

# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Dynasties immortelles

Livre d'armée (Règles de base)

3<sup>e</sup> édition, version Publiée imprimable – 1.0.1 – 2 avril 2025

Introduction	2	Personnages	9
Règles des figurines de l'armée	4	Montures de personnage	12
Objets magiques	5	Base	15
Objets magiques partagés	7	Spécial	19
Sort héréditaire	7	Ensevelis	26
Structure de l'armée	8	Ménagerie du maçon	27
Feuille de référence	30		

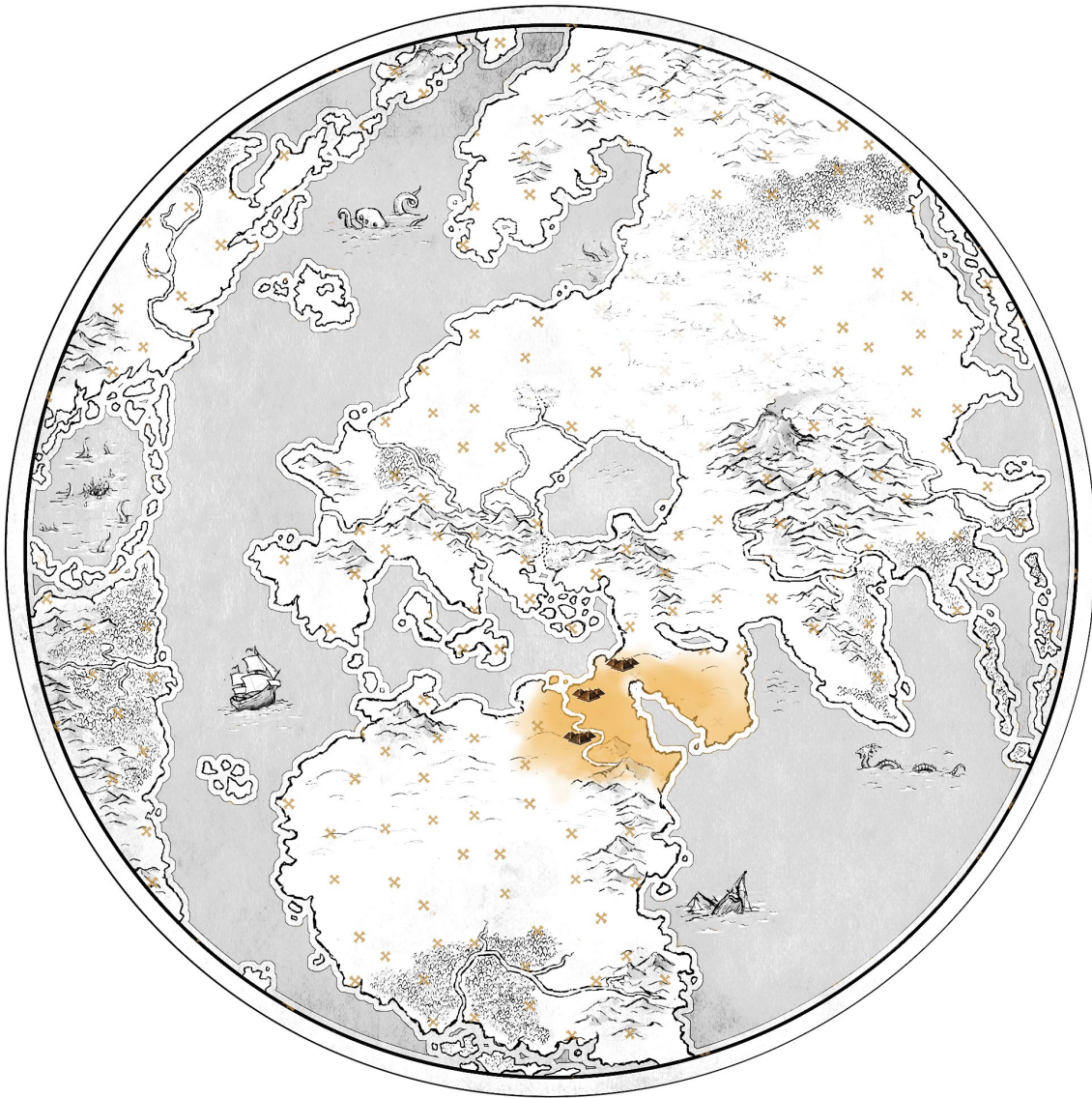


Le 9<sup>e</sup> Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors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

License : [Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Mis en page grâce à [ETX](https://www.latexstudio.net/).

# Dynasties immortelles

Frappés d'une sinistre malédiction, certains royaumes et civilisations subissent le terrible châtement de la non-vie. Incapables de traverser le Voile au moment de leur trépas, ces âmes captives plongent dans un sommeil séculaire, hantant les chambres funéraires où elles sont inhumées, leurs dépouilles ne s'éveillant que lorsque vient le temps de défendre leur gloire passée. Les plus illustres de ces dynasties immortelles proviennent de l'antique royaume du Naptesh, protégé par des armées de squelettes desséchés et de statues animées, porteuses de mort pour quiconque s'aventure dans ce désert sans fin.



*Les plus puissantes et les plus célèbres des dynasties immortelles sont celles du Naptesh, dont les légions mortes-vivantes mènent encore aujourd'hui leur guerre éternelle contre les forces de l'Usurpateur terrées en Hassarie, à l'est. Des agents napteshis opèrent partout dans le monde, nouant des liens avec d'autres dynasties qui ont elles aussi consenti (ou succombé) à la non-vie.*



*Par la malédiction ou le rituel, du fait d'un châtement divin ou en raison d'un indissoluble serment, il arrive que tout un peuple voie se fermer la porte de l'Au-delà. Ses âmes, incapables de franchir le Voile au moment du trépas, sont alors contraintes à demeurer dans le Royaume mortel. C'est ainsi que ces morts, prisonniers de leurs tombeaux, surgissent lorsque le destin les appelle pour défendre leurs antiques dogmes.*

## La malédiction du Naptesh

L'antique Naptesh, qui prospéra lors de l'Âge d'Or, fut le premier empire humain à s'élever au niveau des civilisations des nains et des elfes. Peu nombreux étaient les barbares capables de résister à ses légions de chars. Mais lorsque Phatep, son plus grand dirigeant, fut assassiné par son vizir diabolique, du nom de Setesh, le puissant royaume s'effondra, plongé dans la guerre civile. Setesh finit par être tué, mais ce faisant, il libéra une puissante malédiction qui referma les portes du Thewat, le lieu que les âmes du Naptesh rejoignaient après la mort, entraînant avec lui le royaume dans sa chute. De nos jours, les âmes et les squelettes des loyaux sujets du Naptesh poursuivent leur conflit avec les serviteurs du Grand Chacal, chacune de ces factions recrutant ses propres agents chargés d'influencer les jeunes nations.

## Les maîtres de la nécromancie

C'est d'abord au Naptesh que la nécromancie fut découverte et mise en pratique. Avant la Malédiction, elle constituait un moyen de communiquer avec les ancêtres qui avaient traversé le Voile. Pendant la guerre civile, cet art se mua en des formes plus mortelles, permettant aux mages et aux prêtres de canaliser un grand nombre d'âmes en les liant à des réceptacles : cadavres ou statues enchantées. Pour ses rituels nécromantiques de grande envergure, le clergé napteshi se sert des Pyramidions, ces pierres angulaires en or qui ornent le sommet des pyramides, forgées, dit-on, par le dieu Hanu lui-même. Par ce biais, des légions de squelettes endormis et d'imposants assemblages mécaniques émergent des sables pour répondre à l'appel de la guerre, soutenus par la magie des sorciers hiérarques.

## Royauté et clergé

Depuis la mort du roi Phatep, le Naptesh est dirigé par son épouse, la légendaire reine Temut. Elle règne sur les pharaons de chaque région et de chaque nécropole, tandis que des princes et des nomarques viennent compléter les rangs de la lignée royale. Ils dominent les champs de bataille depuis leurs chars, ces engins de

guerre que l'on croise au Naptesh plus que partout ailleurs, tirés par des étalons squelettiques.

Les prêtres sont également révéérés, assurant les rituels nécromantiques essentiels à la préservation des dynasties immortelles au fil des âges. Les hiérarques des temples, ainsi que des acolytes spécialement formés, sont indispensables au bon fonctionnement de toute armée napteshi. Sans eux, les assemblages nécromantiques perdraient leur âme.

## Réceptacles animés

Si, dans la mesure du possible, les âmes des anciens guerriers sont réintégrées à leur propre dépouille pour animer leur squelette, le Naptesh utilise également d'autres réceptacles pouvant accueillir une ou plusieurs âmes. C'est ainsi que les corps de bêtes du désert (scorpions géants, vautours et autres monstres) peuvent s'avérer de puissants outils. Les statues monumentales servent également ce but, tout en se montrant encore plus dévastatrices. En leur insufflant la vie, ces images glorifiées de rois, de dieux et de créatures mythiques deviennent des colosses et des sphinx ne craignant ni la douleur, ni la peur.

## Les tribus de vivants

La malédiction du Naptesh n'a pas tué ses citoyens, mais les a simplement privés de leur repos éternel. Les survivants de la guerre civile et leurs descendants vivent dans le désert depuis lors, organisés en tribus nomades. Ils sont les seuls êtres vivants à même de traverser le désert du Naptesh en relative sécurité. Les Napteshis vivants consacrent leur existence au service des morts. Lorsqu'ils meurent, leur corps et leur âme s'ajoutent aux rangs des dynasties enfouies. Certains s'entraînent au combat et à l'espionnage de leur vivant, rejoignant l'Ordre du Soleil levant, confrérie secrète ayant fait le vœu de protéger le Naptesh. D'autres peuvent être envoyés de par le monde pour guider et influencer les autres nations. L'Ordre est dirigé par l'Oracle de Sameth, femme considérée comme l'incarnation vivante de la déesse de la guerre, ce poste se transmettant d'une héritière à l'autre depuis des millénaires.

# Règles des figurines de l'armée

## Autonome

Une unité avec cette règle peut faire des Marches forcées selon les règles habituelles malgré la règle **Mort-vivant**, même si elle se trouve hors de portée de la règle **Présence impérieuse** d'une figurine alliée.

## Et tu retourneras à la poussière

À la fin de chacun de vos tours, si aucune figurine alliée avec **Hiérophante** ne se trouve sur le champ de bataille, chaque unité contenant la règle **Et tu retourneras à la poussière** perd X Points de vie, où « X » est égal à la moitié de sa valeur de Résurrection (en arrondissant à l'unité supérieure).

Ces pertes de Points de vie ne peuvent être allouées qu'à des figurines avec cette règle.

## Hiérophante

Une armée des Dynasties immortelles **doit** inclure au moins une figurine avec *Hiérophante*.

## Statue animée

Toute unité avec **Statue animée** réduit de 1 le nombre de PV qu'elle perd en raison de **Et tu retourneras à la poussière** et **Instable**.

## Volonté éternelle

Tout élément de figurine ordinaire avec *Squelette* se trouvant dans une unité contenant cette règle gagne +2 Déf, +2 Off, **Attaque magique**, **Coup fatal**, et voit la Précision de ses Armes de tir **passer** à (4+) (cet effet ne s'applique pas aux éléments de figurine avec *Monture*).

## Armée de terre cuite

La valeur de Résurrection des figurines sans *Statue* **passer** à 1 ; elles gagnent +1 en Endurance, **Statue animée**, *Statue*, et perdent **Et tu retourneras à la poussière**.

Si une armée inclut une figurine avec **Armée de terre cuite**, toutes les figurines de la Liste d'armée **doivent** avoir **Armée de terre cuite**.

## Légion des tertres

À moins que la figurine ne soit de Taille 5 ou que tous les éléments de la figurine n'aient les propriétés *Bête* ou *Statue*, elle gagne *Armure métallique*, +1 Arm, et perd *Armure légère* (si elle l'avait). Une figurine avec *Monture* ne peut bénéficier plus d'une fois de ce bonus d'Armure.

Si une armée inclut une figurine avec **Légion des tertres**, toutes les figurines de la liste d'armée doivent avoir **Légion des tertres**.

## Armes

### Flèches aspic – Tir

L'Arme de tir de la figurine touche **toujours** sur un résultat supérieur ou égal à sa Précision.

### Grand arc aspic – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Grand arc aspic	X+	36"	1	5	2	Flèches aspic, Tir sur un rang supplémentaire.

# Objets magiques

## Enchantements d'arme

**Tueuse de dieux** 80 pts  
Enchantement : Arme lourde.  
+1 Att, **Attaque divine** et **Blessures multiples (2, contre Ægide (X+)\*)**. \*Remarque : ceci s'applique également contre les figurines qui ont une sauvegarde d'Ægide avec application conditionnelle.

**Fléau des rois** 30 pts  
Enchantement : Arme de base, Paire d'armes.  
La valeur d'Attaque **pass**e à 6, **Zèle (contre Personnage)**.

## Enchantements d'armure

**Bénédict** du chacal 80 pts  
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.  
+2 PV, **Régénération (5+)**.

**Cape des tempêtes de sable** 25 pts  
Ne peut être pris que par une figurine à pied.  
La Mobilité du porteur **pass**e à 8, et il gagne les règles **Attaque au passage (2D6 touches, Fo 2, PA 1)**, **Autonome** et **Vol**.

## Enchantements de bouclier

**Étreinte solaire** 25 pts  
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.  
**Perturbant (1)**.

## Enchantements d'étendard

**Icône de réflexion** 55 pts  
Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».

Usage unique. Vous pouvez activer cet Enchantement de bannière lorsqu'un sort est lancé avec succès sur l'unité du porteur : dupliquez immédiatement l'effet de ce sort sur une autre unité alliée située à 6" de l'unité du porteur, comme s'il avait également été lancé avec succès sur cette unité, en suivant les restrictions normales des cibles des sorts, hormis la Portée.

Cet effet ne déclenche pas **La mort n'est que le commencement** sur la deuxième unité.

**Sceau de l'Au-delà** 50 pts  
L'unité du porteur gagne +1 en Mobilité et **Mouvement spectral**.

**Bannière des ensevelis** 45 pts  
Rare. Ne peut être pris que par une Unité de base ou le porteur de la Grande Bannière, et que par une figurine de Taille 1-4.



Le porteur compte dans la catégorie « Ensevelis ».

Si le porteur est un personnage, il gagne **Embuscade (Terrain découvert)**. Si le porteur est une figurine ordinaire, l'unité du porteur gagne **Embuscade (Terrain découvert)** ; aucune figurine supplémentaire ne peut être ajoutée à l'unité lors de la création de la liste d'armée.

## Artéfacts

**Sablier sacré** 80 pts  
Lors de chaque Phase de magie, la première fois que le porteur rate un jet de lancement pour un Sort appris qui prenait pour cible une unité alliée, il peut relancer l'ensemble des Dés de magie utilisés pour ce jet de lancement.

**Couronne des pharaons** 70 pts  
Ne peut être pris que par une figurine avec **Volonté éternelle**.

Au début de chacun de vos tours, le porteur peut décider de perdre **Volonté éternelle** pour donner cette règle à une unité alliée à 12", avec Durée : Un tour.

**Masque mortuaire de Temut** 55 pts  
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.  
**Ægide (5+)** et **Horreur**.

### **Livre des morts** 40 pts

Le porteur peut lancer le Sort lié suivant :

*Devoir inachevé* : Valeur de lancement (4+), Portée 12", Amélioration et Aura. Durée : Instantané.

Pour chacune des cibles, choisissez l'un des effets suivants :

- Les figurines ordinaires de l'unité ciblée **ressuscitent** un nombre de Points de vie égal à leur valeur de Résurrection.
- Une unique figurine dans la cible **recupère** un nombre de Points de vie égal à sa valeur de Résurrection.

### **Sceptre de Kherep** 40 pts

Le porteur gagne *Hiérophante*.

De plus, il peut lancer *Danse macabre* (sort n° 2 de l'Évocation) en tant que Sort lié (5+).

### **Bandages consacrés** 30 pts

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.

Le porteur gagne +1 Point de vie et perd une instance de **Vulnérable (Attaque enflammée)**.

## **Potions et Parchemins**

### **Parchemin de dessication** 20 pts

Pendant les Sélections pré-partie, choisissez un Décor de type « Champ », « Forêt » ou « Terrain aquatique », qui n'a pas lui-même été placé pendant les Sélections pré-partie : il cesse d'être un Décor de ce type, et perd ses règles de Terrain.

Il devient à la place un Décor de type « Terrain désertique », qui est un **Terrain dangereux (6+)** pour toutes les unités ennemies.

# Objets magiques partagés

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

## Enchantements d'arme

Cœur de héros 50 pts

## Enchantements d'armure

Garde fantomatique 20 pts

## Enchantements d'étendard

Bannière de vitesse 50 pts

Emblème de distorsion 25 pts

## Artéfacts

Roche d'obsidienne 30 pts

Essence de libre-pensée 10 pts

## Potions et Parchemins

Parchemin de sort (Lames spectrales) 50 pts

Parchemin de pouvoir 35 pts

Parchemin de drain 20 pts

# Sort héréditaire

L'art consistant à canaliser les âmes dans des corps, connu sous le nom de « nécromancie », est devenu une seconde nature pour des mages qui sont eux-mêmes des morts-vivants. Il n'est rien de plus démoralisant que de voir des troupes tout juste détruites se relever pour reprendre le combat. Pour les loyaux sujets des dynasties immortelles, la mort n'est jamais qu'un contretemps, et le devoir est éternel.



Sort héréditaire

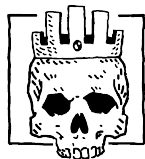
### Le devoir est éternel

VL	Type	Durée
9+	Amélio. Portée 12"	Un tour


Effet

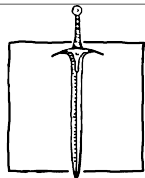
La cible gagne +1 en Endurance.

# Structure de l'armée



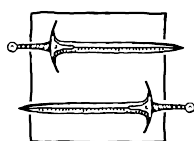
## Personnages max. 40 %

Les unités marquées  « Personnages » comptent dans cette catégorie.




## Base min. 25 %

Les unités marquées  « Base » comptent dans cette catégorie.



## Spécial aucune limite

Les unités marquées  « Spécial » comptent dans cette catégorie.

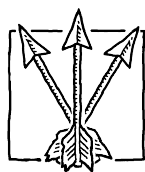
## Flèches aspic

### 10 pour 400 Points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

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

- Arc, dans un rapport de 1 pour 1.
- Arc long, dans un rapport de 1 pour 2 (*un élément de figurine avec cette arme compte double au regard de cette limite*).
- Grand arc aspic, Regard pétrifiant, dans un rapport de 1 pour 5 (*un élément de figurine avec cette arme compte quintuple au regard de cette limite*).

*Par exemple, dans une armée valant 4000 points, la liste d'armée ne peut contenir plus de 100 éléments de figurine équipés d'une des armes ou améliorations énumérées ci-dessus.*



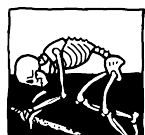
## La mort vient de loin

### 1 par tranche de 2000 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)


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

- Arc aspic géant, Catapulte d'ossements, dans un rapport de 1 pour 1.

*Par exemple, dans une armée valant 4000 points, la liste d'armée ne peut contenir plus de 2 éléments de figurine équipés d'une des armes ou améliorations énumérées ci-dessus.*




## Ensevelis max. 30 %

Les unités marquées  « Ensevelis » comptent dans cette catégorie.



## Ménagerie du maçon max. 35 %

Les unités marquées  « Ménagerie du maçon » comptent dans cette catégorie.

# Personnages (max. 40 %)

Les dirigeants des sables sont des demi-dieux révéérés par leurs sujets. De leur vivant, leur pouvoir était absolu, et ils menaient des légions de suivants loyaux. Leur pouvoir s'est encore accru après leur mort, les transformant en êtres dépourvus de pitié, seigneurs éternels régnant sur le désert lui-même. Ces avatars squelettiques porteurs d'une armure antique ont été défiés par des ennemis sans nombre. Leurs noms ont été oubliés... mais le règne des pharaons se poursuit.



**Pharaon**  
220 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à : 800 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise



Une monture avec la mention (MM) compte dans la catégorie « Ménagerie du maçon ».  
De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	Cha / Mob		Dis	Rsr	Règles de figurine				
	4"		9	1	Discipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Volonté éternelle				
Défensif	PV	Déf	End	Arm					
	4	6	5	2	Vulnérable (Attaque enflammée)				
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés			
Pharaon	4	6	5	2	3	Armure légère, Squelette			
— Options —			pts-		— Options de monture (un choix <b>obligatoire</b> ) —			pts-	
Objets magiques				jusqu'à 200		Troupe légère	gratuit		
Bouclier				5		Cheval squelette	20		
Grand arc aspic (4+)				5		Char squelette	95		
Un seul choix :						Gardien Sha <sup>†‡</sup> (MM)	320		
Hallebarde				5		‡ La figurine perd une instance de <b>Vulnérable (Attaque enflammée)</b>			
Lance de cavalerie				5					
Paire d'armes				5					
Arme lourde				25					
— Options de commandement —			pts-		— Options de structure de l'armée —			pts-	
Général				gratuit		Un seul choix :			
					<b>Seigneur de la légion des tertres</b>		15		
					<b>Commandant de l'armée de terre cuite</b>		25		
— Règles de figurine optionnelles —									

**Commandant de l'armée de terre cuite** : la figurine gagne la règle **Armée de terre cuite**. Un Pharaon **doit** être le Général de l'armée.

Les autres unités de la liste d'armée **doivent** recevoir l'amélioration **Armée de terre cuite**.

**Seigneur de la légion des tertres** : la figurine gagne **Légion des tertres**. Un Pharaon **doit** être le Général de l'armée.

Les autres unités de la liste d'armée **doivent** recevoir l'amélioration **Légion des tertres**.

Guerriers et conseillers avisés du monarque, ces courtisans étaient vénérés par le peuple comme des seigneurs à part entière. Hérauts proclamant la défaite inéluctable de l'ennemi, artisans estimés assurant la permanence des monuments du royaume à travers les âges, puissants nobles... Aujourd'hui, leur corps momifié ne connaît aucun répit.



## Nomarque

50 pts

Figurine seule

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1



Une monture avec la mention (MM) compte dans la catégorie « Ménagerie du maçon ».  
De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	<b>4"</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	Instable, Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	Vulnérable (Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Nomarque	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Flèches aspic, Armure légère, Squelette

Options pts-

Objets magiques	jusqu'à 100
Bouclier	5
Arc long (4+)	5
Un seul choix :	
Arme lourde	5
Hallebarde	5
Lance de cavalerie	5
Paire d'armes	5

Doit choisir (un seul choix) :

<b>Proclamateur des tombes</b> (Courant)	gratuit
<b>Aristocrate immortel</b> (Courant)	40
<b>Architecte des tombes</b> (Rare)	90

Options de commandement pts-

Doit choisir (un seul choix) :

Capitaine et Attaché	gratuit
Général	20
Solitaire	20
Grande Bannière*	70

\* Aristocrate immortel ou Proclamateur des tombes uniquement

Options de monture (un choix obligatoire) pts-

Troupe légère	gratuit
Cheval squelette‡	20
Char squelette	70
Amuut	
(Ne peut pas être pris par une <b>Légion des tertres</b> )	90
Gardien Sha (MM)*†	
(Ne peut pas être pris par une <b>Légion des tertres</b> )	280

\*Ne peut pas être pris par un Capitaine

‡Ne peut pas être pris par Solitaire

†Aristocrate immortel uniquement et la figurine perd une instance de **Vulnérable (Attaque enflammée)**

Règles de figurine optionnelles

**Architecte des tombes** : Au début de l'étape 3.5 des Derniers préparatifs (« Avantage du défenseur »), et au début de chacun de vos tours, choisissez une unité alliée contenant *Statue* à 18" : toutes les figurines avec cette Propriété gagnent **Régénération (5+)**, avec Durée : Un tour.

**Aristocrate immortel** : la figurine gagne **Discipliné** et **Volonté éternelle**.

**Proclamateur des tombes** : L'élément de figurine gagne **Coup fatal** et **Fureur**.

De plus, il compte comme une figurine ordinaire pour ce qui est de la règle **Volonté éternelle**.

Options de structure de l'armée pts-

Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :

Légion des tertres	15
Armée de terre cuite	20

*Maîtres d'une magie ancestrale, ces mages étaient (et restent) des prêtres de Hanu, dieu napteshi de l'embaumement. Ce sont leurs connaissances qui ont permis de relever les sauveurs du Naptesh lors de la guerre civile. Aujourd'hui encore, ils permettent aux armées du royaume de marcher au combat. Voir un hiérarque du Culte des morts, c'est contempler toute l'étendue de la Malédiction du Naptesh.*



## Hiérarque du Culte des morts

270 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à : 700 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	4"	7	1	Instable, <b>La mort n'est que le commencement</b> , Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	3	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Hiérarque du Culte des morts	1	3	3	0	2	Squelette

### — Règles de figurine —

**La mort n'est que le commencement** : Chaque fois que la figurine lance avec succès un Sort appris de Type « Amélioration » ou « Universel », choisissez l'un des effets suivants, qui s'applique à l'une des cibles de ce sort :

- Les figurines ordinaires de l'unité ciblée **resuscitent** un nombre de Points de vie égal à leur valeur de Résurrection.
- Une unique figurine dans l'unité ciblée **recupère** un nombre de Points de vie égal à sa valeur de Résurrection.

Cet effet ne peut être appliqué plus de deux fois à la même Réserve de points de vie au cours d'une même Phase de magie.

### — Options magiques — pts —

**Doit** choisir (un seul choix) :

Adeptes magiciens gratuit  
Maîtres magiciens 150



Cosmologie



Divination



Évocation

### — Options — pts —

Objets magiques jusqu'à 100  
Si Maître magicien jusqu'à 200  
**Passeur d'âmes** (Inhabituel) 10  
Si Maître magicien 25

### — Options de commandement — pts —

Général gratuit

### — Options de monture (un choix obligatoire) — pts —

Troupe légère gratuit  
Cheval squelette 20  
Arche des Âges† 100

### — Règles de figurine optionnelles —

**Passeur d'âmes** : la figurine gagne *Hiérophante*.

De plus, si la Voie de magie choisie par la figurine est :

- Évocation : chaque fois qu'elle lance un sort de Type « Amélioration » ou « Universel » sur une unité alliée, vous pouvez activer **La mort n'est que le commencement** sur une unité alliée à 18" de la figurine (au lieu d'une des cibles du sort initial).
- N'importe quelle autre Voie de magie : la figurine connaît *Murmures du Voile* (sort n° 1 de l'Évocation) en plus de ses autres sorts.

### — Options de structure de l'armée — pts —

**Remarque** : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :

Légion des tertres 5  
Armée de terre cuite 10

# Montures de personnage

Les os des soldats du Naptesh ne sont pas les seuls à avoir été préservés au fil des âges : leurs montures ont elles aussi bénéficié de ce traitement, pour pouvoir être rappelées à la non-vie lorsque sonne l'heure des combats. Une fois que l'âme d'une monture est rattachée à son corps, elle est en mesure de galoper pour les millénaires à venir.



## Cheval squelette

Banal

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>		<b>P</b>	<b>Course rapide</b>		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+1</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cheval squelette	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Monture, Squelette

Les seigneurs du Naptesh arpentent le champ de bataille sur leurs chariots incrustés de dorures, jetant à bas leurs ennemis devant eux. Ces chars légendaires sont menés au combat par les mêmes équipages depuis des millénaires, leurs roues faucheuses tout aussi aiguisées qu'au premier jour.



## Char squelette

Inhabituel

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>	<b>5"</b>	<b>P</b>	<b>Autonome, Course rapide, Exclusif (Chars squelettes), Troupe légère</b>		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+1</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cheval squelette (2)	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Monture, Squelette
Châssis			<b>5</b>	<b>2</b>		Impact (1D3+3 touches), Assemblage

Options

**Char de Nephet-Râ**

pts -

10

Règles de figurine optionnelles

**Char de Nephet-Râ** : la taille du socle de la figurine passe à 100×100 mm, et elle gagne deux éléments de figurine « Cheval squelette » supplémentaires. De plus, elle gagne **Solitaire** et **Vol**, et perd **Eclusif (Chars squelettes)**.

Depuis leur accession à la non-vie, certains nobles ont délaissé leur char en faveur de ces montures de pierre. Ces véritables géants de roche animée qui transportent les plus grands combattants du Naptesh prennent souvent la forme de prédateurs féroces s'abattant sur leurs ennemis.



## Amuut

Rare Socle 50×100 mm  
Taille 4

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>		P	Course rapide, Statue animée		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	P	P	P	<b>P+1</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Amuut	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Attaque empoisonnée, Piétinement (1 touche), <i>Monture, Statue</i>

Les reliques et artefacts religieux les plus importants de l'ancien Naptesh sont préservés dans des arches magiques. Ils sont parfois apportés au combat, montés sur des plateformes mobiles, par les prêtres du royaume qui puisent dans leur pouvoir mystique pour faire s'abattre la terreur sur les ennemis.



## Arche des Âges

Socle 60×100 mm  
Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>0"</b>	<b>4"</b>	P	<b>Arche sacrée</b> , Exclusif (Taille 1), Plateforme de guerre, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>5</b>	P	<b>5</b>	<b>P+2</b>	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gardes des nécropoles (2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Coup fatal, Flèches aspic, Arc (4+), <i>Squelette</i>
Esprits asservis	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Attaque magique, <i>Esprit, Monture</i>
Châssis			<b>5</b>	<b>2</b>		Impact (1D6 touches), <i>Assemblage</i>

— Règles de figurine —

**Arche sacrée** : la Portée de tous les Sorts appris lancés par des Magiciens alliés situés à 12" d'au moins une figurine avec cette règle est augmentée de +6" (les sorts de type « Aura » ne gagnent que +3" de Portée).

Ces immenses statues représentant des créatures légendaires furent érigées pour garder les pyramides sacrées de l'ancien Naptesh. Si elles ne peuvent plus défendre l'âme de leur maître dans l'Au-delà, elles peuvent tout de même remplir ce rôle dans le Royaume mortel, où elles sont ensorcelées par des liens nécromantiques assez solides pour encaisser des frappes titanesques.



## Gardien Sha

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 5

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

De plus, la monture compte dans la catégorie « Ménagerie du maçon ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine					
	<b>6"</b>		<b>P</b>	<b>Course rapide, Solitaire, Statue animée, Terreur</b>					
Défensif	PV	Déf	End	Arm	<b>Gardien éternel</b>				
	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>4</b>					
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés			
Gardien Sha	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Attaque empoisonnée,	Coup fatal,	Piétinement (1D6 touches),	Monture, Statue

— Règles de figurine —

**Gardien éternel** : les attaques avec **Blessures multiples (X)** qui sont portées contre la figurine voient le nombre de blessures qu'elles infligent divisé par deux (arrondi à l'unité supérieure).

# Base (min. 25 %)

Les esprits des loyaux soldats des dynasties immortelles sont liés à leur dépouille par une magie millénaire. Avides de rincer leurs os desséchés dans le sang de leurs ennemis, ils n'ont que peu en commun avec les stupides pantins putrides et affamés aux ordres des vampires. Ces fiers guerriers squelettes, froids et sans pitié, sont maintenus intacts par de mystérieux rites de préservation.



## Guerriers squelettes

170 pts + 8 pts/fig. suppl.

20-60 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine							
	4"	4	6	Et tu retourneras à la poussière, Instable, Mort-vivant, Sans peur							
Défensif	PV	Déf	End	Arm							
	1	3	3	1							
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés					
Guerrier squelette	1	3	3	0	2	Armure légère, Squelette					
Options			pts-			Options de structure de l'armée			pts-		
<b>Doit choisir (un seul choix) :</b>						<b>Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :</b>					
Bouclier			gratuit			Légion des tertres			1/figurine		
Hallebarde			1/figurine			Armée de terre cuite			2/figurine		
Lance et Bouclier			1/figurine								
Options d'état-major			pts-								
Musicien			10								
Porte-étendard			10								
Enchantement d'étendard			aucune limite								

Les arcs aspics du Naptesh empruntent leur morsure létale à la vipère qui leur a donné son nom. D'une précision déroutante, les archers squelettes montrent à quel point il est futile de tenter de fuir la mort : nul n'échappe à la colère du désert.



## Archers squelettes

145 pts + 8 pts/fig. suppl.

15-30 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine							
	4"	4	6	Et tu retourneras à la poussière, Instable, Mort-vivant, Sans peur							
Défensif	PV	Déf	End	Arm							
	1	2	3	1							
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés					
Archer squelette	1	2	3	0	2	Flèches aspic, Armure légère, Squelette					
Options			pts-			Options de structure de l'armée			pts-		
<b>Doit choisir (un seul choix) :</b>						<b>Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :</b>					
Arc (5+)			gratuit			Armée de terre cuite			1/figurine		
Arc long (5+) (max. 1 unité/Pharaon)			2/figurine			Légion des tertres			1/figurine		
Options d'état-major			pts-								
Musicien			10								
Porte-étendard			10								
Enchantement d'étendard			aucune limite								

Avant qu'ils ne tombent eux aussi sous le coup de la Malédiction, ces régiments montés provenaient autrefois de tribus de cavaliers nomades en armure légère et à l'attaque rapide et mortelle. En dépit de leur frêle apparence, leur faculté à prendre l'ennemi de flanc au cours de frappes décisives en fait un élément redoutable des armées des Dynasties immortelles.



## Cavaliers squelettes

160 pts + 12 pts/fig. suppl.

10-24 fig.

Inhabituel

Socle 25x50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	<b>8"</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	Avant-garde, Course rapide, Et tu retourneras à la poussière, Instable, Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cavalier	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Lance de cavalerie, Armure légère, Squelette
Cheval squelette	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Monture, Squelette

Options d'état-major

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

Options de structure de l'armée

	pts
<i>Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :</i>	
Armée de terre cuite	2/figurine
Légion des tertres	2/figurine

Dans l'antique Naptesh, les archers les plus talentueux formaient des détachements d'éclaireurs montés. Leur talent n'a pas décliné au travers des siècles : leurs chevaux squelettiques galopent toujours avec une fougue insolite, tandis que leurs arcs continuent de faire pleuvoir la mort.



## Éclaireurs squelettes

150 pts + 9 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Inhabituel

Socle 25x50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	<b>8"</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	Avant-garde, Course rapide, Éclaireur, Et tu retourneras à la poussière, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cavalier	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Flèches aspique, Arc (4+), Squelette
Cheval squelette	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Monture, Squelette

Options d'état-major

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

Options de structure de l'armée

Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :

Légion des tertres 1/figurine

Cela fait des siècles que les chars napteshis, méticuleusement élaborés, écrasent sous leurs roues les ennemis du royaume. Légers, ils sont capables d'opérer en solitaire comme en formations implacables. Les équipages de ces chars étaient des guerriers admirés de tous, doublés d'habiles conducteurs. Fidèles jusque dans la mort, ils forment souvent la garde rapprochée des princes et des rois.



## Chars squelettes

250 pts + 70 pts/fig. suppl.

3-7 fig.

Courant

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine	
	8"	5"	7	3	Autonome, Course rapide, Et tu retourneras à la poussière, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	3	4	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Aurige (2)	1	3	4	1	3	Armure légère, Squelette
Cheval squelette (2)	1	2	3	0	2	Monture, Squelette
Châssis			5	2		Impact (1D3+1 touches), Assemblage

### Options

<b>Auriges de la légion</b>	5/figurine	pts-
Flèches aspic et Arc (5+)	gratuit	
Un seul choix :		
Hallebarde	gratuit	
Lance de cavalerie	3/figurine	

### Options d'état-major

Musicien	10	pts-
Porte-étendard (Auriges de la légion uniquement)	10	
Enchantement d'étendard	aucune limite	

### Règles de figurine optionnelles

**Auriges de la légion :** La figurine perd **Troupe légère**.

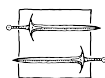
### Options de structure de l'armée

*Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :*

Légion des tertres	10/figurine
Armée de terre cuite	15/figurine

# Spécial (aucune limite)

Choisis parmi les guerriers les plus expérimentés, ces gardes sont la dernière ligne de défense des tombeaux sacrés et des cités enfouies du Naptesh. Combattants aux multiples ressources maîtrisant de nombreux styles de combat, ils escortent les dirigeants à la guerre, prêts à repousser toute menace pour leurs seigneurs éternels.



## Gardes des nécropoles

195 pts + 16 pts/fig. suppl.

15-40 fig.

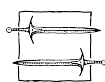
Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine							
	4"	7	4	Et tu retourneras à la poussière, Frappe vengeresse, Garde du corps (Nomarque, Pharaon), Instable, Mort-vivant, Sans peur							
Défensif	PV	Déf	End	Arm							
	1	3	4	1							
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés					
Garde des nécropoles	1	3	4	1	3	Coup fatal, Armure légère, Squelette					
— Options —			pts-			— Options de structure de l'armée —			pts-		
Bouclier			1/figurine	<i>Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :</i>							
Un seul choix :											
Hallebarde			3/figurine								
Paire d'armes			3/figurine				Légion des tertres			1/figurine	
							Armée de terre cuite			5/figurine	
— Options d'état-major —			pts-								
Musicien										10	
Porte-étendard										10	
Enchantement d'étendard										aucune limite	

Les auriges les plus talentueux ont l'honneur de pouvoir conduire la statue éveillée d'un animal sacré : serpent, crocodile, scarabée... Ces assemblages remarquables, couverts de venin, sont capables de s'enfouir sous le sable pour surprendre l'ennemi. Armés de lames effilées, cette cavalerie unique en son genre combine la force brute à une manœuvrabilité tactique.



## Cataphractes des tombes

260 pts + 120 pts/fig. suppl.

3-5 fig.

Inhabituel

Socle 50×100 mm

Taille 4



Les unités sélectionnant une option avec la mention [En] comptent aussi dans la catégorie « Ensevelis ».

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	<b>7"</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	Course rapide, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Statue animée		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cavalier	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Coup fatal, Hallebarde, Armure légère, Squelette
Amuut	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Attaque empoisonnée, Piétinement (1 touche), Monture, Statue
Options				Options de structure de l'armée		
Embuscade (Terrain découvert) [En]			10/figurine		Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :	
Options d'état-major				Armée de terre cuite et perd Embuscade gratuit		
Musicien			10			
Porte-étendard			10			
Enchantement d'étendard			aucune limite			

Ces sculptures funéraires au corps humain et à la tête animale devaient à l'origine servir le défunt en accomplissant divers travaux en son nom. De nos jours, elles peuvent être animées par l'esprit de héros mythiques, ce qui leur procure une force sans égale. Leur présence imposante et leurs prouesses martiales en font des gardiens tout désignés pour les sites sacrés, ainsi que pour les morts qu'ils étaient sensés servir.



## Shabtis

190 pts + 75 pts/fig. suppl.

3-8 fig.

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	<b>6"</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	Instable, Mort-vivant, Sans peur, Statue animée		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Shabti	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Statue
Options				Options de structure de l'armée		
Un seul choix :			gratuit/figurine		Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :	
Paire d'armes			2/figurine		Armée de terre cuite gratuit	
Hallebarde					Légion des tertres gratuit	
Options d'état-major						
Musicien			10			
Porte-étendard			10			
Enchantement d'étendard			aucune limite			

Dans ces statues repose l'âme des meilleurs archers de la noblesse dynastique. Maniant des arcs bénis aux proportions stupéfiantes, leurs flèches de la taille d'une lance sont capables de transpercer de loin les armures les plus épaisses.



## Archers shabti

180 pts + 85 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Rare

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	6"	8	2	Instable, Mort-vivant, Sans peur, Statue animée		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	4	4	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Archer shabti	3	4	5	2	2	Grand arc aspic (4+), Statue

Options d'état-major — pts — Options d'état-major — pts —  
Musicien 10 Porte-étendard 10

Options de structure de l'armée — pts —

Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :

Armée de terre cuite

gratuit

Légion des tertres

gratuit

Vivants, ces charognards géants du Grand désert ont la faculté de planer dans le ciel des jours durant. Après leur réanimation, ils peuvent rester en l'air pour l'éternité, fixant sans relâche les dunes de leur regard vigilant. Pour autant, leurs maîtres nécromantiques n'hésitent pas à les faire fondre sur les ennemis désemparés dans de terrifiants assauts aériens.



## Grands vautours

130 pts + 15 pts/fig. suppl.

3-9 fig.

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	9"	4	3	Course rapide, Et tu retourneras à la poussière, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	2	3	4	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Grand vautour	3	3	4	1	3	Bête

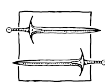
Options de structure de l'armée — pts —

Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :

Légion des tertres

gratuit

Seul, le docile scarabée est un joyau parmi les insectes, symbole sacré au Naptesh. Mais quand ils se rassemblent en essaim morts-vivants affamés, ces insectes carnivores peuvent jaillir de n'importe quel minuscule recoin, submergeant et dévorant leurs victimes en quelques minutes à l'aide de leurs mandibules acérées et de leurs sécrétions acides.



## Nuées de scarabées

180 pts + 35 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 0



Les unités sélectionnant une option avec la mention [En] comptent aussi dans la catégorie « Ensevelis ».

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	6"	4	4	Contact (-1 Agi), Course rapide, Et tu retourneras à la poussière, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Règles de figurine	
	5	2	2	0	Cible difficile (1), Perturbant (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Nuée de scarabées	6	2	2	1	2	Attaque empoisonnée, Bête

Options \_\_\_\_\_ pts-

Embuscade (Terrain découvert) [En] 15/figurine

Règles de figurine optionnelles \_\_\_\_\_

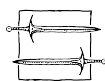
**Nuée spectrale** : La valeur de Résurrection de la figurine passe à 1. De plus, elle gagne **Ægide (3+ contre les attaques non magiques)**, **Ægide (5+)**, **Attaque magique**, **Mouvement spectral** ainsi que *Esprit*, et elle perd **Cible difficile (1)** et **Tirailleur**.

Options de structure de l'armée \_\_\_\_\_ pts-

**Remarque** : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un **Pharaon pour Général** : Légion des tertres et **Nuée spectrale\*** 30/figurine

\*Ne peut être pris avec **Embuscade**.  
Max. 4 figurines/unité, et Rare.

Les yeux de ces statues furent jadis sertis de gemmes ensorcelées pour projeter des portails menant au monde du Thewat où reposaient les âmes. Depuis que le lien qui reliait le Naptesh au Thewat a été brisé par la malédiction de Setesh, ces portails ne donnent plus que sur le Vide, pétrifiant tout être qui s'en approche. Animées par les dynasties, les statues des traqueurs arpentent le royaume mort, adoptant le plus souvent une forme ophidienne qui leur permet de se cacher sous le sable.



## Traqueurs des dunes

260 pts + 70 pts/fig. suppl.

3-4 fig.

Inhabituel  
max. 10 fig./armée

Socle 50×100 mm  
Taille 3



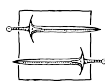
Les unités sélectionnant une option avec la mention [En] comptent aussi dans la catégorie « Ensevelis ».

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine			
	<b>7"</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	Autonome, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Statue animée, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Traqueur des dunes	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>Regard pétrifiant, Bête, Statue</b>	
Options			pts-	Options de structure de l'armée			pts-
Embuscade (Terrain découvert) [En]			15/figurine	Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :			
Options d'état-major			pts-	Armée de terre cuite et perd <b>Embuscade</b>			gratuit
Musicien			10	Légion des tertres et perd <b>Embuscade</b>			gratuit
Armes de tir							

### Regard pétrifiant : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Regard pétrifiant	Auto	12"	2	*	10	Tenir et tirer, Touche automatiquement, Fixe, *Les jets pour blesser <b>passent</b> à 5+.

Après sa trahison par le Grand Chacal Setesh, le corps démembré du dernier Haut Roi fut déposé dans plusieurs conteneurs arcaniques afin d'en préserver les pouvoirs divins. Ces artefacts extrêmement puissants, aussi rares que lourdement gardés, ainsi que d'autres conçus sur le même modèle, sont capables de drainer l'essence des mages ennemis pour déclencher des torrents de magie divine capables de défigurer les victimes tout en s'attaquant à leur âme.



## Sarcophage de Phatep

230 pts

Figurine seule

Rare

Socle 75×75 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	0"	7	1	Conclave de magiciens (2), Et tu retourneras à la poussière, Instable, <b>Malédiction de Phatep</b> , Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Statique		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	1	4	2	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gardes des nécropoles (3)	1	3	4	1	3	Coup fatal, Hallebarde, <i>Assemblage</i> , <i>Squelette</i>

— Conclave de magiciens —

L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :

- *Tonnerre et éclairs* (Cosmologie)
- *Marque du désespoir* (Divination)
- *Flétrissement spirituel* (Évocation)

— Règles de figurine —

**Malédiction de Phatep** : la Portée des sorts lancés par l'unité augmente de +12".

— Options de structure de l'armée —

Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :

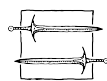
Légion des tertres

5

Armée de terre cuite

10

Avec leur châssis solide et leur bras flexible, ces catapultes antiques étaient capables de renverser l'issue des batailles antiques. Combinant destruction et terreur, elles projettent aujourd'hui des volées enchantées d'os et de chair enflammés sur l'ennemi.



## Catapulte d'ossements

210 pts

Figurine seule

Rare

Socle 75×75 mm

Taille 3

Global	Cha	Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine	
	0"	4"	4	2	Et tu retourneras à la poussière, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Statique	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	1	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage	3	2	3	0	2	Catapulte d'ossements (4+), Assemblage, Squelette

Options de structure de l'armée

pts

Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :

Légion des tertres

5

Armée de terre cuite

10

Armes de tir

### Catapulte d'ossements : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Catapulte d'ossements	4+	48"	1	7	3	Artillerie, Attaque de zone (2×2), Touche directe (Blessures multiples (2)). Si cette arme cause la moindre perte de Point de vie, la cible doit immédiatement faire un Test de panique.

# Ensevelis (max. 30 %)

Cette sentinelle des nécropoles représente tout ce que le désert a de plus mortel. Imitation en pierre des scorpions géants du Naptesh, elle émerge des dunes pour frapper ses proies avec d'énormes pinces capables de broyer les os et un dard atroce conçu pour injecter un poison s'avérant létal au bout de quelques minutes.



## Scorpion des sables

140 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×50 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	<b>7"</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	Course rapide, Embuscade (Terrain découvert), Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Statue animée, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Scorpion des sables	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Attaque empoisonnée, Coup fatal, Piétinement (1 touche), Bête, Statue

— Options de structure de l'armée —

pts-

Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :

Armée de terre cuite et perd **Embuscade**

gratuit

Légion des tertres et perd **Embuscade**

gratuit

# Ménagerie du maçon (max. 35 %)

Les impressionnantes statues du sphinx, créature de légende, ont toujours représenté le pouvoir des pharaons. Une fois animées, elles portent les forces napteshies à la bataille. Finement taillées dans la pierre, habitées par la magie et par les âmes, ces statues imposantes ignorent les coups tout en infligeant de lourdes pertes au moyen de leurs membres massifs et de leur aura nécrotique, nocive pour les êtres vivants.



## Sphinx de guerre

460 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×100 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	6"	8	1	Course rapide, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Statue animée, Tenace, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	6	4	8	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cavalier (5)	1	3	4	1	3	Coup fatal, Hallebarde, <i>Squelette</i>
Sphinx de guerre	5	4	5	2	1	Attaque empoisonnée, Piétinement (1D6 touches, Jet maximisé), <i>Bête, Monture, Statue</i>

Options de structure de l'armée

pts-

Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :

Armée de terre cuite

gratuit

Encore plus grand et terrifiant que le sphinx de guerre, le sphinx de l'effroi est doté d'ailes massives. Habité par les âmes les plus puissantes, il est animé de sa propre volonté, cruel et impitoyable. Combattant à l'aide d'armes gigantesques, il traque et met à bas les monstres les plus dangereux qui menacent le royaume.



## Sphinx de l'effroi

400 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	6"	8	1	Autonome, Course rapide, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Statue animée, Terreur, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	6	4	8	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Sphinx de l'effroi	5	4	5	2	1	Attaque empoisonnée, Blessures multiples (1D3, contre les figurines de Taille 4-5 avec au moins 5 PV sur leur profil de départ), Piétinement (1D6 touches), Arme lourde, <i>Bête, Statue</i>

Options de structure de l'armée

pts-

Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :

Armée de terre cuite

gratuit

En dépit de la réputation mortifère du Naptesh, il se trouve toujours des êtres assez stupides pour tenter de piller les tombeaux sacrés. Certains d'entre eux arrivent même parfois à en réchapper indemnes... avant d'être rattrapés par les vengeurs du désert. Piquant du ciel tels des anges de la mort, ces créatures de pierre armées de lames effilées délivrent prestement leur sentence mortelle.



## Faucheurs des tombes

300 pts + 160 pts/fig. suppl.

2-4 fig.

Inhabituel

Socle 50×75 mm

Taille 4

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	6"	8	2	Autonome, Avant-garde (3"), Course rapide, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Statue animée, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	5	5	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Fauteur des tombes	4	5	5	2	4	Coup fatal, Piétinement (1 touche), Statue

Options

pts

**Doit** choisir (un seul choix) :

Hallebarde

Paire d'armes

gratuit/figurine

5/figurine

Options de structure de l'armée

pts

**Remarque** : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :

Légion des tertres

gratuit

Conçus à l'origine pour servir de main d'œuvre, les colosses du Naptesh sont maintenant principalement employés à la garde des lieux qu'ils ont contribué à ériger. Ils sont le poing solide des pharaons, leur bouclier contre les aléas de la guerre. Après des siècles de sinistre immobilité, la terre tremble à présent sous le pas de ces titans, équipés d'armes magiques dévastatrices.



## Colosse 400 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×50 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine
	<b>7"</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Statue animée, Terreur, Troupe légère

Défensif	PV	Déf	End	Arm
	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>4</b>

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Colosse	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Broyage (1D3 touches), Piétinement (1D6 touches), Statue

Options

Un seul choix :

Arme lourde

**Arc aspic géant (4+)**

Paire d'armes

**Balance du destin**

pts

5

15

30

50

Options de structure de l'armée

pts

*Remarque : ces options exigent que toutes les figurines de l'armée reçoivent la même amélioration, et que l'armée ait un Pharaon pour Général :*

Armée de terre cuite

gratuit

Légion des tertres

gratuit

Règles de figurine optionnelles

**Balance du destin** : la figurine gagne **Apprenti magicien** et *Hiérophante*, et a accès aux Voies de la *Cosmologie*, de la *Divination* et de l'*Évocation*.

Armes de tir

**Arc aspic géant** : Arme de tir.

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

# Feuille de référence

## Personnages

<b>Pharaon</b>	Cha / Mob	4"	Dis	9	Rsr	1				Discipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Volonté éternelle	
Taille 1	PV	4	Déf	6	End	5	Arm	2		Vulnérable (Attaque enflammée)	
Pharaon	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	3	Armure légère, Squelette
<b>Nomarque</b>	Cha / Mob	4"	Dis	8	Rsr	1				Instable, Mort-vivant, Sans peur	
Taille 1	PV	3	Déf	4	End	5	Arm	2		Vulnérable (Attaque enflammée)	
Nomarque	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Flèches aspic, Armure légère, Squelette
<b>Hiérarque du Culte des morts</b>	Cha / Mob	4"	Dis	7	Rsr	1				Instable, La mort n'est que le commencement, Mort-vivant, Sans peur	
Taille 1	PV	3	Déf	3	End	3	Arm	0			
Hiérarque du Culte des morts	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2	Squelette

## Montures de personnage

<b>Cheval squelette</b>	Cha / Mob	8"	Dis	P							Course rapide
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+1			
Cheval squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Monture, Squelette
<b>Char squelette</b>	Cha	8"	Mob	5"	Dis	P					Autonome, Course rapide, Exclusif (Chars squelettes), Troupe légère
Taille 4	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+1			
Cheval squelette (2)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Monture, Squelette
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D3+3 touches), Assemblage
<b>Amuut</b>	Cha / Mob	7"	Dis	P							Course rapide, Statue animée
Taille 4	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+1			
Amuut	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Attaque empoisonnée, Piétinement (1 touche), Monture, Statue
<b>Arche des Âges</b>	Cha	0"	Mob	4"	Dis	P					Arche sacrée, Exclusif (Taille 1), Plateforme de guerre, Troupe légère
Taille 4	PV	5	Déf	P	End	5	Arm	P+2			Ægide (5+)
Gardes des nécropoles (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Coup fatal, Flèches aspic, Arc (4+), Squelette
Esprits asservis	Att	2	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	2	Attaque magique, Esprit, Monture
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D6 touches), Assemblage
<b>Gardien Sha</b>	Cha / Mob	6"	Dis	P							Course rapide, Solitaire, Statue animée, Terreur
Taille 5	PV	6	Déf	4	End	8	Arm	4			Gardien éternel
Gardien Sha	Att	5	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	1	Attaque empoisonnée, Coup fatal, Piétinement (1D6 touches), Monture, Statue

## Base

<b>Guerriers squelettes</b>	Cha / Mob	4"	Dis	4	Rsr	6					Et tu retourneras à la poussière, Instable, Mort-vivant, Sans peur
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	1			
Guerrier squelette	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2	Armure légère, Squelette
<b>Archers squelettes</b>	Cha / Mob	4"	Dis	4	Rsr	6					Et tu retourneras à la poussière, Instable, Mort-vivant, Sans peur
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	3	Arm	1			
Archer squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Flèches aspic, Armure légère, Squelette
<b>Cavaliers squelettes</b>	Cha / Mob	8"	Dis	4	Rsr	4					Avant-garde, Course rapide, Et tu retourneras à la poussière, Instable, Mort-vivant, Sans peur
Taille 2	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	2			Bouclier
Cavalier	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2	Lance de cavalerie, Armure légère, Squelette
Cheval squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Monture, Squelette
<b>Éclaireurs squelettes</b>	Cha / Mob	8"	Dis	4	Rsr	4					Avant-garde, Course rapide, Éclaireur, Et tu retourneras à la poussière, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère
Taille 2	PV	1	Déf	2	End	3	Arm	1			
Cavalier	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Flèches aspic, Arc (4+), Squelette
Cheval squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Monture, Squelette

<b>Chars squelettes</b>	Cha	8"	Mob	5"	Dis	7	Rsr	3	Autonome, Course rapide, Et tu retourneras à la poussière, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère	
Taille 4	PV	3	Déf	3	End	4	Arm	3		
Aurige (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 3	Armure légère, Squelette
Cheval squelette (2)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi 2	Monture, Squelette
Châssis					Fo	5	PA	2		Impact (1D3+1 touches), Assemblage

## Spécial

<b>Gardes des nécropoles</b>	Cha / Mob	4"	Dis	7	Rsr	4	Et tu retourneras à la poussière, Frappe vengeresse, Garde du corps (Nomarque, Pharaon), Instable, Mort-vivant, Sans peur
------------------------------	-----------	----	-----	---	-----	---	---

Taille 1	PV	1	Déf	3	End	4	Arm	1		
Garde des nécropoles	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 3	Coup fatal, Armure légère, Squelette

<b>Cataphractes des tombes</b>	Cha / Mob	7"	Dis	7	Rsr	2	Course rapide, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Statue animée
--------------------------------	-----------	----	-----	---	-----	---	--

Taille 4	PV	3	Déf	3	End	4	Arm	4		
Cavalier	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 3	Coup fatal, Hallebarde, Armure légère, Squelette
Amuut	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi 3	Attaque empoisonnée, Piétinement (1 touche), Monture, Statue

<b>Shabtis</b>	Cha / Mob	6"	Dis	8	Rsr	2	Instable, Mort-vivant, Sans peur, Statue animée
----------------	-----------	----	-----	---	-----	---	---

Taille 3	PV	3	Déf	4	End	4	Arm	3		
Shabti	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi 2	Statue

<b>Archers shabtis</b>	Cha / Mob	6"	Dis	8	Rsr	2	Instable, Mort-vivant, Sans peur, Statue animée
------------------------	-----------	----	-----	---	-----	---	---

Taille 3	PV	3	Déf	4	End	4	Arm	3		
Archer shabti	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi 2	Grand arc aspic (4+), Statue

<b>Grands vautours</b>	Cha / Mob	9"	Dis	4	Rsr	3	Course rapide, Et tu retourneras à la poussière, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère, Vol
------------------------	-----------	----	-----	---	-----	---	--

Taille 1	PV	2	Déf	3	End	4	Arm	0		Cible difficile (1)
Grand vautour	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 3	Bête

<b>Nuées de scarabées</b>	Cha / Mob	6"	Dis	4	Rsr	4	Contact (-1 Agi), Course rapide, Et tu retourneras à la poussière, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère
---------------------------	-----------	----	-----	---	-----	---	---

Taille 0	PV	5	Déf	2	End	2	Arm	0		Cible difficile (1), Perturbant (1)
Nuée de scarabées	Att	6	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi 2	Attaque empoisonnée, Bête

<b>Traqueurs des dunes</b>	Cha / Mob	7"	Dis	8	Rsr	2	Autonome, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Statue animée, Troupe légère
----------------------------	-----------	----	-----	---	-----	---	--

Taille 3	PV	3	Déf	3	End	4	Arm	2		
Traqueur des dunes	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi 3	Regard pétrifiant, Bête, Statue

<b>Sarcophage de Phatep</b>	Cha / Mob	0"	Dis	7	Rsr	1	Conclave de magiciens (2), Et tu retourneras à la poussière, Instable, Malédiction de Phatep, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Statique
-----------------------------	-----------	----	-----	---	-----	---	---

Taille 2	PV	5	Déf	1	End	4	Arm	2		Ægide (5+)
Gardes des nécropoles (3)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 3	Coup fatal, Hallebarde, Assemblage, Squelette

<b>Catapulte d'ossements</b>	Cha	0"	Mob	4"	Dis	4	Rsr	2	Et tu retourneras à la poussière, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Statique
------------------------------	-----	----	-----	----	-----	---	-----	---	---

Taille 3	PV	5	Déf	1	End	4	Arm	0		
Équipage	Att	3	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi 2	Catapulte d'ossements (4+), Assemblage, Squelette

## Ensevelis

<b>Scorpion des sables</b>	Cha / Mob	7"	Dis	8	Rsr	2	Course rapide, Embuscade (Terrain découvert), Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Statue animée, Troupe légère
----------------------------	-----------	----	-----	---	-----	---	---

Taille 3	PV	4	Déf	4	End	5	Arm	2		
Scorpion des sables	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi 3	Attaque empoisonnée, Coup fatal, Piétinement (1 touche), Bête, Statue

## Ménagerie du maçon

<b>Sphinx de guerre</b>	Cha / Mob	6"	Dis	8	Rsr	1		Course rapide, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Statue animée, Tenace, Terreur			
Taille 5	PV	6	Déf	4	End	8	Arm	4			
Cavalier (5)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Coup fatal, Hallebarde, <i>Squelette</i>
Sphinx de guerre	Att	5	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	1	Attaque empoisonnée, Piétinement (1D6 touches, Jet maximisé), <i>Bête, Monture, Statue</i>
<b>Sphinx de l'effroi</b>	Cha / Mob	6"	Dis	8	Rsr	1		Autonome, Course rapide, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Statue animée, Terreur, Vol			
Taille 5	PV	6	Déf	4	End	8	Arm	3			
Sphinx de l'effroi	Att	5	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	1	Attaque empoisonnée, Blessures multiples (1D3, contre les figurines de Taille 4-5 avec au moins 5 PV sur leur profil de départ), Piétinement (1D6 touches), Arme lourde, <i>Bête, Statue</i>
<b>Faucheurs des tombes</b>	Cha / Mob	6"	Dis	8	Rsr	2		Autonome, Avant-garde (3"), Course rapide, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Statue animée, Vol			
Taille 4	PV	4	Déf	5	End	5	Arm	3			
Faucheur des tombes	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4	Coup fatal, Piétinement (1 touche), <i>Statue</i>
<b>Colosse</b>	Cha / Mob	7"	Dis	8	Rsr	1		Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Statue animée, Terreur, Troupe légère			
Taille 5	PV	5	Déf	4	End	6	Arm	4			
Colosse	Att	6	Off	4	Fo	6	PA	3	Agi	2	Broyage (1D3 touches), Piétinement (1D6 touches), <i>Statue</i>

## Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Regard pétrifiant	12"	-	10	2	Attaque magique Blesse toujours sur un résultat de '5' ou '6'
Grand arc aspic	36"	5	2	1	Flèches aspic, Tir sur un rang supplémentaire
Arc aspic géant	48"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1×5), Flèches aspic, Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3))
Catapulte d'ossements	48"	4	1	1	Artillerie, Attaque de zone (3×3), Attaque enflammée, Attaque magique Les Tests de panique subissent -1 Dis

## Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Regard pétrifiant	Autom.	Traqueurs des dunes
Arc	4+*	Nomarque, Arche des Âges
	5+*	Autres
Arc long	5+*	Archers squelettes
Grand arc aspic	4+*	Personnages
	4+*	Archer shabti
Arc aspic géant	4+*	Colosse
Catapulte d'ossements	4+	Catapulte d'ossements

\*Ces armes touchent **toujours** sur au moins leur Précision.

# Résurrection

---

- 1** Pharaon, Nomarque, Hiérarque du Culte des morts, Sarcophage de Phatep, Sphinx de guerre, Sphinx de l'effroi, Colosse
  - 2** Cataphractes des tombes, Shabtis, Archers shabtis, Traqueurs des dunes, Catapulte d'ossements, Scorpion des sables, Faucheurs des tombes
  - 3** Chars squelettes, Grands vautours
  - 4** Cavaliers squelettes, Éclaireurs squelettes, Gardes des nécropoles, Nuées de scarabées
  - 6** Guerriers squelettes, Archers squelettes
-