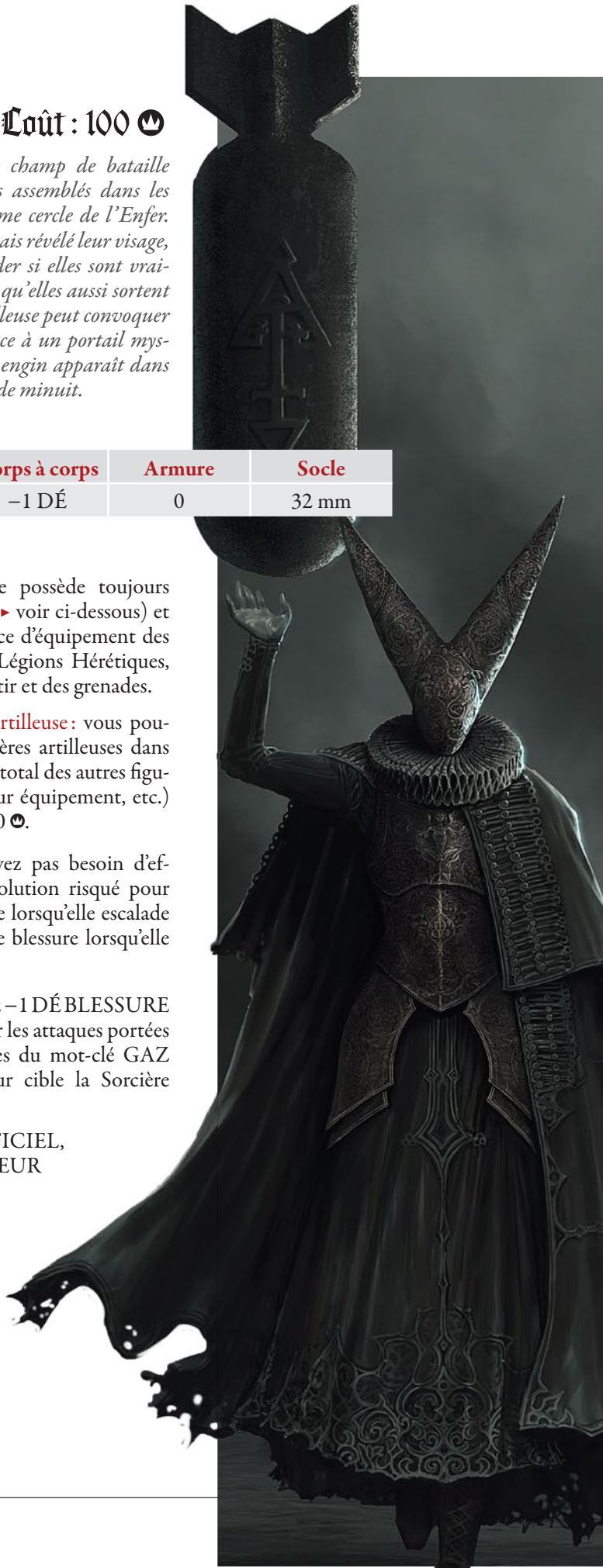
Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	–1 DÉ	0	32 mm

Équipement Une Sorcière artilleuse possède toujours des bombes infernales (▸ voir ci-dessous) et peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Légions Hérétiques, en dehors des armes de tir et des grenades.

Capacités

- Batterie de sorcière artilleuse : vous pouvez inclure 0-2 Sorcières artilleuses dans votre bande si le coût total des autres figurines (comprenant leur équipement, etc.) atteint au moins 1 000 .
- Lévitation : vous n'avez pas besoin d'effectuer de jet de résolution risqué pour une Sorcière artilleuse lorsqu'elle escalade ou saute, ou de jet de blessure lorsqu'elle chute.
- Vie abiotique : ajoutez –1 DÉ BLESSURE au jet de blessure pour les attaques portées avec des armes dotées du mot-clé GAZ et qui prennent pour cible la Sorcière artilleuse.

Mots-clés HÉRÉTIQUE, ARTIFICIEL, IMMUNITÉ GAZ, IMMUNITÉ PEUR



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Bombe infernale

Type	Portée	Mots-clés
1 main	36”	EXPLOSION 3”, DÉVIATION, IGNORE COUVERT, IGNORE POSITION SURÉLEVÉE, IGNORE PORTÉE LONGUE, RECHARGEMENT, SHRAPNEL

- Attention ! : ajoutez −1 DÉ BLESSURE au jet de blessure si la figurine touchée par une bombe infernale se trouve au contact d'un élément de terrain d'au moins ½” de haut et si cet élément de terrain se dresse entre elle et la Sorcière artilleuse.
- Explosion puissante : si le jet de blessure ne met pas *Hors de combat* une figurine touchée par une bombe infernale, le souffle la repousse en ligne droite sur d3”, même si la figurine est *À terre*. Effectuez le jet séparément pour chaque figurine afin de voir sur quelle distance le souffle la repousse. La cible de l'attaque est repoussée directement à l'opposé de la Sorcière artilleuse ; toute autre figurine prise dans la zone de l'EXPLOSION est repoussée dans la direction opposée au point d'impact. La figurine s'arrête si elle percute une autre figurine, un terrain infranchissable ou un élément de terrain qu'elle ne peut pas franchir sans l'escalader.
- Frappe infernale : si le jet de résolution d'une attaque de tir d'une bombe infernale est un succès, un succès critique, ou si l'attaque est un échec et que la déviation touche le socle d'une autre figurine, appliquez le mot-clé MORTEL au jet de blessure de la cible. Toutes les autres figurines prises dans l'EXPLOSION subissent un jet de blessure normal.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Variantes de bande

Fantômes des Tranchées

Parfois, quand des soldats hérétiques meurent sur une terre sacrée ou en présence d'une relique sainte non corrompue, ils se retrouvent piégés entre les plans de l'existence. Revendiqués ni par le Paradis ni par l'Enfer, les fantômes des tranchées deviennent des morts-vivants. Condamnés à livrer une guerre éternelle, ils attaquent aussi bien les Fidèles que les Hérétiques, détestent toute forme de vie et obéissent à des ordres qu'aucun vivant n'entend.

Leur avidité de richesses terrestres et d'objets de puissance ne diminue jamais, et leur corps semi-corporel se révèle plus que difficile à détruire. Leur visage, couvert d'un masque à gaz dont toute utilité a disparu depuis longtemps, ne dévoile rien d'autre que la douleur atroce qu'ils endurent. En combat rapproché, ils évoquent à voix basse la douleur de leur existence... Cette malédiction sans fin ne leur laisse aucun répit, et leur corps brisé comme leur esprit fracassé doivent supporter les horreurs de la guerre pour toute l'éternité. Peu de gens peuvent rencontrer une telle terreur sans se briser.

Les récits évoquent d'innombrables bandes de fantômes des tranchées qui hantent le No Man's Land, mais la plus célèbre reste celle des fantômes de Tannenberg, composée des ombres de l'armée hérétique ayant remporté la bataille de Tannenberg, juste pour plonger dans l'ombre après le sac de l'église de Saint-Jacob.

RÈGLES SPÉCIALES DES FANTÔMES DES TRANCHÉES

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande de Fantômes des tranchées :

- Âmes égarées : une bande de Fantômes des tranchées ne peut pas inclure de figurines avec le mot-clé ARTIFICIEL, et ses figurines ne peuvent avoir ni contrats de vente d'âme ni marques infernales. Elle peut comprendre des Fantassins lourds oints, mais ils perdent leur marque infernale sans réduction de leur coût.
- Banshee du fil barbelé : une bande de Fantômes des tranchées peut inclure une Banshee du fil barbelé à la place d'un Choriste. Elle utilise l'entrée de bande du Choriste, mais modifie la capacité *Hymnes impies* par +1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure contre les figurines ennemies à 8" ou moins d'elle.
- Ennemis universels : une bande de Fantômes des tranchées ne peut pas inclure de Mercenaires.
- Horreur morte-vivante : les figurines d'une bande de Fantômes des tranchées gagnent les mots-clés PEUR, IMMUNITÉ TERRAIN DIFFICILE et IMMUNITÉ GAZ.
- Lent et effrayant : la valeur de Mouvement d'un Fantôme des tranchées est de 3"/Infanterie quand il effectue l'ACTION de Course. De plus, ajoutez −1 DÉ au jet de résolution pour l'attaque d'un Fantôme des tranchées contre un ennemi qui se replie.
- Semi-corporels : ajoutez −1 DÉ BLESSURE au jet de blessure pour les attaques de tir qui touchent une figurine d'une bande de Fantômes des tranchées.
- Spectraux : les figurines d'une bande de Fantômes des tranchées ignorent la pénalité de déplacement due au terrain difficile (les autres types de terrain les affectent normalement).

ARMURERIE ET ÉQUIPEMENT DES FANTÔMES DES TRANCHÉES

Les pièces d'équipement qui suivent sont accessibles à une bande de Fantômes des tranchées :

Palanquin blindé | 60 | Réservé aux Prêtres hérétiques
Les Prêtres hérétiques des Fantômes des tranchées chevauchent au combat juchés au sommet de plateformes renforcées, les Palanquins blindés. De ce point de vue élevé, ils font pleuvoir la destruction sur leurs ennemis.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	–	–3 MODIFICATEURS BLESSURE, FORT

- Inamovible : quand une figurine équipée de cette armure subit un résultat *À terre* sur la table de blessure, elle le considère comme un résultat *Blessure légère* à la place.
- La mort venue d'en haut : ajoutez 3" à la hauteur de la figurine sur un palanquin blindé quand vous déterminez si elle reçoit le modificateur de Position surélevée dans le cadre d'une attaque de tir.

Sarcophage miné | 30 | Réservé aux Soldats hérétiques, Limite : 2
Les Soldats hérétiques peuvent être ensevelis dans une armure épaisse que l'on barde d'explosifs, qu'ils peuvent déclencher quand l'ennemi approche trop près.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	3"	–3 MODIFICATEURS BLESSURE, EXPLOSION

- Bombe ambulante : une figurine équipée d'un sarcophage miné ne peut recevoir aucun autre équipement. Elle peut déclarer l'ACTION Déclenchement (▸ voir ci-dessous). En outre, quand une figurine ennemie termine un déplacement à 3" ou moins de cette figurine, vous pouvez interrompre son activation et déclencher le sarcophage miné sans déclarer d'ACTION Déclenchement.
- ACTION Déclenchement : une figurine équipée d'un sarcophage miné peut déclarer l'ACTION Déclenchement. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* en y ajoutant +1 DÉ. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin (mais vous pourrez réessayer à la prochaine activation de la figurine). En cas de réussite ou de réussite critique, le sarcophage miné explose, comme décrit ci-dessous.
- Détonation : quand un sarcophage miné explose, toutes les figurines (amies comme ennemies) à 3" ou moins du porteur et dans sa ligne de vue sont touchées par une attaque de tir avec le mot-clé SHRAPNEL. Ajoutez +1 DÉ BLESSURE au jet de blessure pour les figurines situées à 1" ou moins du porteur du sarcophage miné. La figurine équipée du sarcophage miné est ensuite mise *Hors de combat*.

Chevaliers de l'Avarice

Les bandes qui suivent le prince de l'Avarice se nomment elles-mêmes les chevaliers de l'Avarice. Ces Hérétiques affichent leur fortune avec extravagance. Ils se parent de chaînes d'or et des plus beaux manteaux de soie, décorent leur armure dorée de pierres précieuses et taillent la poignée de leurs grands marteaux des pièces dans le bois le plus rare. Pourtant, malgré l'opulente richesse affichée, le sang et la suie que crache la porte de l'Enfer ternissent ces magnifiques atours, et le délicat filigrane de leurs masques dorés s'avère aussi terrible que superbe. Au combat, ils préfèrent manier des marteaux et des gourdins qui brisent les os sans tailler la chair et verser le sang, quoiqu'ils aiment aussi le gaz empoisonné et les fusils à la précision excellente. Ils méprisent le feu, grossier et destructeur, et les armes explosives, car elles pourraient endommager des biens de valeur.

Au sein des nations des Fidèles, de nombreux marchands, négociants et prêteurs vénèrent Mammon et approvisionnent en secret les chevaliers de l'Avarice.

RÈGLES SPÉCIALES DES CHEVALIERS DE L'AVARICE

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande de Chevaliers de l'Avarice :

- Bombes de gaz : les Sorcières artilleuses d'une bande de Chevaliers de l'Avarice remplacent leurs bombes infernales par des bombes de gaz.
- Élus de Mammon : une bande de Chevaliers de l'Avarice ne peut pas inclure une figurine si son coût, additionné à celui de son équipement, n'égale pas au moins 80 ⓿, à moins qu'il s'agisse d'un Misérable.
- Le prix de l'avarice : un Prêtre hérétique remplace l'ACTION Marionnettiste par l'ACTION Le prix de l'avarice :
  - ACTION Le prix de l'avarice : les richesses terrestres deviennent la cible de cette malédiction, qui écrase petit à petit sa victime sous son poids. Un Prêtre hérétique peut déclarer l'ACTION Le prix de l'avarice. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, effectuez un jet de blessure pour une figurine ennemie à 12" ou moins du Prêtre hérétique et dans sa ligne de vue. Ajoutez +1 DÉ BLESSURE en cas de réussite critique, ainsi que +1 DÉ BLESSURE par −1 MODIFICATEUR BLESSURE qui s'applique à la cible (ce modificateur s'applique tout de même). Par exemple, face à une cible vêtue d'une armure standard avec un −1 MODIFICATEUR BLESSURE, ajoutez +1 DÉ BLESSURE et un −1 MODIFICATEUR BLESSURE au jet.
- Marchands corrompus : quand vous recrutez vos premières figurines, vous pouvez acheter 1 pièce d'équipement de l'armurerie de la Nouvelle-Antioche et 1 pièce d'équipement de l'armurerie du Sultanat de Fer. Vous devez vous conformer à leurs restrictions éventuelles : il n'y a donc aucun intérêt à acquérir des équipements réservés aux figurines d'une autre bande. Vous pouvez racheter ces pièces d'équipement plus tard si jamais vous les perdez durant la campagne pour une raison ou une autre.
- Préservez le butin : les figurines d'une bande de Chevaliers de l'Avarice ne peuvent pas recevoir d'équipement avec les mots-clés FEU ou SHRAPNEL. Elles peuvent avoir des lance-grenades, mais le mot-clé SHRAPNEL est remplacé par −1 DÉ BLESSURE, GAZ et IGNORE ARMURE.
- Sorciers goétiques : Mammon a créé les Sorciers goétiques. Une bande de Chevaliers de l'Avarice peut inclure 0-1 Sorcier goétique. Il s'agit d'un Mercenaire (▸ voir page 246). De plus, le premier Sorcier goétique que vous recrutez coûte 110 ⓿ au lieu de son coût normal en ✳.

- Rivalité infernale : Mammon est le rival de Beleth, Mécène des Commandos de la Mort. Une bande de Chevaliers de l'Avarice ne peut donc pas inclure de Commandos de la Mort.
- Vénérez Mammon : le Mécène d'une bande de Chevaliers de l'Avarice est toujours Mammon.

ARMURERIE ET ÉQUIPEMENT DES CHEVALIERS DE L'AVARICE

Les pièces d'équipement qui suivent sont accessibles à une bande de Chevaliers de l'Avarice.

Marteau des pièces | 20 ⓫ | Limite : 2

Ce marteau à deux mains porte la rune de Mammon sur sa tête. Les coups qu'il assène brûlent même à travers la plus lourde des armures et laissent une douloureuse cicatrice permanente, de la forme de la rune.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+1 DÉ BLESSURE, LOURD

- Rune de Mammon : si le jet de blessure pour une attaque portée avec le marteau des pièces cause au moins 1 MARQUEUR SANG à la cible, placez 1 MARQUEUR BÉNÉDICTION à côté de la figurine de l'attaquant.

Armure ternie | 25 ⓫ | Limite : 1

Cette armure, dorée à l'or luisant, s'accompagne d'un casque souvent décoré d'un beau visage de chérubin, corrompu d'une façon ou d'une autre par des détails grotesques, tel que des yeux inhumains ou une face à l'envers. Malgré sa splendeur, l'armure est toujours ternie par du sang, des abats ou d'autres genres de saletés. À sa simple vue, les mortels succombent à une avarice incroyable, ce qui soumet immédiatement le porteur à leur colère, car ils veulent désespérément s'emparer de l'armure.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	–	–2 MODIFICATEURS BLESSURE, IMMUNITÉ GAZ

- Cible de la colère : une figurine ennemie qui charge doit prendre pour cible le porteur d'une armure ternie s'il se trouve dans sa ligne de vue, n'est pas déjà à 1" ou moins d'une figurine ennemie et peut être atteint sans qu'elle ait besoin d'escalader, de sauter, de faire une charge plongeante ou de traverser du terrain dangereux.

Autel du Veau d'or | 20 ⓟ | Limite : 3

Cet autel portatif consacré à Mammon crée l'illusion d'immenses richesses, qui prennent la forme de ce que la victime désire le plus.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	DÉPLOYABLE, LOURD

L'autel du Veau d'or est représenté par un élément de terrain de ½" de haut, sur un socle de 25 mm avec le mot-clé TERRAIN INFRANCHISSABLE.

- Illusions : les figurines ennemies considèrent tous les types de terrain à 3" ou moins de l'autel du Veau d'or comme du terrain difficile (s'il ne l'est pas déjà), même si elles volent.
- ACTION Déposer l'autel : une figurine équipée d'un autel du Veau d'or peut déclarer l'ACTION Déposer l'autel. Dans ce cas, déployez l'autel à 1" ou moins du porteur. Une fois déployée, la figurine équipée de l'autel du Veau d'or compte comme n'en étant plus équipée pour le reste de la partie. De plus, l'autel du Veau d'or est perdu à la fin de la partie et doit être retiré de votre fiche de bande.

Bombes de gaz | Compris dans le coût de la Sorcière artilleuse

Les Sorcières artilleuses des Chevaliers de l'Avarice remplacent leurs bombes infernales par des bombes de gaz tout aussi meurtrières. Elles s'assurent ainsi de ne pas endommager du butin précieux.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	36"	–1 DÉ BLESSURE, DÉVIATION, EXPLOSION 3", GAZ, IGNORE ARMURE, IGNORE COUVERT, IGNORE POSITION SURÉLEVÉE, IGNORE PORTÉE LONGUE, RECHARGEMENT

- Gaz étouffant : si le jet de blessure ne met pas *Hors de combat* une figurine touchée par une bombe de gaz, elle titube en ligne droite sur d3" pour tenter d'échapper au gaz. Effectuez chaque jet séparément pour chaque figurine afin de voir sur quelle distance elle titube. La cible de l'attaque titube dans une direction choisie par le joueur qui a effectué l'attaque ; toute autre figurine prise dans la zone de l'EXPLOSION titube dans la direction opposée au point d'impact. La figurine s'arrête si elle percute une autre figurine, un terrain infranchissable ou un élément de terrain qu'elle ne peut pas franchir sans l'escalader.

Étendard de Mammon | 25 ⓟ | Limite : 1

Les étendards de bataille de Mammon constituent des œuvres d'art décorées avec opulence, des icônes et des bannières créées pour moquer les vertus de la charité et de la tempérance. Fabriquée dans les plus extravagants matériaux, chaque pièce est une œuvre d'un noir génie, qui dépeint souvent des saints en train d'accomplir les plus vils péchés ou des actes célèbres d'avarice. Ces étendards ont le pouvoir de pousser n'importe qui à s'agenouiller face au prince de l'Avarice.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	TENU, CHEF

- Agenouillez-vous devant moi ! : une figurine ennemie *À terre* à 1" ou moins du porte-étendard de Mammon ne peut pas se relever. De plus, le joueur adverse doit effectuer un jet de résolution pour chacune de ses figurines qui termine une charge à 1" ou moins du porte-étendard de Mammon. En cas d'échec, la figurine ennemie concernée tombe *À terre*. En cas de réussite ou de réussite critique, elle reste debout.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Forces d'Incursion Navale

La flotte hérétique opère comme une entité semi-autonome sous les ordres de son grand capitaine et d'autres amiraux. Les Hérétiques disposent de leur propre infanterie marine, qui agit souvent en petites bandes pour frapper au cœur des lignes ennemies et exécuter des missions de pillage. Ils cherchent toujours des captifs, du butin, des informations, des provisions et des artefacts rares, mais aussi la moindre occasion d'exprimer leur cruauté et leur brutalité.

RÈGLES SPÉCIALES DES FORCES D'INCURSION NAVALE

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande des Forces d'incursion navale :

- Armes d'assaut rapproché : les pistolets-mitrailleurs coûtent 25 .
- Au panier : cette bande ne peut pas inclure de Loup de guerre.
- Aussi vifs que l'éclair : ajoutez +1 DÉ au *jet de résolution risqué* des figurines d'une bande des Forces d'incursion navale qui effectuent l'ACTION de Course.
- Progression non remarquée : jusqu'à 3 figurines dépourvues du mot-clé ÉLITE peuvent recevoir le mot-clé INFILTRATEUR pour un surcoût de 10 chacune.
- Troupes légères : cette bande ne peut pas comprendre plus de 2 figurines de Fantassins lourds oints ou plus de 1 Sorcière artilleuse (même si sa valeur égale ou dépasse 1 000).



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



LE CULTE DU GRAAL NOIR

Typhus, fièvre typhoïde, variole, fièvre jaune, pneumonie, fièvre des tranchées, mal des Marquises, d'innombrables autres maladies ravagent les tranchées et les champs de bataille de la Grande Guerre. Pourtant, toutes pâlissent en comparaison de la plus redoutée de toutes : le Graal noir.

Belzébuth, le seigneur des Mouches, se distingue de ses homologues infernaux qui œuvrent par le biais de leurs disciples mortels. Quand il imposa sa suprématie dans les luttes de pouvoir incessantes des archidémons, le prince de la Décomposition ne complota pas : il libéra sa malédiction la plus meurtrière.

Infusée de l'essence démoniaque des boyaux du septième cercle de l'Enfer, la forteresse putride de Belzébuth vomit un torrent de mouches, de scorpions, de sauterelles et d'autres insectes de l'Enfer. La porte de l'Enfer s'ouvrit, libérant un raz-de-marée d'ignominie, qui se déversa à travers les terres à une vitesse stupéfiante, consumant tout sur son passage et laissant une horreur indescriptible dans son sillage. Pendant neuf jours, la nuée se déchaîna sans contrôle, jusqu'à ce que sa faim insatiable la pousse à se retourner contre elle-même.

Le Graal noir hait toutes les choses vivantes sans discrimination. Ses infections se glissent dans toute chair vivante et la déforment avec des tumeurs, des furoncles et des pustules purulentes. Dans son sillage restent des mares de chair fondue, et des bouches infinies hurlent de douleur. Le Graal noir détruit le corps, mais laisse l'esprit intact, piégé pour subir son tourment. Les prêtres scientifiques de l'Église et les alchimistes du Sultanat travaillent d'arrache-pied pour découvrir le moyen de vacciner leurs citoyens contre la plus terrible des pestes, mais sans succès. La seule réponse se trouve dans le feu. Les communautés infectées sont purgées à l'aide de chars lance-flammes spécialement construits, dont les armes tirent de l'huile sacrée offrant l'onction.

Si l'on tarde, ou si les contre-mesures échouent, un destin pire que la mort attend les victimes. Les corps des hommes, des chevaux, des chiens, des insectes et de toute créature infectée par le Graal noir se relèvent, animés par une volonté démoniaque. Ni vivants ni morts, ils deviennent des vaisseaux de la corruption, répandent un peu plus la peste de leur maître et forment des bandes qui cherchent à infecter toute vie qu'ils croisent. Ils rassemblent du butin et des trophées lugubres, qu'ils offrent aux idoles de Belzébuth qu'ils érigent. Ainsi, le culte du Graal noir se moque des dévotions des Fidèles et de leurs prières.

À la tête de ces bandes se trouvent les chevaliers de l'ordre de la Mouche, des hommes et des femmes dépravés qui étreignent le Graal noir et dont Belzébuth estime la ferveur suffisante. Ils se voient offrir des armes, des armures et de l'équipement corrompus par le toucher de l'archidémon en échange des sacrifices qu'ils amènent à ses autels. Où qu'elles aillent, ces bandes construisent ces structures grotesques et horribles avec les restes de leurs victimes, qu'elles façonnent en mouches monstrueuses.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

L'ORDRE DE LA MOUCHE

Belzébuth a besoin de commandants capables et d'un clergé dévoué pour mener ses légions souillées d'Esclaves du Graal et répandre le blasphème extatique de son royaume sur Terre. Pour y parvenir, il a organisé ses disciples en une hiérarchie stricte afin de s'assurer qu'ils accomplissent sa volonté. L'ordre se divise en une aile militaire et une aile ecclésiastique, sur lesquelles règne le seigneur des Mouches couronné. Ses adeptes le considèrent aussi bien comme un roi que comme un dieu, un objet de vénération et de crainte, car il détient un pouvoir absolu sur tout ce qu'infecte le Graal noir, et il a la réputation d'élever ou de punir ses serviteurs selon ses caprices diaboliques.

Un chevalier de la Peste peut s'efforcer d'obtenir de nombreux titres et rangs. Les grands maîtres et les grandes maîtresses du Graal noir servent de maréchaux, et chacun d'entre eux dirige des sénéchaux de la Décomposition, qui mènent eux des armées de campagne entière en leur nom. Les forces spéciales peuvent suivre les ordres de compagnons chevaliers de la Gourmandise ou de commandants de la Croix putréfiée, et elles reçoivent des pouvoirs spéciaux pour remplir leurs tâches et leurs devoirs.

Au sein de l'aile ecclésiastique de l'ordre, il existe d'innombrables rôles pour celles et ceux qui accomplissent les cérémonies impies du culte et supervisent l'entreprise colossale consistant à démanteler et transporter des cathédrales, des mosquées, des synagogues, des temples et d'autres lieux de culte. On emporte ces structures sacrées jusqu'à Éqron, où on les profane et les remonte en sanctuaires blasphématoires consacrés à l'adoration de la décomposition. Chaque membre du clergé porte un rang et un titre appropriés pour sa tâche. Les aumôniers de la Peste administrent des souches spéciales du Graal noir à celles et ceux qu'on juge dignes de l'initiation. Les Procyonis sacristas protègent les infâmes reliques de l'ordre. Les visiteurs buboniques apportent des nouvelles et des communications à Belzébuth en personne. Les pustuliens recherchent des saints à corrompre et à pousser à rejoindre l'ordre. En plus de tous ceux-là, une infinité d'autres trime dans la pourriture et les rituels.



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

LE CULTE DU GRAAL NOIR

Concocté par Belzébuth en personne, le Graal noir est la peste la plus calamiteuse à avoir jamais ravagé ce monde lugubre. Ni vivantes ni mortes, ses victimes deviennent des vaisseaux qui répandent la corruption de leur nouveau maître. Les personnes assez dépravées pour étreindre volontiers ce don pernicieux deviennent les nobles de l'ordre de la Mouche. Elles forment des bandes et rassemblent leurs semblables inférieurs pour trouver et infecter toute forme de vie.

Création de bande

Vous disposez de 700 pour recruter une bande du Culte du Graal noir en vue d'une campagne (▸ voir « Recruter une bande », page 146). Les bandes du Culte du Graal noir se composent de **Déchus**.

Tables d'armurerie

L'équipement signalé par un point [•] est propre au Culte du Graal noir, et vous trouverez ses règles dans la section « Équipement du Culte du Graal noir », après l'armurerie.

Règles spéciales

Les règles spéciales qui suivent s'appliquent aux bandes du Culte du Graal noir (y compris toute variante) :

- MARQUEURS INFECTION : certaines armes du Culte du Graal noir présentent le mot-clé MARQUEUR INFECTION. Ces armes entraînent le placement de MARQUEURS INFECTION (au lieu de MARQUEURS SANG) à côté de la cible (▸ voir ci-dessous).
- Moral : combattre le Culte du Graal noir constitue une perspective terrifiante. Votre adversaire doit ajouter −1 DÉ à tous ses tests de Moral, à moins que sa bande provienne de la Cour du Serpent à Sept Têtes ou du Culte du Graal noir.

MARQUEURS INFECTION

Un MARQUEUR INFECTION fonctionne comme un MARQUEUR SANG, si ce n'est qu'il croît et se multiplie au fil du temps si on ne le traite pas.

Placer des marqueurs Infection

Les MARQUEURS INFECTION se placent à côté d'une figurine de la même façon que les MARQUEURS SANG. Une figurine peut avoir jusqu'à 6 MARQUEURS INFECTION et jusqu'à 6 MARQUEURS SANG en même temps. Nous vous recommandons d'utiliser un dé d'une couleur différente (la plus dégoûtante possible !) pour représenter les MARQUEURS INFECTION.

Utiliser les marqueurs Infection

Un MARQUEUR INFECTION s'utilise de la même manière qu'un MARQUEUR SANG (▸ voir page 118). Par exemple, vous pouvez le dépenser pour modifier un jet de résolution ou un jet de blessure, ou pour convertir un jet de blessure en *jet de massacre*. De plus, vous pouvez combiner MARQUEURS SANG et MARQUEURS INFECTION pour affecter le même jet ou provoquer un massacre.

Retirer les marqueurs Infection

Les règles qui permettent de retirer un MARQUEUR SANG d'une figurine ne s'appliquent pas aux MARQUEURS INFECTION à moins qu'elles ne le précisent.

L'infection se répand

Si une figurine présente au moins 1 MARQUEUR INFECTION quand elle est activée, placez 1 autre MARQUEUR INFECTION à côté d'elle avant qu'elle n'effectue la moindre ACTION.

RANGS DES CHEVALIERS DE LA PESTE

Chaque Chevalier de la Peste peut recevoir l'un des rangs suivants pour le coût indiqué en ☻:

- Aumônier de la Peste (10 ☻) : dépensez 1 MARQUEUR SANG ou INFECTION de moins pour convertir un jet de blessure en *jet de massacre* pour une attaque réussie par ce Chevalier de la Peste.
- Compagnon chevalier de la Mouche (5 ☻) : ajoutez au choix +1 DÉ à la caractéristique de Tir ou à la caractéristique de Corps à corps du Chevalier de la Peste.
- Chevalier de la Croix putréfiée (5 ☻, Limite : 1) : vous pouvez acheter 1 arme de tir ou 1 arme de corps à corps de l'armurerie de la Nouvelle-Antioche ou de l'armurerie des Légions hérétiques pour cette figurine. Vous devez vous conformer aux restrictions éventuelles : il n'y a donc aucun intérêt à acquérir des équipements réservés aux figurines d'une autre bande. Vous ne pouvez pas vendre ou redistribuer cette arme lors de l'étape d'Intendance de la phase de Campagne (▸ voir page 267), mais vous pouvez la remplacer si la la figurine la perd pour une raison ou une autre.

Armes de tir	Restrictions	Coûts
Arme à chevrotine	Combo bouclier, Tenon de baïonnette	10
• Arme à chevrotine putride	Limite : 2, Combo bouclier, Tenon de baïonnette	20
• Canon à viscères	Réservé aux ÉLITES, Limite : 2	50
Fusil à verrou	Tenon de baïonnette	10
• Fusil infecté	Tenon de baïonnette	15
Mitrailleuse	Réservé aux Amalgames, Limite : 1	50
Mousquet	Tenon de baïonnette	5
Pistolet		6
Tromblon	Combo bouclier	5
• Vomisseur de corruption	Limite : 2	30
Armes de corps à corps		
Arme d'hast	Combo bouclier	7
Baïonnette	Combo bouclier	2
Couteau de tranchée		1
Épée/Hache		4
Épée/Hache à deux mains		12
Gourdin de tranchée		3
Grand marteau/Maillet		10
• Hache de Belzébuth	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	30
• Lame de la peste	Réservé aux ÉLITES, Limite : 3	7
Grenades		
Grenades à gaz		7
• Grenades à parasites		15
Boucliers		
Bouclier de tranchée	Combo bouclier	10
• Bouclier du Graal noir	Réservé aux ÉLITES, Combo bouclier	20
Armures		
Armure renforcée	Réservé aux ÉLITES	40
Armure standard		15
Matériel		
Babiole impie		15
• Casque aux yeux à facettes	Réservé aux ÉLITES et aux Hérauts, Coiffe, Limite : 3	10
Casque de combat	Coiffe	5
• Dévot du Graal	Réservé aux ÉLITES, Limite : 2 (▸ voir encadré)	15 ou 2
Drapeau	Limite : 1	1
Instrument de musique	Limite : 1	15
Sanctuaire de combat		2

Équipement du Culte du Graal noir

Les pièces d'équipement qui suivent sont propres au Culte du Graal noir. Les règles du reste de l'équipement se trouvent dans la section d'équipement ordinaire des règles (▸ voir page 132). Consultez les règles spéciales du Culte du Graal noir pour toute arme dotée du mot-clé MARQUEUR INFECTION.

Arme à chevrotine putride | 20 ⓫ | Limite : 2, Combo bouclier, Tenon de baïonnette
Possédée par un démon, ailée et corrodée, chaque cartouche d'une arme à chevrotine putride est remplie de larves de parasites infectées, et il est presque impossible de l'éviter. Les troupes de la Nouvelle-Antioche ont surnommé cette arme répugnante « le pusil ».

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	12"	+1 DÉ, ASSAUT, CHEVROTINE, MARQUEUR INFECTION

Bouclier du Graal noir | 20 ⓫ | Réservé aux ÉLITES**, Combo bouclier**
Cet appareil du Culte du Graal noir porte la bénédiction du seigneur des Mouches. Doté de sa propre volonté, il se déplace pour intercepter les balles et autres projectiles qui pourraient gêner l'œuvre de Belzébuth.

Type	Portée	Mots-clés
Bouclier	–	−1 MODIFICATEUR BLESSURE

✠ Influence du Culte du Graal noir : une figurine équipée de ce bouclier et prise pour cible d'une attaque de tir en appelle à l'influence du Graal noir avant le jet de résolution pour cette attaque. Effectuez alors un jet de résolution : en cas d'échec, rien ne se passe et l'attaque se déroule normalement. En cas de réussite, ajoutez −2 DÉS au jet de résolution pour l'attaque de tir ; en cas de réussite critique, l'attaque se solde automatiquement par un échec (n'effectuez pas le jet de résolution pour elle).

Canon à viscères | 50 ⓫ | Réservé aux ÉLITES**, Limite : 2**
Cette arme à feu lourde est la plus dégoûtante et la plus répugnante de toutes les armes de l'arsenal du Culte du Graal noir... ce qui dit tout dessus. Un guerrier armé de cette fierté de Belzébuth insère les tubes de l'arme dans son abdomen, puis tire ses propres fluides et viscères corrosifs sur l'ennemi. Il l'actionne grâce à une manivelle qui commence par augmenter la pression en lui, jusqu'à ce qu'il soit sur le point d'exploser, puis libère un jet d'entrailles sur l'ennemi. Plus le tireur sacrifie de sa propre chair, plus les dégâts sont horribles.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	24"	+2 DÉS, LOURD

✠ Sacrifice personnel : si le canon à viscères touche sa cible, après la résolution du jet de blessure, vous pouvez placer jusqu'à 3 MARQUEURS INFECTION à côté de la figurine du tireur (jusqu'à un maximum de 6 marqueurs). Placez ensuite autant de MARQUEURS INFECTION à côté de la cible.

Casque aux yeux à facettes | 10 ✪ | Réservé aux ÉLITES **et aux Hérauts, Coiffe, Limite : 3**
Ce casque antique fusionne avec le porteur, dont il lie les nerfs à ses yeux à facettes pour améliorer sa vision.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	IMMUNITÉ SHRAPNEL

✠ Vision améliorée : ajoutez +1 DÉ au jet de résolution des attaques de tir effectuées par la figurine.

Fusil infecté | 15 ✪ | Tenon de baïonnette
Une armure offre peu de protection contre les horribles balles souillées de ce fusil, pollué par la puissance de Belzébuth en personne. Semi-conscientes, elles passent à travers la moindre faille de n'importe quelle armure.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	18"	PERFORANT

Dévot du Graal | 15 ✪ ou 2 ✳ | Réservé aux ÉLITES**, Limite : 2 (▸ voir encadré page 208)**
Enfantés par des sorcières à matagot qui ont englouti leurs victimes vivantes et entières, ces minuscules esclaves sont poussés par une soif indicible de fluides souillés par le Culte du Graal noir. Ils s'attachent aux nobles de l'ordre de la Mouche, auprès de qui ils ne cessent de ramper et de mendier pour la moindre sécrétion ou décharge de fluide que leur maître pourrait leur offrir.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✠ Dévots du Graal : jusqu'à 2 figurines peuvent avoir, chacune, jusqu'à 2 Dévots du Graal. Pour chaque Dévot du Graal accompagnant une figurine, ajoutez +1 DÉ BLESSURE au jet de blessure pour les attaques au corps à corps qu'elle effectue. Vous pouvez représenter chaque Dévot du Graal par une figurine si vous le souhaitez. Placez-le à côté de la figurine qu'il suit, mais notez que les règles ne considèrent pas les Dévots du Graal comme des figurines en tant que telles, écartez-les donc s'ils se trouvent sur la route d'une véritable figurine.

✠ Dévotion jalouse : la Limite : 2 est le nombre de figurines de votre bande qui peuvent avoir des Dévots du Graal. Chacune peut être accompagnée de jusqu'à 2 Dévots du Graal. Le coût du deuxième Dévot d'une même figurine est payé en ✳ au lieu de ✪. Les Dévots du Graal ne peuvent pas être transférés à une autre figurine, sauf si la première est retirée de votre fiche de bande.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Grenades à parasites | 15
Offertes par le seigneur des Mouches, ces grenades sont pleines de vers qui parasitent l'esprit et dont la morsure cause des rêves fiévreux et de terrifiantes hallucinations. Les troupes s'en servent pour forcer les mortels à quitter la sécurité des bunkers et des tranchées qu'ils défendent.

Type	Portée	Mots-clés
Grenade	8"	ASSAUT, IGNORE COUVERT, IGNORE PORTÉE LONGUE

✠ Hallucinations terrifiantes : si une grenade à parasites touche une cible, après la résolution du jet de blessure, vous pouvez déplacer cette figurine de 3", en ligne droite, dans n'importe quelle direction. Vous pouvez l'amener à 1" ou moins d'un ennemi, opérer un repli, escalader une surface abrupte, sauter par-dessus un trou ou sauter en contrebas.

Hache de Belzébuth | 30 | Réservé aux ÉLITES**, Limite : 1**

Cette énorme hache, au fer en forme de mouche aux ailes déployées, reste éternellement couverte de corruption et de saletés de Belzébuth.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+1 DÉ BLESSURE, LOURD, MARQUEUR INFECTION

Lame de la peste | 7 | Réservé aux ÉLITES**, Limite : 3**
Cette arme, qui porte la souche virale de Belzébuth en personne, terrifie tous les mortels. Même la plus petite des entailles ou des coupures conduit en général à la mort dans des douleurs atroces, suivie par une éternité de servitude auprès du seigneur des Mouches, sous la forme d'un horrible cadavre ambulant.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	MARQUEUR INFECTION

Vomisseur de corruption | 30 | Limite : 2
Le vomisseur de corruption déverse des vapeurs corrosives et des gaz toxiques capturés dans les bolges qui séparent les marais putrides du huitième cercle de l'Enfer.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	8"	GAZ, IGNORE ARMURE, LANCE-FLAMMES

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Élite : L'Ordre de la Mouche

0-1 Seigneur des Tumeurs – Coût : 130

Une bande du Culte du Graal noir doit inclure 1 Seigneur des Tumeurs *ou* 1 Chevalier de la Peste.

Ce célébrant noble de haut rang répand la crasse et la corruption chez ses amis comme chez ses ennemis. Il communie avec le seigneur des Mouches à travers une transe extatique et peut canaliser la puissance même du septième cercle de l'Enfer, sur lequel règne Belzébuth.

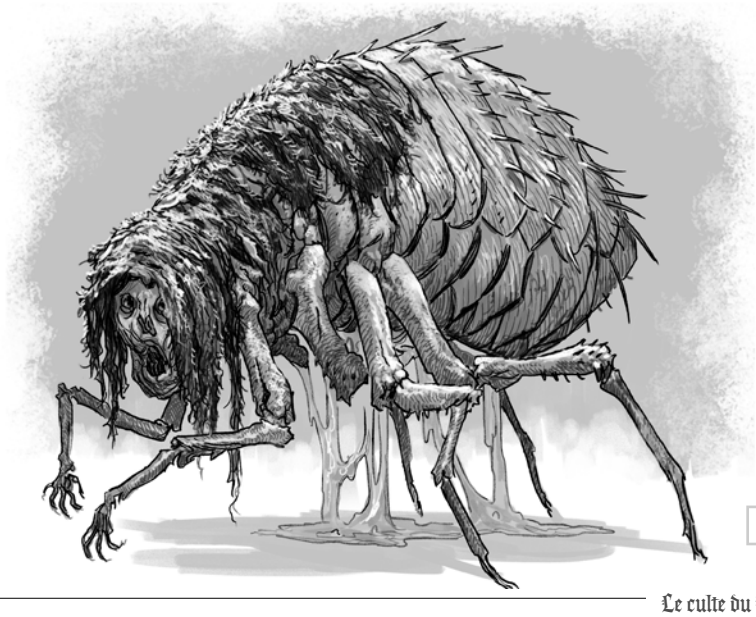
Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+1 DÉ	+4 DÉS	0	50 mm

Équipement Un Seigneur des Tumeurs peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie du Culte du Graal noir.

Capacités

- Caresse de Belzébuth : chaque fois qu'une attaque au corps à corps effectuée par le Seigneur des Tumeurs cause au moins 1 MARQUEUR SANG ou INFECTION à une cible, placez 1 MARQUEUR INFECTION supplémentaire.
- Concassage : le Seigneur des Tumeurs peut effectuer une attaque au corps à corps de Concassage même s'il n'est pas équipé d'arme de corps à corps, ou à la place de ses armes de corps à corps. Dans ce cas, son attaque gagne le mot-clé BALAYAGE 2.
- Résilience morte-vivante : ajoutez –1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure infligés au Seigneur des Tumeurs, à moins que l'attaque présente le mot-clé FEU.

Mots-clés GRAAL NOIR, ÉLITE, CHEF, FORT, IMMUNITÉ GAZ, PEUR, ROBUSTE



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-2 Chevaliers de la Peste – Coût : 60

Une bande du Culte du Graal noir doit inclure 1 Seigneur des Tumeurs accompagné de 0-2 Chevaliers de la Peste ou, en l'absence de Seigneur des Tumeurs, entre 1 et 3 Chevaliers de la Peste.

Dernier échelon de la noblesse du Graal noir, ces grands guerriers en armure étaient autrefois des adorateurs parfaitement dépravés de Belzébuth. Quand le Culte du Graal noir vint les chercher, ils se soumirent volontiers à l'autorité du seigneur des Mouches. Ils conservent en conséquence un semblant de conscience et la capacité de manier des armes comme de leur vivant. Les Chevaliers de la Peste aspirent à remporter les faveurs de Belzébuth afin d'être peut-être promus, un jour, dans l'ordre de la Mouche.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+2 DÉS	0	32 mm

Équipement Un Chevalier de la Peste peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie du Culte du Graal noir. Il doit posséder une armure, mais aucune restriction ne s'applique aux autres types d'équipement.

Capacités

- Résilience morte-vivante : ajoutez −1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure infligés au Chevalier de la Peste, à moins que l'attaque présente le mot-clé FEU.

- Rangs des Chevaliers de la Peste : ▸ voir les règles spéciales de la page 209

Mots-clés GRAAL NOIR, ÉLITE, FORT, IMMUNITÉ GAZ, PEUR

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-3 Gardes cadavériques – Coût : 55

Seuls les plus forts des dévots humains peuvent survivre aux bénédictions débilitantes du Culte du Graal noir. Quiconque y parvient est intronisé dans les rangs des gardes cadavériques, les gardes du corps de la noblesse du culte. S'ils se distinguent dans leur service, ils pourront un jour rejoindre les rangs de la noblesse infernale.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+1 DÉ	0	32 mm

Équipement Un Garde cadavérique peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie du Culte du Graal noir.

Capacités

- Garde du corps : si une attaque (de tir ou au corps à corps) touche une figurine du Graal noir amie à 1" ou moins du Garde cadavérique, vous pouvez annoncer que celui-ci s'interpose. Effectuez alors un jet de blessure pour le Garde cadavérique plutôt que pour la cible d'origine. Cette capacité ne peut pas servir contre les attaques dotées du mot-clé EXPLOSION.
- Résilience morte-vivante : ajoutez −1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure infligés au Garde cadavérique, à moins que l'attaque présente le mot-clé FEU.
- Hôte parasite : chaque fois qu'une attaque au corps à corps effectuée par le Garde cadavérique cause au moins 1 MARQUEUR SANG ou INFECTION à la cible, vous pouvez retirer 1 MARQUEUR SANG ou INFECTION du Garde cadavérique.

Mots-clés GRAAL NOIR, ÉLITE, IMMUNITÉ GAZ, PEUR



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Troupes : Les Serviteurs du Culte du Graal Noir

Esclaves du Graal / Esclaves de la Mouche – Coût : 25

Les bienfaits du Culte du Graal noir conduisent lentement mais sûrement à une corruption totale. Seuls de très rares élus peuvent supporter les bénédictions du seigneur des Mouches. La plupart se transforment en Esclaves du Graal, destinés à rejoindre les légions infinies de coquilles malades, évidées et creuses qui doivent obéir pour l'éternité aux caprices des nobles du culte, tout en souffrant le tourment à cause de leurs innombrables infections surnaturelles.

Les Esclaves se divisent en deux catégories : Les Esclaves du Graal sont devenus presque insensibles à la douleur, et les Esclaves de la Mouche sont contrôlés par les gigantesques mouches infernales qui ont planté leur trompe dans les profondeurs du système nerveux de leur victime, ce qui offre à celle-ci une plus grande mobilité, mais une résistance moindre à la douleur.

Profil d'Esclave du Graal

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
5"/Infanterie	–	–1 DÉ	0	25 mm

Profil d'Esclave de la Mouche

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Vol	–	–1 DÉ	0	25 mm

Équipement Un Esclave ne peut recevoir ni armes, ni armure, ni matériel. Il ne subit aucune pénalité quand il combat à mains nues.

Capacités

- Horde accablante : l'Esclave (du Graal ou de la Mouche) peut effectuer une attaque au corps à corps même s'il ne dispose d'aucune arme de corps à corps. De plus, pour chaque autre figurine amie à 3" ou moins de lui (sans le compter), ajoutez +1 DÉ au jet de résolution des attaques au corps à corps qu'il effectue.
- Résilience morte-vivante (Esclaves du Graal uniquement) : ajoutez –1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure infligés aux Esclaves du Graal, à moins que l'attaque présente le mot-clé FEU.

Mots-clés GRAAL NOIR, IMMUNITÉ GAZ, PEUR, VOL (uniquement Esclave de la Mouche)

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-3 Molosses du Graal noir – Coût : 55

Des vers et des mouches engendrés par le corps de Belzébuth en personne infestent ces carcasses de canidés parasites. Leur mission impie consiste à rôder dans le No Man's Land pour répandre la maladie et la pestilence au nom de leur sombre maître.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
8"/Infanterie	–	+1 DÉ	0	30 sur 60 mm

Équipement Un Molosse du Graal noir ne peut recevoir aucun équipement.

Capacités

- Carcasse infestée : le Molosse du Graal noir peut recevoir le mot-clé MARQUEUR INFECTION pour ses attaques au corps à corps pour un coût de 5.
- Crocs et griffes : le Molosse du Graal noir peut effectuer une attaque au corps à corps même s'il ne dispose d'aucune arme de corps à corps.
- Porteur de maladie : quand une figurine ennemie est activée à 1" ou moins du Molosse du Graal noir, avant qu'elle effectue la moindre ACTION, placez 1 MARQUEUR INFECTION à côté d'elle.
- Résilience morte-vivante : ajoutez –1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure infligés au Molosse du Graal noir, à moins que l'attaque présente le mot-clé FEU.
- Vitesse effrayante : ajoutez +1 DÉ au *jet de résolution risqué* quand le Molosse du Graal noir effectue une ACTION de Course. De plus, il ne subit aucune pénalité à sa caractéristique de Mouvement quand il se relève au début de son activation.

Mots-clés GRAAL NOIR, IMMUNITÉ GAZ, PEUR

0-4 Hérauts de Belzébuth – Coût : 50

Certaines victimes du Culte du Graal noir subissent un sort pire que la transformation en Esclave : fusionnées avec des mouches infernales, elles passent par une mutation épouvantable et deviennent des insectes ailés monstrueux composés de chair difforme. Ces écuyers et éclaireurs de l'ordre de la Mouche s'envolent en tant que hérauts de Belzébuth. Leur corps humain résiduel reste conscient pendant que le mal le dévore lentement de l'intérieur pour servir de carburant au héraut. Leur corps difforme, lui, combat contre leur gré pour la gloire de l'Enfer.

Les hérauts servent d'avant-garde à tout assaut du Graal noir. Le bourdonnement à crever les tympans de leurs ailes frappe de terreur tous les défenseurs, brise leur concentration et sape leur volonté. Les hérauts manient des armes abandonnées, contaminées par des vers parasites qui les forent et infectent les victimes. Chaque balle malade présente une conscience lugubre : elle trouve la moindre faille dans une armure, elle fouit le système nerveux, et elle liquéfie les organes internes.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
10"/Vol	+0 DÉ	+0 DÉ	0	40 mm

Équipement Un Héraut de Belzébuth peut recevoir toute arme de tir des tables d'armurerie du Culte du Graal noir, un casque aux yeux à facettes et un unique Dévot du Graal. Il ne peut recevoir aucune autre pièce d'équipement.

Capacités

- Bourdonnement exaspérant : jusqu'à 1 Héraut de Belzébuth peut recevoir la capacité *Bourdonnement exaspérant* pour un surcoût de 10 . Les jets de résolution effectués pour les figurines ennemies à 8" ou moins de ce Héraut deviennent des *jets de résolution risqués* (aucun effet s'il s'agit déjà de *jets de résolution risqués*).

- Trompe infectée : le Héraut de Belzébuth peut effectuer une attaque au corps à corps dotée du mot-clé MARQUEUR INFECTION même s'il ne dispose d'aucune arme de corps à corps. Si une telle attaque cause au moins 1 MARQUEUR INFECTION à la cible, vous pouvez retirer 1 MARQUEUR SANG du Héraut de Belzébuth.

Mots-clés GRAAL NOIR, IMMUNITÉ GAZ, PEUR, TIRAILLEUR, VOL

0-1 Amalgame – Coût : 140

Masse titubante et gigantesque, un Amalgame se compose de dizaines de cadavres infectés de guerriers ennemis, d'insectes et de mammifères, ainsi que de toute autre créature vivante qui a eu le malheur de succomber aux bénédictions insoutenables du Culte du Graal noir. Ces aberrations chancellent à travers le champ de bataille comme des montagnes ambulantes de chair malade et corpulente. Leurs bras balancent en tous sens les armes que leurs victimes utilisaient de leur vivant. Tout ce qui a la malchance de se trouver sur leur route finit écrasé, réduit en pulpe révoltante par leurs jambes gigantesques.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+0 DÉ	0	60 mm

Équipement Un Amalgame possède six bras et le mot-clé FORT, ce qui lui donne accès à de vastes combinaisons d'armes de tir et de corps à corps. Il peut posséder jusqu'à six armes de tir ou de corps à corps issues de l'armurerie du Graal noir, et il peut traiter deux armes à 2 mains avec le mot-clé LOURD (de tir ou de corps à corps) comme des armes à 1 main (au lieu d'une seule grâce au mot-clé FORT). Les autres armes à 2 mains comptent comme deux armes dans la limite des armes que peut porter un Amalgame. Un Amalgame ne peut pas porter plus de deux exemplaires d'une même arme, et il ne peut pas recevoir de grenades.

Un Amalgame peut recevoir jusqu'à un bouclier de tranchée à la place de l'une de ses armes à 1 main, mais il ne bénéficie pas de la restriction COMBO BOUCLIER. Il ne peut recevoir aucun autre équipement.

Capacités

- Monstruosité à six bras : l'Amalgame peut effectuer à chaque activation, 1 ACTION de Tir pour chaque arme de tir et 1 ACTION de Combat pour chaque arme de corps à corps dont il est équipé. Le modificateur d'arme secondaire ne s'applique à aucune de ces attaques au corps à corps.
- Corpulent : ajoutez –2 DÉS au jet de blessure pour toutes les attaques infligées à l'Amalgame.
- ACTION Piétinement : l'Amalgame peut déclarer l'ACTION Piétinement. Il doit alors effectuer une attaque au corps à corps contre un ennemi qui se trouve *À terre*. Cette attaque n'utilise aucune arme de corps à corps et présente le mot-clé IGNORE ARMURE.
- Inarrêtable : les figurines ennemies montées sur un socle de 32 mm ou moins ne sont pas autorisées à effectuer une attaque au corps à corps contre un Amalgame qui se replie à 1" ou moins d'elles. En outre, l'Amalgame peut déclarer une ACTION de Déplacement ou de Charge même s'il commence à 1" ou moins de figurines ennemies montées sur un socle de 32 mm ou moins.

Mots-clés GRAAL NOIR, FORT, IMMUNITÉ GAZ, PEUR, ROBUSTE

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Variante de bande

Le Chant Funèbre du Grand Hégémon

Les annales de la Grande Guerre rapportent que deux puissants Hégémons du Culte du Graal noir se sont dressés : Yersinia Rex, empereur de la Pestilence, et Febris, Fiancée putréfiée de Belzébuth. Tous deux finirent détruits, mais à un prix inimaginable pour les forces du Grand Tyran YHWH, que le seigneur des Mouches cherche à renverser. Même le grand Paladin Engelier, l'Épée des Cieux, périt lors de sa confrontation avec la puissance hégémonique.

Lors de l'avènement d'un Hégémon, l'influence ignoble du Culte du Graal noir est exaltée. Belzébuth devient lisse et gras et, tel un roi magnanime, distribue les bénédictions et les dons à ses enfants favoris. Son emprise insidieuse sur ses Esclaves du Graal se raffermit à l'extrême : ils se déplacent avec plus de grâce, et les bénédictions exaltées du Graal ouvrent leur esprit en ruine, ce qui leur permet de voir vraiment la gloire putrescente du seigneur des Mouches. Ils comprennent alors des armes plus complexes. Ensuite, les nobles qui forment les rangs de l'ordre de la Mouche reçoivent les cadeaux royaux de leur puissant seigneur.

Gavés par la puissance ascendante du Culte du Graal noir, comme ils sont misérables quand leur Hégémon révéré tombe au combat ! Chaque Hégémon étant unique, il ne peut donc pas être recréé après sa mort. L'extase que ressentent les chevaliers de la Peste au service de leur redouté souverain périclite en un désespoir des plus profonds, dont ils ne réchappent pas. Leur souche du Graal noir rebute leurs homologues, et ils ne sont plus les bienvenus à Eqron, la cité de Belzébuth. L'ordre de la Mouche les rejette pour leur échec. La souche de la maladie de l'Hégémon continue de se répandre et de créer des esclaves, mais ils naissent dans un monde dépourvu de leurs sires, ce qui les laisse désespérés et désolés.

Les chevaliers de la Peste pleurent sans cesse des larmes de sang noir et froid, et ils se languissent de leur sombre paradis perdu qui ne sera jamais plus. Le rêve alléchant d'une grande marée de pestilence qui purifie la Terre a disparu pour toujours. Leurs pleurs déchirants résonnent et se réverbèrent dans le No Man's Land. Aucun mortel ne peut ressentir ou comprendre ces cris de chagrin et cette rage insoutenable née d'une haine noire. Les chevaliers de la Peste composent des chants de louange lugubres pour leur Hégémon perdu, des airs beaux mais perturbants qui ne promettent rien d'autre qu'une mort sans fin.

Ces vestiges brisés des légions autrefois puissantes d'un Hégémon exercent leur vengeance contre n'importe quel adversaire, qu'importe son allégeance. Ils se jettent même contre d'autres bandes du Culte du Graal noir dans des actes futiles mus par les regrets, dans l'espoir de ressentir une souffrance qui atténuerait (au moins pour un temps) leur douloureux sentiment de perte. Cependant, leur damnation éternelle rend un tel espoir vain.

Les bandes que composent ces souches d'Hégémon déchu forment des processions funéraires permanentes pour leurs maîtres défunts. L'écho des pleurs et des chants funèbres accompagne leur marche solennelle, qui les mène de nulle part à nulle part. Les ignobles taches du Graal noir souillent à jamais les yeux de leurs membres, dont la chair vire au noir et se détache, avant de pendre en lambeaux comme une tenue funéraire. Ces pauvres hères cherchent des artefacts perdus et des éclats d'armes et d'armure de leur seigneur déchu. Avec ces restes dans lesquels persiste par-delà la tombe la puissance de l'Hégémon, ils fabriquent des bijoux rouillés et perturbants. Le No Man's Land renferme peu de choses plus dangereuses (ou plus épouvantables) que ces échos d'un noir passé que ronge la corruption, car ces processions funéraires impies dureront jusqu'à ce que le temps même n'existe plus.

RÈGLES SPÉCIALES DU CHANT FUNÈBRE DU GRAND HÉGÉMON

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à une bande du Chant funèbre du Grand Hégémon :

- L'Exécuteur : une bande du Chant funèbre du Grand Hégémon doit inclure 1 Exécuteur. Il utilise l'entrée du Chevalier de la Peste, mais a une caractéristique de Tir de +1 DÉ et les mots-clés CHEF et ROBUSTE pour un coût de 80 . La bande peut tout de même inclure 0-2 Chevaliers de la Peste.
- Les Déchus : une bande du Chant funèbre du Grand Hégémon ne peut inclure ni Seigneur des Tumeurs ni Amalgame.
- Les Égarés : une bande du Chant funèbre du Grand Hégémon ne peut inclure que 0-2 Molosses du Graal noir et 0-2 Hérauts de Belzébuth.
- Les Endeuillés : les Esclaves (du Graal comme de la Mouche) se nomment les Endeuillés. Leur caractéristique de Tir devient +0 DÉ et ils coûtent 30 . Ils peuvent recevoir des armes de tir, des grenades, un instrument de musique et un drapeau, tirés de l'armurerie du Culte du Graal noir.
- Déshonorés : les figurines d'une bande du Chant funèbre du Grand Hégémon ne peuvent recevoir ni hache de Belzébuth ni bouclier du Graal noir.
- Ultime bénédiction de l'Hégémon : les armes à chevrotine putrides et les canons à vis-cères ont une restriction de Limite : 3 et perdent la restriction Réservé aux ÉLITES.
- Testament de l'Hégémon : un Chevalier de la Peste peut recourir aux vestiges de la puissance de l'Hégémon déchu pour commander directement à un Endeuillé proche. Un Exécuteur ou un Chevalier de la Peste peut déclarer l'ACTION Ordre à l'Endeuillé. Retirez alors autant de MARQUEURS INFECTION que vous le souhaitez des figurines ennemies. Pour chacun de ces MARQUEURS retirés, vous pouvez ensuite donner l'un des Ordres suivants à un Endeuillé (un Esclave du Graal ou de la Mouche) qui se trouve à 18" ou moins de la figurine qui effectue cette ACTION. Un même Endeuillé ne peut pas recevoir plus d'un Ordre par tour, mais obéir à cet Ordre ne l'empêche pas d'être activé durant le même tour (avant ou après cet Ordre).
  - Ordre Charge : l'Endeuillé effectue une charge.
  - Ordre Combat : l'Endeuillé effectue une attaque au corps à corps.
  - Ordre Déplacement : l'Endeuillé effectue un déplacement normal (mais pas une charge ni un repli).
  - Ordre Tir : l'Endeuillé effectue une attaque de tir.

ARMURERIE ET ÉQUIPEMENT DU CHANT FUNÈBRE DU GRAND HÉGÉMON

Les pièces d'équipement qui suivent sont accessibles à une bande du Chant funèbre du Grand Hégémon :

Couronne brisée | 25 ⓞ | Réservé aux ÉLITES**, Limite : 1**
Confectionnée à partir de restes difformes et déchirés de l'armure brisée de leur Hégémon, cette couronne de pics et d'épines rappelle constamment leur échec aux Éplorés.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✠ Foyer de désespoir : à chaque activation du porteur de la couronne brisée, avant de déclarer la moindre ACTION avec sa figurine, placez 1 MARQUEUR INFECTION à côté de chaque figurine ennemie à 1" ou moins de lui.

Urne des Cendres amères | 40 ⓞ | Réservé aux ÉLITES**, Limite : 1**
Cette urne noire contient les cendres du corps incinéré de l'Hégémon déchu, qui conservent un faible écho de sa volonté haineuse. Des fragments s'en échappent en volutes lentes, et des murmures sinistres en émanent.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✠ Murmures sinistres : ajoutez −1 DÉ aux attaques de tir qui prennent pour cible le porteur de l'urne des Cendres amères ou une figurine qui se trouve à 3" ou moins de lui.



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



LA COUR DU SERPENT SERPENT À SEPT TÊTES

Des panaches éternels de fumée corrosive et puante saillent de la maudite cité de Fer de Dité. Le conseil de guerre infernal siège au sommet de son donjon noirci et parcouru de hurlements. Il rassemble les sept plus fourbes, rusés et diaboliques des archidiables en existence, qui forment la dénommée cour du Serpent à Sept Têtes. Chacune de ces Têtes incarne l'un des sept péchés capitaux ; ensemble, leurs décrets façonnent le cours de la Grande Guerre, et elles supervisent l'incessante campagne contre la Création terrestre, en plus de commander à toutes les forces infernales au service de la hiérarchie.

Dans les politiques changeantes, traîtresses et tordues de l'Enfer, même les plus puissants diables conservent rarement longtemps leur siège au conseil de guerre de la cour. Des bandes de fiélons marqués réduits en esclavage érigent des statues imposantes représentant les Têtes du Serpent, à savoir la Colère, l'Envie, la Luxure, l'Orgueil, la Paresse, la Gourmandise et l'Avarice. Ces œuvres finissent juste abattues et désagrégées quand de nouveaux seigneurs diaboliques se fraient un chemin jusqu'au pouvoir à coups de griffes, en piétinant leurs rivaux.

La hiérarchie de la cour est tout sauf stable. Une multitude de prétendants envieux complote contre les Têtes du Serpent, et chacun s'efforce de s'emparer d'une place pour revendiquer la gloire et le prestige d'une position si noble. On raconte que seul Mammon a réussi à conserver presque sans conteste les rênes du pouvoir en tant que Tête d'Avarice du Serpent depuis le début de la Grande Guerre. Les autres sièges ont vu un défilé déroutant de ducs, de marquis, de margraves, de barons, de suzerains, de princes, de seigneurs et de dames, de comtes et d'innombrables autres nobles de haut rang s'élever avant de chuter dans leurs machinations éternelles pour l'influence et le pouvoir.

Ce cycle incessant d'ascension politique suivie d'une ruine totale se reflète parmi leurs adeptes humains sur Terre. À son tour, la force d'un démon enfle et diminue avec le nombre de disciples mortels qu'ils peuvent corrompre à leur cause. Le conseil opère au vote majoritaire, qui se décide souvent avec une marge infime. Il en faut peu pour qu'un prince ou une princesse de l'Enfer amasse assez d'ennemis pour qu'ils le destituent, lui arrachent ses ailes et lui volent son pouvoir.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Jetés à bas, les déchus doivent à nouveau se tailler leur chemin hors des profondeurs, les railleries de leurs rivaux piquant comme du poison. Belzébuth, quoique plus puissant diable de la Gourmandise, méprise la place qui lui revient de droit à la cour : il préfère en effet mener sa guerre contre la Création à l'aide de son Graal noir. Son siège reste donc vacant, et les anges déchus inférieurs se querellent pour le droit au Trône de la Faim.

Sur ordre de la cour, des bandes se rassemblent à la porte de l'Enfer et se tiennent prêtes à partir affliger le monde. Des fiélons marqués se mobilisent sous la bannière de leurs préteurs ou de leurs sorciers. Les formes brisées des chevaliers infernaux sont enfoncées de force dans leur armure. Ils émergent des tombes enflammées où, quand ils ne participent pas à l'effort de guerre, leur corps gît, écrasé par une pierre tombale de basalte noire massive qui ne cesse de tourner. On fait s'avancer les saints profanés, qui servent d'autels de guerre impies, car leur présence même corrompt et pervertit le paysage qu'ils traversent. Des nuées de sauterelles de la Fosse devancent les bandes. Le fracas de leurs ailes annonce l'approche de la Cour, et leur piqûre venimeuse laisse des brûlures qui ne guérissent pas. Quand des présages meurtriers salissent le ciel ardent de l'Enfer et que les étoiles noires s'alignent, un chasseur de la voie de la Main gauche se joint à une bande, et ils émergent de la Bouche de l'Enfer.

La plupart des bandes marchent derrière les Misérables, des esclaves mortels de la cour, que les fiélons marqués fouettent sans pitié pour qu'ils avancent. Ils progressent vers la Grande Guerre au son d'une musique joyeuse et triomphante que jouent des mains invisibles. Elle résonne dans l'air, car prendre part à l'une de ces chasses est vu comme un grand privilège au sein du Shéol.



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

LA COUR DU SERPENT SERPENT À SEPT TÊTES

Des panaches éternels de fumée corrosive et puante jaillissent de la cité maudite de Fer de Dité. Le conseil de guerre infernal siège au sommet de son donjon noirci vibrant de hurlements. Il rassemble les sept plus fourbes, rusés et diaboliques des archidiables existants, qui président la Guerre contre la Création. Sur leurs ordres, les rejetons de Lucifer se mettent en marche pour semer la mort et la corruption sur le monde mortel.

De nombreux guerriers de la Cour ont accès à des capacités goétiques, des pouvoirs et des sorts qui utilisent la souffrance des mortels comme énergie spirituelle afin de déchaîner des pouvoirs démoniaques à même de déformer la réalité. Puisque le plan divin est perturbé et perverti, les sorciers de l'Enfer et d'autres créatures démoniaques peuvent recourir à l'énergie primordiale de la Création, libérée, pour altérer le monde. Les démons doivent se presser, cependant : l'omnipotence de Dieu se réaffirmera bientôt, et la possibilité de bouleverser le monde disparaîtra. Ainsi, les créatures infernales ont un besoin continu et croissant de sacrifices humains, de douleur et de guerres éternelles pour alimenter leurs pouvoirs surnaturels.

Création de bande

Vous disposez de 700 ⓜ pour recruter une bande de la Cour du Serpent à Sept Têtes en vue d'une campagne (▸ voir « Recruter une bande », page 146). Les bandes de la Cour du Serpent à Sept Têtes se composent de **Déchus**.

Tables d'armurerie

L'équipement signalé par un point [•] est propre à la Cour du Serpent à Sept Têtes, et vous trouverez ses règles dans la section « Équipement de la Cour du Serpent à Sept Têtes », après l'armurerie.

Les bandes de la Cour du Serpent à Sept Têtes peuvent recevoir l'équipement suivant :

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Règles spéciales de la Cour

Les règles spéciales qui suivent s'appliquent aux bandes de la Cour du Serpent à Sept Têtes (y compris toute variante) :

- Sept Péchés capitaux : avant de recruter votre première figurine, vous devez choisir auquel des Sept péchés capitaux se voue votre bande. Vous pouvez opter pour la Colère, l'Envie, la Luxure, l'Orgueil, la Paresse, la Gourmandise ou l'Avarice.
- Pouvoirs de la Goétie : les figurines d'ÉLITE d'une bande de la Cour du Serpent à Sept Têtes peuvent maîtriser des pouvoirs de la Goétie. L'entrée de bande de chaque figurine indique combien elle peut en avoir. Tous les pouvoirs de la Goétie disponibles sont décrits dans la liste des pouvoirs de la Goétie (pages suivantes) ou directement dans le profil d'une figurine qui les utilise.
  - Les pouvoirs de la Goétie se divisent entre capacités goétiques et sorts goétiques.
- Capacités goétiques : les capacités goétiques s'utilisent comme une capacité ordinaire de profil de figurine (▸ voir page 147).
- Sorts goétiques : les sorts goétiques doivent être lancés afin de pouvoir être utilisés. La description de chaque sort indique quand et comment le lancer. De plus, le lancement des sorts goétiques présente un coût à payer en MARQUEURS SANG (spécifié après le nom du sort). Notez que le lancement d'un sort ne nécessite aucun jet de résolution pour la figurine.
  - Une figurine qui lance un sort est appelée « le lanceur de sorts ».
  - Une figurine ne peut lancer le même sort plus d'une fois par activation.
  - Pour lancer un sort goétique, vous devez retirer un nombre de MARQUEURS SANG égal à son coût. Vous pouvez les retirer de toute figurine (amie ou ennemie) dépourvue des mots-clés GRAAL NOIR ou DÉMONIAQUE, se trouvant n'importe où sur le champ de bataille, y compris hors de la ligne de vue du lanceur, et vous pouvez retirer les MARQUEURS SANG de plusieurs figurines si vous le souhaitez.
  - Si le coût est variable, vous devez choisir, avant de lancer le sort, combien de MARQUEURS SANG vous allez payer. Par exemple, pour un sort goétique avec (coût : 1-3), vous devez payer 1, 2 ou 3 MARQUEURS SANG avant de lancer le sort.
  - Certains sorts goétiques peuvent être lancés uniquement si une figurine déclare l'ACTION Incanter. Vous devez payer le coût du sort tel que décrit ci-dessus, puis vous pouvez lancer le sort avec la figurine. Vous pouvez déclarer l'ACTION Incanter plus d'une fois par activation, mais vous ne pouvez pas recourir plus d'une fois par activation au même sort.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Armes de tir	Restrictions	Coûts
• Arme d'assaut du Serpent	Limite : 2	50
Arme à chevrotine	Combo bouclier	10
• Arquebuse		8
• Fusil ophidien	Réservé aux ÉLITES, Limite : 3	25
Lance-flammes	Limite : 2	30
Lance-flammes lourd	Limite : 1	55
Pistolet		6
Tromblon	Combo bouclier	5
Armes de corps à corps		
Arme d'hast	Combo bouclier	7
Couteau de tranchée		1
• Emporte-tête	Limite : 2	15
• Épée de Malebranche	Limite : 1	50
Épée/Hache		4
Épée/Hache à deux mains		12
Gourdin de tranchée		3
Grand marteau/Maillet		10
• Instrument de torture		8
• Lame infernale	Limite : 3	15
Grenades		
Grenades à gaz		10
Grenades incendiaires	Limite : 2	15
Boucliers		
Bouclier de tranchée		10
Armures		
• Armure en fer infernal	Réservé aux Chevaliers infernaux	50
Armure renforcée	Réservé aux ÉLITES	40
Armure standard		15
Matériel		
Babiole impie		15
Casque de combat	Coiffe	5
• Couronne de feu infernal	Réservé aux ÉLITES et aux Sauterelles de la Fosse	15
Drapeau	Limite : 1	1
Instrument de musique	Limite : 1	15
Masque à gaz		5
Munitions incendiaires	Limite : 1	15
• Muselière	Réservé aux Fiélons marqués, Limite : 3	10
Pelle	Réservé aux Fiélons marqués et aux Pitoyables	5
Relique impie		15

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Équipement de la Cour

Les pièces d'équipement qui suivent sont propres à la Cour du Serpent à Sept Têtes. Les règles du reste de l'équipement se trouvent dans la section d'équipement ordinaire des règles (▸ voir page 132).

Armure de fer infernal | 50 ⓞ | Réservé aux Chevaliers infernaux
Cette armure est forgée en même temps en Enfer et sur Terre, de sorte qu'aucune arme, qu'elle vienne de l'Enfer ou des mains de l'homme, ne peut outrepasser sa protection.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	–	–2 MODIFICATEURS BLESSURE, RÉSISTANT

Arquebuse | 8 ⓞ
Cette arme à platine à mèche, primitive, reste assez simple pour que même un fiélon marqué parvienne à l'utiliser, et assez solide pour servir de gourdin avec lequel frapper un ennemi dans la mêlée.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	18"	ENCOMBRANT

✠ Coup de crosse : une figurine équipée d'une arquebuse peut s'en servir d'arme de corps à corps à 2 mains.

Canon d'assaut du Serpent | 50 ⓞ | Limite : 2
Cet énorme canon à main, terrifiant, contient un portail qui ouvre sur les marais et les bourbiers fétides du cinquième cercle de l'Enfer. Un horrible gaz entoure chaque balle qu'il tire.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	36"	ASSAUT, AUTOMATIQUE 2, GAZ, LOURD

Couronne de feu infernal | 15 ⓞ | Réservé aux ÉLITES **et aux Sauterelles de la Fosse**
Cette couronne enflammée est maintenue dans les airs par les mains invisibles d'une âme damnée qui souffre de ce feu, et dont on peut encore entendre les cris et les pleurs. Un membre de l'élite de la Cour peut gagner cette récompense après avoir accompli un exploit au nom de la Tête du Serpent qu'il sert. De tous les soldats asservis par la Cour, seules les Sauterelles de la Fosse bénéficient du droit à porter ce symbole de prestige, en raison du rôle crucial qu'elles ont rempli au début de la Grande Guerre.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✠ Flammes ardentes : quand une figurine équipée d'une couronne de feu infernal termine son activation, placez 1 MARQUEUR SANG à côté de chaque figurine ennemie à 1" ou moins d'elle, à l'exception des figurines dotées du mot-clé IMMUNITÉ FEU.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Emporte-tête | 15 ✪ | Limite : 2
Cette arme contiendrait un minuscule fragment de la pierre avec laquelle Caïn tua Abel. Elle permet à son porteur d'identifier tout point faible qui abattrait l'ennemi sur-le-champ et dans d'atroces souffrances. Il en résulte une arme parfaite pour les embuscades, que les Chasseurs de la voie de la Main gauche aiment particulièrement.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	–

✠ Arme d'embuscade : ajoutez +2 MODIFICATEURS BLESSURE au jet de blessure pour les attaques portées avec cette arme contre une cible qui n'a pas encore été activée lors de ce tour.

Épée de Malebranche | 50 ✪ | Limite : 1
Ces épées de l'Abîme, fourchues, constituent des symboles de prestige. Ces armes terribles, qui appartenaient jadis à des séraphins déchus lors de la guerre contre le Paradis, sont offertes aux démons qui ont accompli des exploits au service de la Cour.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	LOURD, MORTEL

Fusil ophidien | 25 ✪ | Réservé aux ÉLITES**, Limite : 3**
Ce fusil de chasse à rouet sort des forges du démon Sabnock, le grand marquis de la guerre. Conçu à partir de métaux et de matériaux terrestres et infernaux, il existe simultanément dans la dimension difforme de l'Enfer et sur Terre. Chose impossible, les tirs de cette arme à feu pervertissent les lois divines : les cibles à couvert ou lointaines s'avèrent donc plus faciles à toucher que les autres.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	30"	LOURD, IGNORE COUVERT, IGNORE PORTÉE LONGUE

✠ Inversion contre nature : ajoutez +1 DÉ (au lieu de −1 DÉ) au jet de résolution pour les attaques portées avec cette arme si le modificateur COUVERT ou PORTÉE LONGUE s'y applique. Notez que vous ajoutez +2 DÉS si les deux modificateurs s'appliquent.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Instrument de torture | 8
Les grands fléaux confectionnés à partir d'épines dorsales vivantes, les baguettes chauffées à blanc, les attrape-coquins et d'autres instruments de tourment conçus par les forgerons sadiques de Dité sont d'usage répandu dans les bandes de la Cour. Leur principale fonction ne consiste pas à tuer, mais à infliger une douleur aussi insoutenable que possible. On les forge dans les feux de l'Enfer avant de les refroidir dans les eaux noires du Styx, et leurs blessures causent une souffrance qui dure des jours.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	–

✠ Blessures insoutenables : quand vous effectuez un jet de blessure pour une attaque portée avec un instrument de torture, jetez 1d6 au lieu de 2d6, mais doublez ensuite le nombre de MARQUEURS SANG causés par le jet. Ajoutez tout +DÉ BLESSURE ou –DÉ BLESSURE comme d'ordinaire, mais conservez le résultat le plus haut ou le plus bas uniquement. Notez que si vous transformez ce jet de blessure en *jet de massacre*, vous jetez 2d6 au lieu de 3d6, mais vous doublez ensuite le nombre de MARQUEURS SANG causés par le jet.

Lame infernale | 15 | Limite : 3
Forgée à partir de minerai de fer puisé dans les mines de Dité, cette arme brûle des flammes inextinguibles de l'Enfer.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+1 DÉ BLESSURE, FEU

Muselière | 10 | Réservé aux Fiélons marqués, Limite : 3

Les Fiélons marqués sont des bêtes indisciplinées, presque impossibles à contrôler quand elles sentent du sang mortel. Les nobles de la Cour utilisent ces muselières barbelées et cruelles pour les mettre au pas. Un tel objet est harmonisé avec la volonté de son maître, qui peut la contracter grâce à un mot de commande, jusqu'à ce que la douleur devienne si insoutenable qu'elle contraint même le plus bestial des Fiélons marqués à obéir.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✠ Au pied ! : ajoutez +1 DÉ au jet de résolution pour les attaques de tir effectuées par un Fiélon marqué équipé d'une muselière. De plus, la capacité *Haineux* ne s'applique plus à un Fiélon marqué équipé d'une muselière.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Liste des pouvoirs de la Goétie

Tous les pouvoirs de la Goétie que peuvent utiliser les figurines d'une bande de la Cour du Serpent à Sept Têtes sont décrits ici. La plupart d'entre eux peuvent uniquement être sélectionnés par des figurines spécifiques ou par des figurines d'une bande consacrée à un péché capital précis. La description de chaque pouvoir indique de telles restrictions. En outre, chaque pouvoir s'accompagne d'un coût en ✪.

Pouvoirs génériques

Les sorts goétiques ci-dessous peuvent être pris par toute bande de la Cour du Serpent à Sept Têtes (y compris toute variante).

Brasier infernal | 15 ✪ | Sort (coût : 1-3) | Réservé aux Sorciers
Le sorcier ouvre un portail vers le lac de Feu et en appelle une grande boule hurlante de lave infernale, mêlée d'âmes damnées.

Vous devez déclarer l'ACTION Incanter avec le lanceur de sorts afin de lancer ce sort. La figurine peut alors effectuer une attaque de tir avec une portée de 36" et les mots-clés DÉVIATION, EXPLOSION et FEU. Le rayon de l'explosion, en pouces, égale le nombre de MARQUEURS SANG payé au lancement du sort. De plus, quand vous effectuez un jet de blessure pour une figurine prise pour cible du brasier infernal et touchée par le sort, ou quand l'attaque dévie et que l'emplacement final se trouve sur le socle d'une figurine, l'attaque gagne le mot-clé IGNORE ARMURE.

Esclavagiste | 10 ✪ | Sort (coût : 1) | Réservé aux ÉLITES
Les plus puissants membres de la Cour ont réduit en esclavage total les Fiélons marqués.

Vous devez déclarer l'ACTION Incanter avec le lanceur de sorts afin de lancer ce sort. Vous pouvez alors donner l'un des Ordres suivants à un Fiélon marqué (ami ou ennemi) qui se trouve à 18" ou moins du lanceur de sorts. Obéir à cet Ordre n'empêche pas le Fiélon marqué d'être activé durant le même tour (avant ou après cet Ordre).

- Ordre Sacrifice : le Fiélon marqué se suicide. Il est mis *Hors de combat* et rayé de la fiche de bande.
- Ordre Combat : le Fiélon marqué porte une attaque au corps à corps.
- Ordre Déplacement : le Fiélon marqué effectue un déplacement normal (ni une charge ni un repli).
- Ordre Tir : le Fiélon marqué effectue une attaque de tir.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



Bandes de la Colère

Les sorts et capacités goétiques ci-dessous peuvent être pris par une bande de la Cour du Serpent à Sept Têtes dévouée au péché de colère.

Charge de la haine | 10 | Capacité | Réservé à 0-3 ÉLITES
Il n'existe presque aucun moyen d'échapper à la haine de cette créature.

Quand une figurine dotée de cette capacité goétique effectue une charge, considérez sa caractéristique de Mouvement comme égale à 12" et ne jetez pas le d6 pour déterminer le bonus de charge. Résolvez ensuite la charge normalement (le terrain difficile ralentit la figurine, elle doit sauter par-dessus les trous, etc.). De plus, à moins que la cible de la charge ne soit la figurine ennemie la plus proche en ligne de vue, vous devez effectuer un *jet de résolution risqué* avant de réaliser la charge. En cas d'échec, la figurine ne se déplace pas et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, elle peut réaliser sa charge.

Marque de Caïn mineure | 20 | Capacité | Réservé à 0-1 ÉLITE
Cette capacité est une copie inférieure de la marque que le Dieu-Tyran YHWH plaça sur le front de Caïn, le Premier Meurtrier.

Une figurine dotée de cette capacité goétique reçoit le mot-clé –1 DÉ BLESSURE.

Rage aveugle | 10 | Capacité | Réservé à 0-3 ÉLITES
Avec une célérité née de rage pure, cette créature se déplace à une vitesse surprenante.

Ajoutez +1 DÉ au *jet de résolution risqué* quand une figurine dotée de cette capacité goétique effectue une ACTION de course.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



Bandes de l'Envie

Les sorts et capacités goétiques ci-dessous peuvent être pris par une bande de la Cour du Serpent à Sept Têtes dévouée au péché d'envie.

Ce qui est à toi est à moi | 10 | Sort (coût : 1) | Réservé aux ÉLITES
Le lanceur de sorts ne supporte pas que l'on possède ce dont il manque, et il plie la réalité pour assouvir sa jalousie.

Vous devez déclarer l'ACTION Incanter avec le lanceur de sorts afin de lancer ce sort. Vous pouvez alors retirer 1 MARQUEUR SANG ou BÉNÉDICTION d'une figurine (amie ou ennemie) dans la ligne de vue du lanceur de sorts et le placer à côté de lui.

Position convoitée | 10 | Sort (coût : 2) | Réservé aux Préteurs et aux Sorciers
La jalousie et l'envie ardentes que ressent le lanceur de sorts pour les individus avec un meilleur statut lui permettent de changer instantanément de place avec quelqu'un qu'il envie.

Vous devez déclarer l'ACTION Incanter avec le lanceur de sorts afin de lancer ce sort. Choisissez alors une figurine (amie ou ennemie) à 12" ou moins de lui, dans sa ligne de vue et à plus de 1" de toute autre figurine. Redéployez les deux figurines en intervertissant la position du lanceur de sorts et celle de sa cible, de sorte que le centre du socle de chacun occupe l'emplacement précédent du centre du socle de l'autre. Si cela s'avère impossible pour quelque raison que ce soit (par exemple si un terrain infranchissable ou une autre figurine gêne), les deux figurines restent à leur emplacement initial. Notez que le lanceur de sorts peut lancer Position convoitée même en étant à 1" ou moins d'une figurine ennemie (dans ce cas, cette dernière ne pourra pas effectuer d'attaque au corps à corps contre le lanceur de sorts avant que sa position soit modifiée), et peut se redéployer à 1" ou moins d'une figurine ennemie.

Regard envieux | 5 | Capacité | Réservé aux Préteurs et aux Sorciers
L'envie de la créature est si importante qu'elle peut manifester l'objet de son désir sous forme physique.

Vous pouvez acheter 1 pièce d'équipement de l'armurerie de la Nouvelle-Antioche, des Pèlerins des tranchées ou du Sultanat de Fer pour une figurine dotée de cette capacité goétique. Vous devez vous conformer à ses restrictions éventuelles : il n'y a donc aucun intérêt à acquérir des équipements réservés aux figurines d'une autre bande. Cet équipement ne peut être vendu ni réaffecté lors de la phase d'Intendance et vous pouvez le racheter plus tard si jamais vous la perdez durant la campagne pour une raison ou une autre.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



Bandes de la Luxure

Les sorts et capacités goétiques ci-dessous peuvent être pris par une bande de la Cour du Serpent à Sept Têtes dévouée au péché de luxure.

Appel de la chair | 15 ◓ | Sort (coût : 2) | Réservé aux Préteurs et aux Sorciers
Personne ne peut résister à l'appel de la luxure.

Vous devez déclarer l'ACTION Incanter avec le lanceur de sorts afin de lancer ce sort. L'activation du lanceur de sorts prend alors fin, et la première ACTION qu'effectue la prochaine figurine activée par votre adversaire doit être un déplacement, une charge ou un repli. Une figurine *À terre* se relève avant d'effectuer l'ACTION ; si elle ne peut pas se relever pour une raison ou une autre, le sort n'a pas d'effet sur elle. Votre adversaire doit déplacer sa figurine par tous les moyens possibles de sorte qu'elle se rapproche le plus possible du lanceur de sorts, même si elle doit effectuer une ACTION de Repli (en se trouve à 1" ou moins d'une figurine ennemie), une ACTION de Charge (si elle se trouve à 12" ou moins du lanceur de sorts) y compris si elle doit pour cela traverser un terrain dangereux, escalader, sauter ou sauter en contrebas. Après avoir effectué ce mouvement obligatoire vers le lanceur de sorts, la figurine peut effectuer normalement d'autres ACTIONS, mais ne peut pas désigner le lanceur de sorts pour cible d'une attaque (de tir ou au corps à corps) pour le reste du tour.

Douleur exquise | 15 ◓ | Sort (coût : 1-2) | Réservé aux ÉLITES
La douleur et le plaisir ne sont que les deux faces d'une même médaille. Telle est la sagesse du péché de luxure.

Vous devez déclarer l'ACTION Incanter avec le lanceur de sorts afin de lancer ce sort. Désignez alors une figurine (amie ou ennemie) dans la ligne de vue du lanceur de sorts. Placez le nombre de MARQUEURS SANG payés pour lancer le sort à côté de cette figurine.

Plaisirs interdits | 10 ◓ | Capacité | Réservé aux Préteurs et aux Sorciers

Mieux vaut taire les actes indicibles que le démon inflige à son pauvre esclave.

Vous pouvez utiliser cette capacité goétique au début de chaque partie, avant le déploiement. Pour chaque figurine dotée de cette capacité dans votre bande, vous pouvez choisir une figurine de votre bande qui est dépourvue du mot-clé DÉMONIAQUE. Placez 3 MARQUEURS SANG à côté de cette figurine.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



Bandes de l'Orgueil

Les sorts et capacités goétiques ci-dessous peuvent être pris par une bande de la Cour du Serpent à Sept Têtes dévouée au péché d'orgueil.

Lumière de Samaël | 15 | Sort (coût : 2) | Réservé aux Préteurs et aux Sorciers
L'ange Samaël chuta de la splendeur et de la gloire, et à présent sa lumière divine brûle tout sur son passage.

Vous devez déclarer l'ACTION Incanter avec le lanceur de sorts afin de lancer ce sort. Désignez alors une figurine ennemie à 24" ou moins du lanceur de sorts et dans sa ligne de vue, puis effectuez un jet de blessure pour cette cible. De plus, si celle-ci est montée sur un socle de 32 mm ou moins, elle est repoussée sur d6" en ligne droite dans la direction opposée au lanceur de sorts. Elle s'arrête si elle percute une autre figurine, un terrain infranchissable ou un élément de terrain qu'elle ne peut franchir sans l'escalader.

Orgueilleuse rébellion | 15 | Capacité | Réservé aux ÉLITES
Battre en retraite signifierait se soumettre à l'ennemi, un acte impensable.
Vous n'avez pas besoin d'effectuer de tests de Moral tant qu'au moins 1 figurine dotée de cette capacité dans votre bande se trouve sur le champ de bataille.

Trop orgueilleux pour chuter | 10 | Sort (coût : 2) | Réservé aux Préteurs et aux Sorciers
L'orgueil de cette créature égale celui de l'Étoile du Matin en personne. Elle ne s'agenouillera jamais de son plein gré.

Vous pouvez lancer ce sort immédiatement après que la cible se retrouve *À terre*. Le lanceur de sorts ignore alors le résultat *À terre* et reste debout, mais il subit les autres effets du jet de blessure ou de la règle qui aurait dû le mettre *À terre*. Par exemple, vous devez placer comme d'habitude les MARQUEURS SANG causés, et si vous avez utilisé le mot-clé ROBUSTE, vous ne pouvez plus l'utiliser de la partie.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



Bandes de la Paresse

Les sorts et capacités goétiques ci-dessous peuvent être pris par une bande de la Cour du Serpent à Sept Têtes dévouée au péché de paresse.

Daemonium Meridianum | 20 | Capacité | Réservé à 0-1 ÉLITE
Il est impossible d'approcher ce guerrier infernal en démontrant énergie ou enthousiasme.

Les figurines ennemies traitent le terrain dégagé ou dangereux à 6" ou moins de la figurine dotée de cette capacité goétique comme un élément de terrain avec le mot-clé TERRAIN DIFFICILE.

Esprit morphéen | 15 | Capacité | Réservé à 0-2 ÉLITES
L'esprit de cette créature démoniaque perturbe le cours du temps, et elle peut donc prendre le temps qu'elle souhaite pour décider de ses actions.

Votre adversaire ne peut pas dépenser plus de 1 MARQUEUR SANG pour ajouter −1 DÉ à un jet de résolution que vous effectuez pour la figurine dotée de cette capacité goétique.

Le charme de l'acédie | 15 | Sort (coût : 1) | Réservé aux ÉLITES
Ne même pas essayer reste le meilleur moyen de réussir.

Vous devez déclarer l'ACTION Incanter avec le lanceur de sorts afin de lancer ce sort. Dans ce cas, si la prochaine ACTION effectuée par le lanceur de sorts durant son activation nécessite au moins un jet de résolution (risqué ou non), pour tout ou partie de celle-ci, alors le premier jet est automatiquement une réussite (ne lancez aucun dé).

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Bandes de la Gourmandise



Les sorts et capacités goétiques ci-dessous peuvent être pris par une bande de la Cour du Serpent à Sept Têtes dévouée au péché de gourmandise.

Dévoreur de la chair | 10 | Capacité | Réservé à 0-1 Préteur ou Sorcier
Une faim de chair surnaturelle hante cette créature. Chaque fois que du sang mortel est versé, cette entité démoniaque se nourrit par le biais de déchirures dans la réalité, et elle se gorge alors de viscères et d'entrailles.

Après avoir effectué une attaque au corps à corps avec une figurine dotée de cette capacité goétique, vous pouvez lui retirer autant de MARQUEURS SANG que l'attaque en a placé à côté de la cible. Cette capacité n'affecte pas les attaques prenant pour cible une figurine ennemie dotée des mots-clés GRAAL NOIR ou DÉMONIAQUE.

Gourmandise insouciante | 10 | Sort (coût : 2) | Réservé à 0-1 ÉLITE
Cette malédiction rend sa cible folle d'une faim surnaturelle, ce qui la rend aussi aveugle au danger : elle cherche en effet à consommer de la matière qu'elle perçoit désormais comme comestible.

Vous devez déclarer l'ACTION Incanter avec le lanceur de sorts afin de lancer ce sort. Désignez alors 1 figurine ennemie qui n'a pas encore été activée lors de ce tour, puis un équipement de type Matériel en sa possession (et non une arme, une armure, etc.). Vous ne pouvez choisir de matériel avec le mot-clé CONSOMMABLE s'il a déjà été consommé ou DÉPLOYABLE si l'élément déployé est à plus de 1" de son porteur. La figurine engloutit ce matériel, ce qui le rend inutilisable pour le reste de la partie.

Ventre de la Bête | 5 | Capacité | Réservé aux ÉLITES
Cette créature est réputée pour les vastes quantités de chair qu'elle ingérait avant de quitter l'Enfer. Quand ses adversaires la blessent, ils subissent des brûlures d'acide insoutenables.

Après avoir résolu une attaque au corps à corps prenant pour cible une figurine avec cette capacité goétique, placez 1 MARQUEUR SANG à côté de la figurine de l'attaquant si l'attaque a entraîné le placement d'au moins 1 MARQUEUR SANG à côté de la cible.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



Bandes de l'Avarice

Les sorts et capacités goétiques ci-dessous peuvent être pris par une bande de la Cour du Serpent à Sept Têtes dévouée au péché d'avarice.

Cœur noir | 5 ⓿ | Sort (coût : 1) | Réservé à 0-2 ÉLITES
L'avarice a tant corrompu le cœur de cette créature déchue qu'elle arbore un trou béant dans sa poitrine.

Vous pouvez lancer ce sort avant d'effectuer un jet de résolution (risqué ou non) pour le lanceur de sorts. Ajoutez alors +1 DÉ au jet.

Cœurs avares | 15 ⓿ | Capacité | Réservé à 0-1 ÉLITE
On ne peut pas servir à la fois Mammon et Dieu. Les démonstrations ostentatoires de richesse des ennemis ne font que renforcer les serviteurs de l'Avarice.

Au début de chaque partie, après le déploiement des deux camps, placez à côté d'une figurine dotée de cette capacité goétique 1 MARQUEUR BÉNÉDICTION pour chaque figurine ennemie d'une valeur totale d'au moins 150 ⓿ (comprenant leur équipement, etc.).

Corps d'or | 15 ⓿ | Capacité | Réservé à 0-1 ÉLITE
La dévotion de ce serviteur de l'Avarice est si grande que son corps entier prend l'aspect du précieux métal.

Une figurine dotée de cette capacité goétique reçoit le mot-clé GOLEM.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Élite : Les Nobles de la Cour

0-1 Préteur – Coût : 115

Une bande de la Cour doit inclure soit un Préteur, soit un Sorcier, ou les deux.

Chacun des préteurs, les commandants et magistrats de l'Enfer, supervise une province du fief de ses seigneurs démoniaques. Sur ordre de son maître, il dirige de petites cohortes qu'il lève parmi la population des domaines infernaux toujours changeants. Les Fiélons marqués se rassemblent à son signal, et les Chevaliers infernaux, contraints d'obéir aveuglément, ploient le genou face à ces redoutables commandants de campagne de l'Enfer.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
8"/Vol	+3 DÉS	+3 DÉS	0	50 mm

Équipement Un Préteur peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Cour.

Pouvoirs Un Préteur peut avoir jusqu'à 2 pouvoirs de la Goétie, sauf les Préteurs d'une bande de la Colère, limités à 1 Pouvoir.

Capacités Aucune

Mots-clés LA COUR, DÉMONIAQUE, ÉLITE, CHEF, FORT, PEUR, ROBUSTE, VOL



MF

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Sorcier – Coût : 75

Une bande de la Cour doit inclure soit un Préteur, soit un Sorcier, ou les deux.

Les Sorciers prennent diverses formes, modelant leur corps pour mieux lancer les sorts puissants dont ils ont la charge. Certains présentent plusieurs bras ou plusieurs têtes ; d'autres subissent d'innombrables altérations et de terribles améliorations. Ils s'en administrent eux-mêmes, mais d'autres leur sont imposées de force, selon les caprices de l'archidiable et de la cabale de grands sorciers qui mènent leur stratégie goétique. Les pieds des sorciers ne touchent pas le sol, un souvenir lointain de leur passé angélique. Ces créatures flottent plutôt sur les champs de bataille du No Man's Land, en chantant le cruel Évangile de l'Enfer tout en avançant. Leur sagesse obscure et leur ruse impitoyable les rendent tout aussi capables de mener au combat les bandes de la Cour que de servir de conseiller à un Préteur qui s'aventure dans les royaumes mortels.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Vol	+1 DÉ	+1 DÉ	0	50 mm

Équipement Un Sorcier peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Cour, à l'exception d'armes de tir et de grenades.

Pouvoirs Un Sorcier peut avoir jusqu'à 3 pouvoirs de la Goétie. Il dispose en plus du sort goétique Bénédiction de la lune du Serpent (▸ voir ci-dessous) sans surcoût.

Capacités Aucune

Mots-clés LA COUR, DÉMONIAQUE, ÉLITE, PEUR, VOL

Bénédiction de la Lune du Serpent |

Sort (coût : 2/4/6) | Réservé aux Sorciers

Vous pouvez lancer ce sort avant que l'adversaire n'effectue un jet de blessure pour le lanceur de sorts. Ajoutez alors −1 MODIFICATEUR BLESSURE au jet par tranche de 2 MARQUEURS SANG payé pour lancer le sort.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Chasseur de la voie de la Main gauche – Coût : 110

Les Chasseurs de la Cour du Serpent à Sept Têtes sont des disciples de la voie de la Main gauche. Ils arpentent l'arrière-pays primordial de l'Enfer, où ils traquent des bêtes cauchemardesques. Ils pratiquent une ignoble magye, grâce à laquelle ils lisent des présages et des signes dans le sang et les entrailles de leur proie, qu'ils ouvrent tandis qu'elle vit encore.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+2 DÉS	+1 DÉ	0	32 mm

Équipement Un Chasseur de la voie de la Main gauche possède toujours un arc du Léthé (▸ voir ci-contre), qui ne peut être ni retiré ni perdu au fil de la campagne, quelle qu'en soit la raison. Il doit toujours tenir cet arc dans l'une de ses mains, mais peut sinon recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Cour, en dehors des armes à 2 mains.

Pouvoirs Un Chasseur de la voie de la Main gauche dispose toujours des pouvoirs de la Goétie suivants : Arpenteur des ombres, Cape en peau de bête oracle et Voie de la Main gauche.

Capacités Aucune

Mots-clés LA COUR, DÉMONIAQUE, ÉLITE, INFILTRÉ

Arpenteur des ombres | Sort (coût : 2) |
Réservé aux Chasseurs de la voie de la Main gauche

Vous pouvez lancer ce sort avant que le lanceur effectue une ACTION de Repli. Dans ce cas, les figurines ennemies ne peuvent pas effectuer d'attaque au corps à corps contre le lanceur de sorts quand il se replie.

Cape en peau de bête oracle | Sort (coût : 3) |
Réservé aux Chasseurs de la voie de la Main gauche

Vous pouvez lancer ce sort une fois par tour, après un jet de blessure infligé au lanceur de sorts. Dans ce cas, le résultat du jet de blessure est alors changé pour le résultat *Pas d'effet* (effectuez normalement les jets de blessure pour les autres figurines touchées par la même attaque).

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Voie de la Main gauche | Sort (coût : 2) |
Réservé aux Chasseurs de la voie de la Main gauche

Vous pouvez lancer ce sort quand le lanceur effectue une ACTION de Déplacement, Charge ou Repli ou une ACTION de Course et entre en contact avec un élément de terrain. Vous pouvez alors interrompre son déplacement pour retirer sa figurine du champ de bataille et la redéployer au contact d'un autre élément de terrain à plus de 1" de toute figurine ennemie, sauf si le lanceur de sorts est en train de charger. Si le sort est lancé durant une charge, vous devez redéployer le lanceur de sorts plus près de sa cible qu'il ne l'était avant que vous l'ayez retiré du champ de bataille. Vous pouvez ensuite reprendre le déplacement du lanceur de sorts comme d'ordinaire. Ce sort peut être lancé plus d'une fois durant une même ACTION (vous devez payer le coût de chaque lancement). Si vous le lancez durant une charge, le lanceur de sorts doit malgré tout se trouver à 12" ou moins de sa cible au début de sa charge.

Arc du Léthé

Les chasseurs de la voie de la Main gauche font pousser cet arc à partir de leur propre chair. Ils en trempent parfois la pointe dans un poison mortel concocté avec le sang de bêtes anonymes qu'ils traquent dans les terres désolées de l'Enfer. L'arc peut aussi tirer l'un des traits de fer de Pandémonium, qui pèsent neuf tonnes sur Terre.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	24"	ASSAUT

Munitions spéciales : avant d'effectuer le jet de blessure pour une attaque effectuée avec l'arc du Léthé, vous devez choisir s'il bénéficie du mot-clé +2 DÉS BLESSURE ou du mot-clé IGNORE ARMURE.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-3 Chevaliers infernaux – Coût : 100

Les bataillons silencieux de l'Enfer, convoqués quand la Cour du Serpent à Sept Têtes cherche à se divertir, se composent des chevaliers infernaux. Leurs étendards aux flammes éternelles flottent lorsqu'ils partent en guerre pour exaucer la volonté de leurs maîtres. Bannerets des grands seigneurs de la Cour, ces champions répondent aux mortels assez fous pour oser défier les groupes de chasseurs de la noblesse du Serpent.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+2 DÉS	–2	40 mm

Équipement Un Chevalier infernal possède toujours une armure en fer infernal (▸ voir l'armurerie de la Cour), qui ne peut être ni retirée ni perdue au fil de la campagne, quelle qu'en soit la raison. Le modificateur de blessure dû à l'armure est inclus dans le profil de la figurine, ci-dessus. Un Chevalier infernal peut de plus recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Cour, en dehors d'une armure.

Pouvoirs Un Chevalier infernal peut avoir jusqu'à 2 pouvoirs de la Goétie, dont l'un doit être le sort goétique Magie du sang (▸ voir ci-dessous), appris sans surcoût.

Capacités Aucune

Mots-clés LA COUR, DÉMONIAQUE, ÉLITE, FORT

Magie du sang | Sort (coût : 1) | Réservé aux Chevaliers infernaux

Vous pouvez lancer ce sort avant tout jet de blessure pour une attaque portée par le lanceur de sorts. Ajoutez alors +1 DÉ BLESSURE pour tous les jets de blessure pour cette attaque. Par exemple, si l'attaque présentait le mot-clé EXPLOSION, vous ajouteriez +1 DÉ BLESSURE au jet effectué pour chaque figurine prise dans le rayon de l'explosion de l'attaque.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Troupes : Les Esclaves de la Guerre

Misérables – Coût : 20

Les Misérables doivent rester moins nombreux que les figurines DÉMONIAQUES.

Ces âmes infortunées ne possèdent pas une goutte de sang démoniaque. Elles servent de troupes de choc quand on ne les soumet pas à la torture pour alimenter la magie goétique des sorciers et d'autres utilisateurs des arts noirs. La loi de l'Enfer ne laisse aucun doute : si un misérable abat un puissant adversaire, on lui accorde la liberté, en mémoire et en l'honneur de la Première Rébellion, durant laquelle la guerre ravagea les Cieux et le sang des anges peignit le firmament en rouge.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	–1 DÉ	–1 DÉ	0	25 mm

Équipement Un Misérable peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Cour qui coûte au maximum 10 . Il doit avoir au moins 1 arme (on ne peut pas l'envoyer au combat complètement désarmé).

Capacités Loi de l'Enfer : si une attaque du Misérable met *Hors de combat* une figurine ennemie avec le mot-clé ÉLITE, la figurine du Misérable gagne sa liberté, et vous la retirez immédiatement de la partie. Elle ne compte plus dans votre bande du point de vue des tests de Moral, et vous l'effacez de la fiche de bande.

Mots-clés LA COUR

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-3 Sauterelles de la Fosse – Coût : 90

Ces terrifiantes créatures caparaçonnées et ailées, de la taille d'un cheval, présentent un visage difforme évoquant les humains. Elles se battent avec des lames tranchantes attachées à leurs membres et avec des dards empoisonnés.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
8"/Vol	+0 DÉ	+2 DÉS	–2	30 sur 60 mm

Équipement Une Sauterelle de la Fosse peut recevoir une couronne de feu infernal. Elle ne peut recevoir aucune autre pièce d'équipement.

Capacités ✠ Dards empoisonnés : une Sauterelle de la Fosse effectue ses attaques au corps à corps avec les mot-clé BALAYAGE 2 et SHRAPNEL même si elle n'a pas d'arme de corps à corps.

Mots-clés LA COUR, DÉMONIAQUE, PEUR, VOL



MF

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Fiélons marqués – Coût : 30

Les Fiélons marqués mesure entre sept et huit pieds de haut. Leur corps puissant, mêlant chairs épaisses et muscles noueux, est marqué au fer par leurs maîtres et tailladé par les couteaux des prêtres de l'Enfer afin de les désigner comme la propriété de démons plus puissants. Ils présentent des traits bestiaux, comme des cornes et des sabots de bovin ou de chèvre, ainsi que des membres simiesques aux os d'une densité prodigieuse. Les Fiélons marqués haïssent contempler leur propre reflet, car au plus profond de leur âme corrompue demeure encore la connaissance de la beauté et de la gloire qu'ils ont à jamais perdues.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+1 DÉ	0	32 mm

Équipement Un Fiélon marqué peut recevoir 1 arme de tir d'un coût maximal de 30 dans les tables d'armurerie de la Cour. Il peut de plus recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie de la Cour, en dehors d'une arme de tir.

Capacités

- Haineux : quand le Fiélon marqué est activé, s'il se trouve à plus de 1" de toute figurine ennemie et si au moins une figurine ennemie dépourvue des mots-clés GRAAL NOIR ou DÉMONIAQUE se situe à 12" ou moins de lui et dans sa ligne de vue, il doit alors déclarer une ACTION de Charge prenant pour cible la plus proche figurine ennemie. S'il est *À terre* au début de cette activation, il commence par se relever avant d'effectuer cette charge.
- Tortionnaire : quand le Fiélon marqué effectue une attaque au corps à corps, il peut prendre pour cible une figurine amie dépourvue du mot-clé DÉMONIAQUE. Il ne peut alors plus attaquer durant cette activation.

Mots-clés LA COUR, DÉMONIAQUE



MF

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Saint profané – Coût : 140

Les saints profanés comptent parmi les possessions les plus prisées des seigneurs de l'Enfer. Ces hommes et ces femmes étaient jadis destinés, selon le plan de Dieu, à devenir des saints, de grands prophètes ou des personnalités sacrées, mais on les détourna du droit chemin et ils tombèrent en disgrâce.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	–	+3 DÉS	–3	60 mm

Équipement Un Saint profané possède plusieurs bras : il peut être équipé de jusqu'à trois armes de corps à corps à 1 main tirées des tables d'armurerie de la Cour, ou deux armes de corps à corps à 1 main et une arme de corps à corps à 2 mains. Il ne peut recevoir aucune autre pièce d'équipement.

Capacités

- Annihilateur : un Saint profané peut effectuer une ACTION de Combat par arme dont il est équipé.
- Aura démoniaque : un Saint profané émet l'une des auras suivantes. Celle-ci dépend du Péché capital auquel se dévoue la bande.
  - **Aura de colère :** ajoutez +1 DÉ aux attaques au corps à corps et au *jet de résolution risqué* effectué pour l'ACTION de Course pour les figurines amies à 8" ou moins du Saint profané (y compris pour lui-même).
  - **Aura d'envie :** les figurines ennemies situées à 12" ou moins du Saint profané ne peuvent pas charger de figurines de votre bande situées à 1" ou moins d'une figurine de leur bande. Elles peuvent toutefois charger d'autres figurines de votre bande. Dans ce cas, celles situés à 1" ou moins d'une figurine de leur bande ne comptent pas comme figurine interposée.
  - **Aura de luxure :** si une figurine ennemie à 4" ou moins du Saint profané porte une armure dépourvue du mot-clé RÉSISTANT, vous pouvez ne pas tenir compte des autres mots-clés et des règles spéciales de cette armure tant que la figurine concernée reste à 4" ou moins du Saint profané. Les seuls mots-clés ou règles que vous ne pouvez pas ainsi annuler sont ceux qui affectent la taille du socle de la figurine. Par exemple, dans le cas d'une figurine dotée d'une armure mécanisée, vous pouvez annoncer que vous annulez les mots-clés –3 MODIFICATEURS BLESSURE et la règle spéciale *Inamovible* tant qu'elle se trouve à 4" ou moins du Saint profané, mais que vous décidez de ne pas annuler la règle spéciale *Volumineux*.
  - **Aura d'orgueil :** quand l'activation du Saint profané prend fin, placez 1 MARQUEUR SANG à côté de chaque figurine ennemie à 8" ou moins de lui.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

- **Aura de paresse :** les figurines ennemies à 8" ou moins du Saint profané considèrent un résultat de *Blessure légère* comme un résultat *À terre*. L'aura affecte aussi les figurines ennemies qui, en temps normal, considèrent un résultat *À terre* comme un résultat *Blessure légère* (comme les figurines vêtues d'une armure mécanisée).
- Aura de gourmandise : ajoutez −1 DÉ aux jets des figurines ennemies à 8" ou moins du Saint profané, sauf pour les figurines dotées des mots-clés GRAAL NOIR ou ARTIFICIEL.
- **Aura d'avarice :** les figurines ennemies à 12" ou moins du Saint profané qui effectuent une ACTION de Charge doivent le prendre pour cible s'il se trouve dans leur ligne de vue et peuvent l'atteindre sans avoir à traverser un terrain dangereux, escalader, sauter, sauter en contrebas ou effectuer une charge plongeante.

Mots-clés LA COUR, DÉMONIAQUE, FORT, IGNORE ARME SECONDAIRE, PEUR, ROBUSTE



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires



MERCENAIRES

Cette section présente les mercenaires professionnels que vous pouvez recruter dans votre bande de *Trench Crusade*. Vous pouvez recruter des Mercenaires durant la création de votre bande si vous disposez de ✳ ou durant la campagne, après une partie.

Règles spéciales des Mercenaires

Les règles spéciales qui suivent s'appliquent aux Mercenaires :

- Au contraire des troupes régulières, les Mercenaires se paient avec des ✳, pour refléter la difficulté de s'assurer leurs services. Leur coût est inclus dans leur entrée de bande, tout comme les factions qui peuvent les recruter. Sauf indication contraire, un Mercenaire peut être recruté par toute variante de bande issue d'une faction pour laquelle il travaillerait.
- Les Mercenaires ne bénéficient pas des règles spéciales de faction de votre bande, comme l'Attaque concentrée de la Nouvelle-Antioche. Ils profitent cependant des capacités des autres membres de la bande qui affectent les figurines amies, sauf indication contraire.
- L'équipement d'un Mercenaire ne peut être ni retiré ni perdu au fil de la campagne, quelle qu'en soit la raison. Il ne peut recevoir aucune autre pièce d'équipement. Les règles de leur équipement se trouvent dans la section d'équipement ordinaire (▸ voir page 132) ou dans leur entrée de bande. Notez que le modificateur de blessure de toute Armure qu'il porterait est déjà inclus dans son profil.
- À l'exception de leur équipement, les Mercenaires sont traités comme toute autre figurine de votre bande dans une campagne. Par exemple, ils comptent dans les limites de seuil et dans la force déployée, ils peuvent accomplir des Exploits glorieux, vous devez consulter la table des traumatismes pour les ÉLITES mises *Hors de combat*, vous pouvez les promouvoir et ils peuvent gagner des points d'expérience.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pèlerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Sœur de saint Cosmas – Coût : 2

Une Sœur de saint Cosmas est une Fidèle que peuvent recruter les bandes de Pèlerins des tranchées en tant que Mercenaire.

Les sœurs de saint Cosmas constituent un corps médical d'élite, à l'entraînement parfait, qui se spécialise dans les premiers secours et les actes chirurgicaux sur les lignes de front de la Grande Guerre. Les sœurs prononcent un serment d'Hippocrate modifié, qui les contraint à aider les soldats de la foi blessés, qu'importe la gravité de la situation, tout en ne montrant absolument aucune pitié ou merci envers les Hérétiques et les autres ennemis sur le champ de bataille. Armées d'un couteau chirurgical faisant aussi office de miséricorde, elles s'avèrent autant douées pour sauver des vies que pour prendre celle des individus qu'elles trouvent blessés dans le No Man's Land.

Les sœurs transportent des trousses médicales remplies d'une variété de drogues de combat, capables d'engourdir la douleur des blessures les plus terribles. Dans le feu du combat, ces drogues se révèlent vitales, car elles donnent aux soldats la force de se relever une nouvelle fois et de retourner au combat au pas de course, même si ce n'est que pour quelques instants, afin d'accomplir leur mission ou de mourir en essayant.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+0 DÉ	−1	25 mm

Équipement Une Sœur de saint Cosmas possède toujours une armure standard, un masque à gaz, une trousse de soins et une miséricorde.

Capacités

- Achever les blessés : en raison de leurs connaissances sur l'anatomie et la physiologie, les Sœurs savent parfaitement infliger des blessures débilitantes et une douleur atroce. Ajoutez +1 DÉ BLESSURE aux jets de blessure pour les attaques au corps à corps que la Sœur porte à une cible *À terre* et dépourvue des mots-clés GRAAL NOIR ou DÉMONIAQUE.
- Infirmier expert : ajoutez +2 DÉS au *jet de résolution risqué* d'une Sœur de saint Cosmas qui effectue l'ACTION Soins avec sa trousse de soins.

Mots-clés IMMUNITÉ PEUR

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Biologiste de Combat – Coût : 3

Un Biologiste de combat est fidèle et peut être recruté comme mercenaire par les Bandes de la Nouvelle Antioche et du Sultanat de Fer.

La foi n'est pas un instrument passif dans le théâtre de la Grande Guerre ; elle se renforce et s'aiguise au contraire par le savoir et l'expérience. Pour les Fidèles, les Biologistes de Combat sont l'une des nombreuses pierres à aiguiser grâce auxquelles ce perfectionnement s'opère, se rendant dans les misères du No Man's Land pour capturer les ennemis du Tout-Puissant ou tirer le maximum d'informations de leurs cadavres. Ces recherches permettent de concevoir de nouvelles armes à retourner contre les ennemis de l'Église et du Sultanat, aucun pécheur ni aucune créature infernale n'échappant au vivisecteur imprégné de toxines du Biologiste de Combat.

Les Biologistes de Combat sont membres de l'Office Pontifical de Guerre Biologique ou, dans le cas du Sultanat, de l'École al-Bisṭāmī des Quatre-vingt-dix-neuf Noms, qui forme certains apprentis alchimistes recalés de manière similaire. Ces érudits sont spécialisés dans les vivisections sur le champ de bataille et la collecte d'échantillons des plus puissants serviteurs de l'Enfer afin de les étudier, dans l'espoir de mettre au point des armes capables de repousser les créatures de l'Abîme dans les ténèbres.

Grâce à leur formation, à un conditionnement hypnotique et à une exposition constante à des spécimens capturés, le Biologiste de Combat entre dans une transe de guerre lorsqu'il fait face à des créatures qui inspireraient normalement la peur chez des soldats ordinaires. Ils manient des vivisecteurs, des armes d'hastes tranchantes qui combinent des agents sophistiqués de guerre biologique avec la brutalité fonctionnelle de la guerre de tranchées.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+1 DÉ	−1	32 mm

Équipement Grenade à Gaz, Armure standard, masque à gaz et Viviscteur (voir vivisecteur)

Capacités

- Vivisection de bataille : Quand Biologiste de Combat fait partie de votre Bande, vous pouvez ajouter l'Exploit Glorieux « Recueillir des Connaissances » à ceux normalement disponibles dans chaque scénario que vous jouez.
  - « **Recueillir des Connaissances** » : Vous accomplissez cet Exploit Glorieux si 3 figurines ennemies ou plus sont mises *Hors de Combat* alors qu'elles sont à 1" ou moins d'un Biologiste de Combat de votre bande.
- Spécimens Précieux : Lorsqu'un Biologiste de Combat met une figurine ennemie portant le mot-clé DÉMONIQUE ou GRAAL NOIR Hors de Combat avec une attaque au corps à corps, placez 1 MARQUEUR DE BÉNÉDICTION à côté du Biologiste de Combat.

Mots-clés IMMUNITÉ PEUR

VIVISECTEUR

Cette arme offre une excellente protection en gardant les ennemis à distance, et son manche intègre un déclencheur qui injecte un cocktail horrible d'onguents sacrés, de toxines chimiques, d'agents neurotoxiques et de micro-pierres de reliques sacrées dans toute blessure ouverte, provoquant une douleur insupportable même pour les ennemis surnaturels. Elle permet également de disséquer rapidement les ennemis abattus afin que leurs organes puissent être préservés par le Biologiste de Combat

Type	Portée	Mots-clés
2 main	CàC	BLOCAGE, ENCOMBRANT

- Amplificateur de Douleur : Réduisez de 1 le résultat nécessaire pour obtenir un Succès Critique lors d'une Attaque au Corps à Corps effectuée avec cette arme pour chaque MARQUEUR DE SANG placé à côté de la cible (ainsi, un ennemi avec 1 MARQUEUR DE SANG subira une Réussite Critique sur un résultat de 11+).

- Infliger de la Douleur : Si une attaque effectuée avec cette arme contre une cible sans le mot-clé ARTIFICIEL et sur un socle de 40 mm ou moins est une Réussite Critique, mais que la cible n'est pas mise Hors de Combat, alors la cible se déplace de D3" en ligne droite, directement vers l'opposé de la figurine qui a attaqué. Elle arrête son déplacement si elle vient toucher une figurine amie, un terrain Infranchissable, un élément de terrain qu'elle ne peut traverser sans devoir Escalader, ou juste avant d'arrêter à moins de 1" d'une figurine ennemie autre que l'attaquant. Si la figurine ciblé par cette attaque termine ce déplacement à plus de 1" de l'attaquant, alors la figurine attaquante et toutes les autres figurines à moins de 1" de la cible peuvent effectuer une Attaque au Corps à Corps supplémentaire contre elle avant qu'elle ne soit déplacée, comme si la cible effectuait un mouvement de retraite. Si cela provoque un deuxième déplacement de la figurine, ajoutez D3" à la distance qu'elle doit parcourir, mais ne l'attaquez plus à nouveau.

0-1 Brûleur de sorcières – Coût : 5 ✳

Un Brûleur de sorcières est un Fidèle que peuvent recruter les bandes de la Nouvelle-Antioche et de Pèlerins des tranchées en tant que Mercenaire.

Les brûleurs de sorcières sont les officiers de terrain de l'Inquisition, et ils sont chargés de traquer et de châtier les sorcières, les sorciers et les Hérétiques que l'on ne peut conduire face à la justice par des moyens conventionnels.

Sur le champ de bataille, ils disposent de la puissance nécessaire pour invoquer le châtiment divin sur celles et ceux qu'ils jugent avoir transgressé les lois de Dieu : les pécheurs prennent feu sur un simple mot de condamnation. Puisque tout le monde a commis au moins un péché mineur, personne n'est vraiment à l'abri.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	+1 DÉ	−2	32 mm

Équipement Un Brûleur de sorcières possède toujours une armure renforcée, un casque de combat et un marteau de la Justice (▸ voir ci-dessous).

Capacités

✠ ACTION Jugement divin : le Brûleur de sorcières peut déclarer l'ACTION Jugement divin. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, désignez 1 figurine ennemie à 24" ou moins du Brûleur de sorcières (même hors de sa ligne de vue) et placez 1 MARQUEUR SANG à côté d'elle. Si la figurine ennemie présente le mot-clé GRAAL NOIR, DÉMONIAQUE ou HÉRÉTIQUE, placez 2 MARQUEURS SANG au lieu de 1.

✠ Conduit digne : le Brûleur de sorcières a parfaitement conscience de la dignité de son statut. Il ne peut pas effectuer d'ACTION de Course.

Mots-clés ÉLITE, IMMUNITÉ PEUR

Marteau de la Justice

Le bâton d'un Brûleur de sorcières sert autant de marque de son office que d'arme imprégnée de la colère de Dieu contre quiconque enfreint la loi divine. Il condamne les âmes jugées coupables à brûler dans les flammes pour l'éternité.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	CRITIQUE

✠ Colère divine : après avoir effectué un jet de blessure pour une attaque portée avec le marteau de la Justice, placez 1 MARQUEUR SANG supplémentaire à côté de la cible (même si le jet de blessure a donné le résultat *Pas d'effet*). Si la figurine ennemie présente le mot-clé GRAAL NOIR, DÉMONIAQUE ou HÉRÉTIQUE, placez 2 MARQUEURS SANG au lieu de 1.

0-1 Moine des munitions mendéliste – Coût : 2 ✳

Un Moine des munitions mendéliste est un Fidèle que peuvent recruter les bandes de la Nouvelle-Antioche et de Pèlerins des tranchées en tant que Mercenaire.

L'ordre des moines mendélistes s'est vu confier la conception d'objets améliorés par les lois divines, ainsi que la création des Communiants, ces dévots qui ont subi une communion chimique.

La confrérie des Munitions bénies constitue une secte interne de l'ordre, dont le devoir consiste à fournir aux Fidèles des munitions imprégnées du sang d'un Méta-Christ, altéré par chimie. Ces concoctions s'avèrent hautement instables et dangereuses à manipuler, et les secrets derrière leurs formules restent farouchement gardés.

Sur le champ de bataille, les moines bravent le feu ennemi et les terreurs infernales sans ciller pour remplir leur devoir sacré : livrer des munitions et déverser la colère du Seigneur sur les Hérétiques. Leur patronne, sainte Barbara, relèverait ceux qui tombent au combat pour leur offrir une gloire éternelle.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	–1 DÉ	–1 DÉ	0	25 mm

Équipement Un Moine des munitions mendéliste possède uniquement un masque à gaz. Notez que, puisqu'il n'a pas d'armes, il ne peut pas attaquer.

Capacités

- Adeptes fidèles : quand vous activez une figurine à 1" ou moins du Moine des munitions mendéliste, vous pouvez aussi activer ce dernier si vous ne l'avez pas encore fait ce tour. Dans ce cas, vous pouvez accomplir leurs ACTIONS dans l'ordre que vous souhaitez, et vous pouvez passer librement de l'un à l'autre. Cependant, si l'activation de l'une des deux figurines prend fin (par exemple à cause d'un *jet de résolution risqué* raté), celle de l'autre figurine s'achève aussi.

- ACTION Sacrement des munitions : le Moine des munitions mendéliste peut déclarer l'ACTION Sacrement divin. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, désignez 1 figurine amie à 1" ou moins du Moine des munitions mendéliste et dans sa ligne de vue, puis choisissez un Sacrement des munitions ci-dessous. Il s'applique à la figurine désignée jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

- Sacrement de la balle de la voie guidée : ajoutez +1 DÉ au jet de résolution pour les attaques de tir effectuées par la figurine.

- Sacrement de la cartouche de sa Colère : ajoutez les mots-clés EXPLOSION 2" et SHRAPNEL aux armes de tir qu'utilise la figurine et qui sont dépourvues des mots-clés EXPLOSION et LANCE-FLAMMES.

- Sacrement de l'écho de sa Parole : ajoutez +1 DÉ BLESSURE au jet de résolution pour les attaques de tir effectuées par la figurine.

Mots-clés Aucun

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Communiant chasseur de chars – Coût : 5 ✷

Un Communiant chasseur de chars est un Fidèle que peuvent recruter les bandes de la Nouvelle-Antioche et de Pèlerins des tranchées en tant que Mercenaire.

Les Communiants résultent d'un rituel de communion chimique expérimental, durant lequel les moines mendélistes lient le sang et la chair récoltés sur un Méta-Christ au génome du récipiendaire.

Seuls les individus les plus dévots et les plus pieux de l'Église reçoivent l'honneur de la communion. Celles et ceux qui endurent le rituel transcendent leur biologie mortelle et se voient dotés d'une taille et d'une résilience immense, ce qui en fait de redoutables atouts sur le champ de bataille. Leur force améliorée par des moyens divins leur permet de manier des fusils antimatériel imposants comme s'il s'agissait d'armes à feu réglementaires. Néanmoins, le procédé est encore loin de la perfection et connaît une forte probabilité d'effets secondaires imprévisibles. Certains sujets malchanceux perdent la parole, d'autres leurs fonctions cérébrales avancées, car ils sont distraits par le chœur céleste qu'eux seuls peuvent entendre, et ils ne peuvent plus agir sans des ordres précis de la part de leur officier.

L'Église, qui a sans cesse besoin de fonds pour soutenir ses opérations militaires, octroie souvent les Communiants au plus offrant. La demande pour leurs services ne faiblit jamais, car ils possèdent la capacité de détruire les véhicules de combat ennemis, les troupes lourdement blindées et les places fortes, tout ça d'un seul tir.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+1 DÉ	+1 DÉ	−1	40 mm

Équipement Un Communiant chasseur de chars possède toujours un fusil antimatériel et un casque de combat.

Capacités ✠ Poings de fer : la chair d'un Communiant chasseur de chars est aussi dure que le fer, ce qui fait de ses poings des armes meurtrières en soi. Il peut effectuer une attaque au corps à corps avec le mot-clé BALAYAGE 2 même s'il ne possède aucune arme de corps à corps (le modificateur d'arme secondaire s'applique à la seconde attaque).

Mots-clés FORT, RÉGÉNÉRATION 1, ROBUSTE

0-1 Dévoreur de péché– Coût : 6 ✷

Un Dévoreur de péché est un Déchu que peuvent recruter les bandes de Déchus en tant que Mercenaire.

Les dévoreurs de péché étaient jadis des femmes et des hommes mortels, mais leur cupidité écrasante, couplée à l'influence corruptrice de la Porte de l'Enfer, les a dotés d'une silhouette abominable qui reflète leur ignominie intérieure. Les dévoreurs de péché comptent parmi les rares créatures que Belzébuth, en dehors de ses adeptes, estime dignes, car leur gloutonnerie sans fin évoque son essence.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	–	+2 DÉS	–2	50 mm

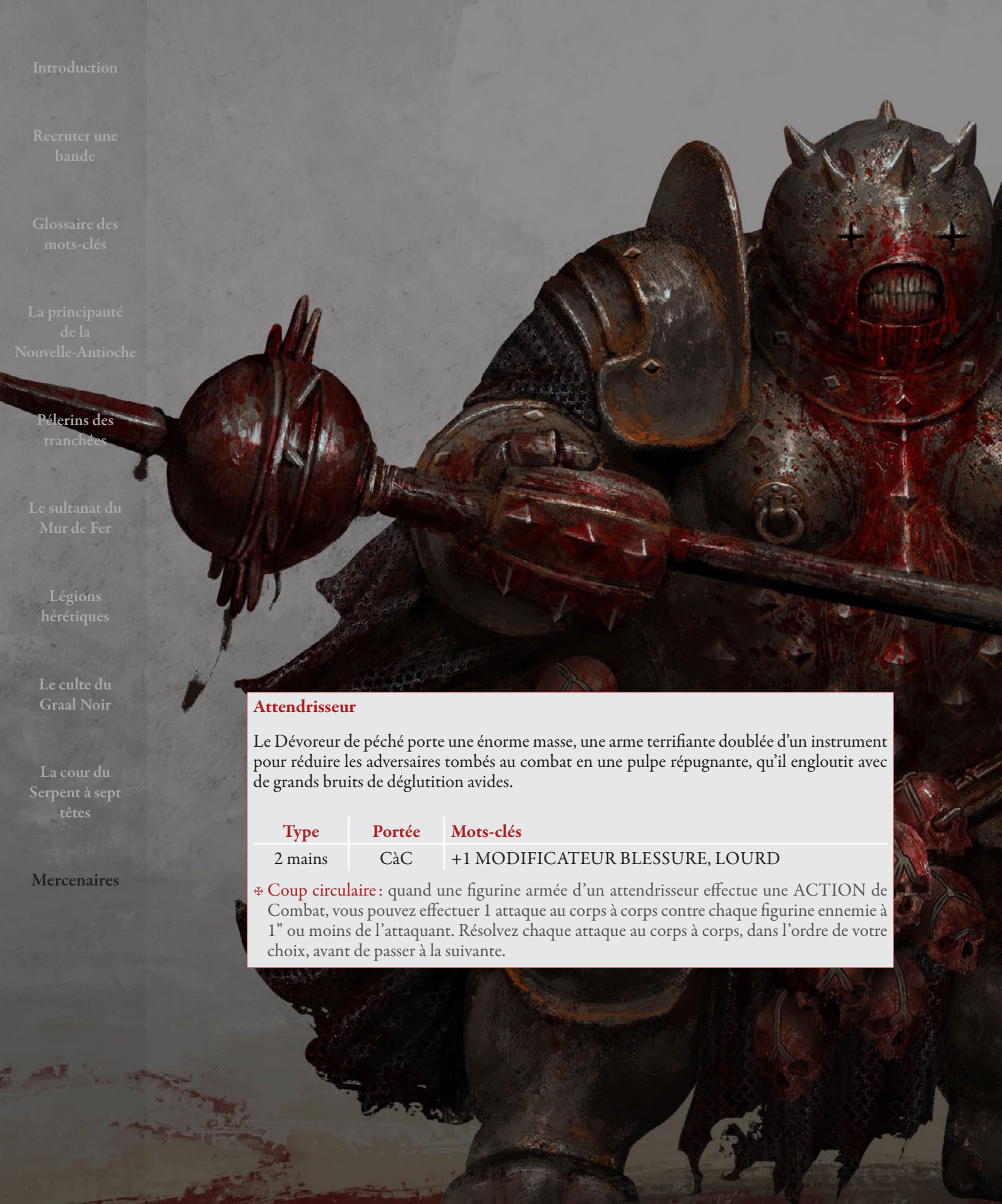
Équipement Un Dévoreur de péché possède toujours une armure renforcée, un casque de combat et un attendrisseur (▸ voir ci-dessous).

Capacités

✣ ACTION Dévorer les coupables : un Dévoreur de péché peut déclarer l'ACTION Dévorer les coupables. Désignez alors 1 figurine (amie ou ennemie) à 1" ou moins de lui et ayant un socle de 40 mm ou moins. Dans le cas d'une figurine ennemie, effectuez un *jet de résolution risqué* pour le Dévoreur de péché ; sinon, effectuez un jet de résolution en y ajoutant +1 DÉ. En cas d'échec, l'activation du Dévoreur de péché prend fin s'il s'agissait d'un *jet de résolution risqué*, ou rien ne se passe pour un jet de résolution normal. En cas de réussite ou de réussite critique, la figurine désignée est dévorée et les règles ci-dessous s'appliquent.

- ✣ Placez la figurine et tous ses MARQUEURS sur le côté du champ de bataille. Elle se trouve à l'intérieur du Dévoreur de péché et ne peut ni être affectée d'aucune façon ni effectuer d'ACTIONS à l'exception de ce qui est décrit plus bas. Tant qu'elle reste dans le Dévoreur de péché, considérez-la comme *À terre* pour les besoins des tests de Moral. Un Dévoreur de péché ne peut contenir qu'une figurine dévorée en même temps.
- ✣ Quand vous activez la figurine dévorée, elle peut effectuer une ACTION de Combat, qui doit prendre le Dévoreur de péché pour cible. Ajoutez –3 DÉS à l'attaque au corps à corps, et n'utilisez aucune capacité de la figurine et aucune règle spéciale de ses armes.
- ✣ Si le Dévoreur de péché est mis *Hors de combat*, avant de le retirer du champ de bataille, déployez la figurine dévorée à 1" ou moins de lui, en la plaçant *À terre* ; en cas d'impossibilité, mettez-la *Hors de combat*. Dans tous les cas, retirez ensuite le Dévoreur de péché.
- ✣ Si une figurine dévorée se trouve toujours à l'intérieur du Dévoreur de péché quand la partie s'achève, considérez-la comme *Hors de combat*.
- ✣ Chaque fois que vous activez le Dévoreur de péché, placez 1 MARQUEUR SANG à côté de la figurine dévorée. Dès que celle-ci reçoit son sixième MARQUEUR SANG, elle est mise *Hors de combat* (ignorez les règles pouvant modifier ce résultat) : ne la considérez plus comme à l'intérieur du Dévoreur de péché.
- ✣ Le Dévoreur de péché, s'il contient une figurine dévorée, peut déclarer l'ACTION Purge. Dans ce cas, effectuez un jet de résolution pour lui en y ajoutant +4 DÉS. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite ou de réussite critique, déployez la figurine dévorée à 1" ou moins du Dévoreur de péché, et placez-la *À terre*. En cas d'impossibilité, elle reste à l'intérieur du Dévoreur de péché. Vous pouvez activer la figurine normalement une fois relâchée.

Mots-clés DÉMONIAQUE, PEUR, FORT, ROBUSTE



Attendrisseur

Le Dévoreur de péché porte une énorme masse, une arme terrifiante doublée d'un instrument pour réduire les adversaires tombés au combat en une pulpe répugnante, qu'il engloutit avec de grands bruits de déglutition avides.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+1 MODIFICATEUR BLESSURE, LOURD

✠ Coup circulaire : quand une figurine armée d'un attendrisseur effectue une ACTION de Combat, vous pouvez effectuer 1 attaque au corps à corps contre chaque figurine ennemie à 1" ou moins de l'attaquant. Résolvez chaque attaque au corps à corps, dans l'ordre de votre choix, avant de passer à la suivante.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Sorcier goétique – Coût : 4 ✳

Un Sorcier goétique est un Déchu que peuvent recruter les bandes des Légions Hérétiques et de la Cour du Serpent à Sept Têtes en tant que Mercenaire.

Les sorciers goétiques sont des créations cauchemardesques forgées dans les usines de la mort du troisième cercle de l'Enfer. Des prêtres, des prophètes, des vicaires, des recteurs et des moines capturés souffrent mille tortures dans des machines démoniaques qui brûlent leur chair au feu de l'Enfer, avant d'insérer leur squelette toujours vivant dans des armures infernales et de le marquer de runes goétiques. Le processus s'avère si douloureux que les victimes, poussées par le désespoir, acceptent de leur plein gré des pactes démoniaques afin de peut-être mettre un terme à cette souffrance insoutenable. Ainsi naît un nouveau sorcier goétique, qui devient un prédateur impitoyable, motivé à traquer les mortels mêmes qu'il avait jadis juré de protéger.

Le simple regard d'un sorcier entraîne une nécrose. En combat rapproché, il piège ses ennemis dans une étreinte implacable. Il puise alors dans la puissance de la Goétie pour ouvrir un portail vers un lieu isolé, où il peut savourer la lente destruction de sa victime, qu'il met petit à petit en morceaux. Il se délecte du dépeçage grotesque de sa proie encore en vie, dont il transforme les restes en répugnants parchemins pour de noirs grimoires et des textes religieux impies. Certains sorciers portent même le visage de leurs victimes afin d'alimenter leurs sorts d'illusion et d'ainsi confondre leurs ennemis.

La rareté des victimes nécessaires pour créer les sorciers goétiques implique qu'on les réserve aux commandants hérétiques les plus réputés, ceux qui en ont le plus besoin et détiennent les relations les plus influentes dans la toile difforme de la politique infernale. Mammon, le puissant diable de l'Avarice, offre son bataillon personnel de sorciers au plus offrant.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+1 DÉ	+1 DÉ	−2	40 mm

Équipement Un Sorcier goétique possède toujours une armure renforcée.

Capacités

- Étreinte barbelée : une figurine ennemie à 1" ou moins du Sorcier goétique ne peut pas effectuer l'ACTION de Repli.
- Mains griffues de fer : le Sorcier goétique peut effectuer des attaques au corps à corps avec le mot-clé BALAYAGE 2 et CRITIQUE même s'il ne dispose d'aucune arme de corps à corps. Le modificateur d'arme secondaire s'applique à la seconde attaque.
- ACTION Regard goétique : le Sorcier goétique peut déclarer l'ACTION Regard goétique. Effectuez alors un jet de résolution pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite, placez 1 MARQUEUR SANG à côté d'une figurine à 24" ou moins du Sorcier goétique et dans sa ligne de vue, ou 2 MARQUEURS SANG en cas de résussite critique.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

✠ ACTION Portail goétique : le Sorcier goétique peut déclarer l'ACTION Portail goétique. Dans ce cas, effectuez un *jet de résolution risqué* en y ajoutant +1 DÉ. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, vous pouvez redéployer le Sorcier goétique à 6" ou moins de son emplacement d'origine (en mesurant du centre de son socle jusqu'au centre de son socle). Si vous ne le pouvez pas, il doit rester sur place. Notez que le Sorcier goétique peut se redéployer même s'il se trouve *À terre* ou à 1" ou moins d'une figurine ennemie (qui ne peut pas effectuer d'attaque au corps à corps avant le redéploiement du Sorcier goétique) et qu'il peut se déployer à 1" ou moins d'une figurine ennemie. En outre, en cas de réussite ou de réussite critique au jet, si le Sorcier goétique se trouve à 1" ou moins d'au moins une figurine ennemie montée sur un socle de 32 mm ou moins, il peut emporter une figurine ennemie avec lui. Dans ce cas, vous devez d'abord redéployer le Sorcier goétique, puis la figurine ennemie à 1" ou moins de lui ; si vous ne pouvez pas la placer ainsi, elle reste à son emplacement d'origine.

Mots-clés ARTIFICIEL, DÉMONIAQUE, PEUR



Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pèlerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Observateur – Coût : 3 ✷

Un Observateur est un Fidèle que peuvent recruter les bandes de la Nouvelle-Antioche et des Pèlerins des tranchées en tant que Mercenaire.

Les moines-guerriers de cet ordre vivent dans la solitude absolue pour affûter leur esprit et leur corps, afin de devenir des armes vivantes dans la Main de Dieu. Quand un soldat les rejoint, il ne quitte plus que rarement le temple de la Parole. La seule exception survient quand on le convoque sur le champ de bataille, où ses capacités uniques peuvent donner un tour décisif aux événements en faveur des Fidèles. La moindre perturbation dans les prières ou l'entraînement de ces moines peut rompre leur lien avec le Seigneur de toute la Création. Ainsi, les Observateurs passent leurs jours et leurs nuits dans des cellules isolées et cloîtrées, sauf quand ils affinent leurs disciplines mentales et martiales rigoureuses.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
8"/Infanterie	+1 DÉ	+2 DÉS	–1	32 mm

Équipement Un Observateur possède toujours une armure standard, un casque de combat, un masque à gaz, une trousse de soins et une arme d'hast.

Capacités

- ACTION Voix de Dieu : l'Observateur peut déclarer l'ACTION Voix de Dieu. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, désignez 1 figurine (amie ou ennemie), n'importe où sur le champ de bataille, qui n'a pas encore été activée lors de ce tour. L'activation de l'Observateur prend fin et la figurine désignée est immédiatement activée.
- Œil de Dieu : vous pouvez relancer les échecs aux jets de résolution et de *jets de résolution risqués* d'un Observateur. Dans ce cas, si le résultat de la relance contient au moins un 1, le jet reste un échec, l'Observateur se retrouve *À terre*, et son activation prend fin.
- Fugue temporelle : ajoutez –1 DÉ au jet de résolution pour les attaques (de tir comme de corps à corps) qui prennent pour cible l'Observateur.
- Vitesse foudroyante : l'arme d'hast de l'Observateur gagne le mot-clé BALAYAGE 2.

Mots-clés Aucun

0-1 Gardien des Saintes Écritures – Coût : 7 ✳

Un Gardien des Saintes Écritures est un Mercenaire que peut recruter n'importe quelle bande, dont il partage alors l'alignement.

Les origines des Gardiens des Saintes Écritures restent voilées de mystère, même si des rumeurs suggèrent qu'ils doivent leur création aux grands maîtres de la Kabbale. Les témoignages de leur existence commencèrent à circuler dès les premiers jours de la Grande Guerre, quand la destruction de Jérusalem mit au jour des tombes et des lieux de repos sacrés. Celles et ceux qu'on avait jadis enterrés en paix erraient à présent sur une terre mécontente, et ils récitaient sans fin les textes sacrés qu'on leur avait confiés dans la mort. En de rares occasions, des expéditions ont rencontré une telle créature dans le No Man's Land : en plaçant le texte sacré de sa foi dans ses mains, elles ont transformé le Gardien des Saintes Écritures en puissant allié, soumis à la volonté de quiconque s'aligne avec le rouleau ou le tome sacré (ou impie) qu'il tient.

Capable de parler et de lire la Seule Langue Véritable, le Gardien des Saintes Écritures peut déchaîner les puissances qu'il convoque contre les cibles que lui désigne son maître. Il poursuit son objectif avec la détermination d'un automate, dénué de raisonnement et d'empathie. Les mots que prononce le Gardien se retrouvent imprégnés par la puissance primordiale de la Création, et ils peuvent tout défaire sur leur chemin. Plus le Gardien se concentre sur sa cible, plus le pouvoir qu'il canalise s'amplifie.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	–	+1 DÉ	−2	40 mm

Équipement Un Gardien des Saintes Écritures possède toujours une armure renforcée et un casque de combat. De plus, il doit avoir soit deux armes de corps à corps à 1 main, soit une arme de corps à corps à 2 mains. Vous devez acheter ces armes de corps à corps dans les tables d'armurerie de votre faction, à leur prix habituel, et vous devez vous conformer à leurs restrictions éventuelles (comme Réservé aux ÉLITES ou Limite : 1). Les armes choisies ne peuvent être ni retirées ni perdues au fil de la campagne, quelle qu'en soit la raison.

Capacités

✠ ACTION Texte sacré vengeur : le Gardien des Saintes Écritures lit le texte sacré (ou impie) qu'il transporte. Il peut déclarer l'ACTION Texte sacré vengeur. Désignez alors 1 figurine ennemie à 18" ou moins de lui et dans sa ligne de vue. Effectuez ensuite un jet de résolution, en y ajoutant +2 DÉS si la cible se trouve à 9" ou moins de lui, ou +1 DÉ dans le cas contraire. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite, effectuez un jet de blessure pour la cible, avec +1 MODIFICATEUR BLESSURE par MARQUEUR SANG présent (en plus de tout bénéfice que vous recevez si vous les dépensez ensuite pour affecter le jet de blessure). En cas de réussite critique, effectuez un jet de blessure pour la cible, avec +1 DÉ BLESSURE et +1 MODIFICATEUR BLESSURE par MARQUEUR SANG à côté d'elle.

✠ Lent : la caractéristique de Mouvement du Gardien des Saintes Écritures est égale 3" quand il effectue l'ACTION de Course.

Mots-clés GOLEM

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

0-1 Mamelouk Faris – Coût : 4 ✳

Un Mamelouk Faris est un Fidèle que peuvent recruter les bandes de la Nouvelle-Antioche et du Sultanat de Fer en tant que Mercenaire.

Les Mamelouks sont les échos d'un âge disparu, ultimes vestiges de l'élite guerrière qui régnait jadis sur un grand empire d'Afrique du Nord. Ils subirent des pertes importantes durant les premiers temps de la Grande Guerre, quand les légions du démon Zalambuer émergèrent de la Porte de l'Enfer.

Les Fatimides menèrent les forces des Mamelouks dans une campagne désespérée pour récupérer le Levant, mais aucun récit n'évoque leur destin : ils ne revinrent pas victorieux ; au lieu de ça, les esclaves du Jahannam balayèrent le Sinaï comme un vent maléfique, faisant table rase d'Alexandrie et du Caire. Les Mamelouks survivants combattirent avec ardeur pour protéger leurs foyers, en vain. Trop fiers pour abandonner leur terre ancestrale aux ténèbres, certains d'entre eux refusèrent de répondre à l'appel pour migrer derrière le Mur de Fer. Ils se dispersèrent plutôt dans toutes les terres sur lesquelles ils régnaient jadis, déterminés à poursuivre le combat. Ils mènent une guerre secrète qui fait rage depuis.

À ce jour, les chevaliers mamelouks jouent à un jeu mortel d'ombre et d'acier. Ils frappent lors d'embuscades et de raids soudains le long du front égyptien, afin de harceler les légions de Mammon, et ils gagnent leur vie en tant que mercenaires. Ils mènent une guerre sans fin contre les Hérétiques et composent des poèmes de lamentations en mémoire de leurs terres perdues et dévastées. Des générations de guerre ininterrompue ont endurci les Mamelouks, devenus des guerriers hors pair : les parents transmettent à leurs enfants les anciens secrets de la furūsiyya, un code de cavalerie, de talent martial et de bravoure.

Trop peu nombreux pour mener une guerre ouverte, les Mamelouks préfèrent se battre aux côtés des Peuples du Livre : ils gagnent leur vie en offrant leur sabre au plus offrant, pourvu que ce chef promette de combattre les forces de Shaytān. Ils respectent par-dessus tout la noblesse d'âme et les exploits guerriers, et ils forment souvent des liens en partageant leur voie du sabre avec un allié qu'ils estiment.

Il ne reste qu'une poignée des légendaires chevaux de guerre lourds automatisés des Mamelouks, qui les risquent rarement au combat. La plupart sont réservés à la défense des dernières demeures cachées de ce peuple, dans les profondeurs des vastes déserts au-delà du delta du Nil. Quelques-unes de ces montures inépuisables transportent les guerriers mamelouks jusqu'à des positions avancées. De là, ils peuvent perturber les plans de l'ennemi et lancer des attaques surprises sur des unités hostiles exposées.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+1 DÉ	+1 DÉ	−2 (−3)	32 mm

Équipement Un Mamelouk Faris possède toujours une armure renforcée, un casque de combat et un djézaïl avec des munitions alchimiques, tirés de l'armurerie du Sultanat de Fer (▸ voir page 179). De plus, le Mamelouk Faris doit recevoir, au choix, une épée à deux mains, une arme d'hast et un bouclier de tranchée, ou un pistolet et une épée/hache. Choisissez son équipement lors du recrutement du Mamelouk Faris, vous pourrez le modifier par la suite lors de la phade d'Intendance. Le Mamelouk Faris a une caractéristique d'armure de −2 ou de −3 s'il possède un bouclier de tranchée.

Introduction

Recruter une bande

Glossaire des mots-clés

La principauté de la Nouvelle-Antioche

Pélerins des tranchées

Le sultanat du Mur de Fer

Légions hérétiques

Le culte du Graal Noir

La cour du Serpent à sept têtes

Mercenaires

Capacités

- Destrier automatisé : si le scénario joué vous autorise à utiliser les règles d'INFILTRATEUR, après le déploiement de tous les INFILTRATEURS, vous pouvez déployer le Mamelouk Faris à 1" ou moins de tout bord du champ de bataille, mais à plus de 8" de toute figurine ennemie.
- Exploit martial : les Mamelouks sont des disciples de la furūsiyya, la discipline chevaleresque transmise à travers les générations. Ils la pratiquent sans cesse et rencontrent donc peu d'égaux. L'épée à deux mains du Mamelouk perd le mot-clé LOURD, et son djézaïl gagne les mots-clés ASSAUT et la restriciton COMBO BOUCLIER.
- Frère juré : quand vous recrutez un Mamelouk Faris dans votre bande, avant de l'ajouter à la fiche, vous pouvez annoncer qu'il forme une ÉQUIPE-FEU avec une autre figurine de votre bande dotée du mot-clé ÉLITE. Les deux figurines reçoivent le mot-clé ÉQUIPE-FEU. Notez que cette ÉQUIPE-FEU s'ajoute au maximum d'ÉQUIPES-FEU que peut compter votre bande et que, si le Mamelouk Faris forme une ÉQUIPE-FEU avec une figurine d'une bande de la Nouvelle-Antioche, seule cette dernière peut utiliser la règle spéciale *Tir concentré*.

Mots-clés ÉQUIPE-FEU (▸ voir « Frère juré »), IGNORE ARME SECONDAIRE

