

ARMÉES WARHAMMER ESTALIE



Par Mathias Eliasson Traduit par la communauté Wap-fr

v.1.15.0

LISTE D'ARMÉE NON-OFFICIELLE

SOMMAIRE

Règles spéciales de l'armée.....	3	Caballeros.....	17
Pouvoirs de l'Inquisition.....	4	Jinetes.....	17
Objets magiques.....	5	UNITÉS SPÉCIALES.....	18
SEIGNEURS.....	6	Garde Royale.....	18
Grand Commandeur.....	6	Conquistadors.....	18
Grand Inquisiteur.....	6	Garde Royale.....	19
Mage éminent.....	7	Sœurs du Courroux.....	19
HÉROS.....	8	Ordre chevaleresque.....	20
Capitaine d'Estalie.....	8	Bandidos des Montagnes.....	21
Inquisiteur.....	8	Ogres Mercenaires.....	21
Mage.....	9	Fauconneau.....	22
Prêtresse de Myrmidia.....	9	UNITÉS RARES.....	23
Diestro.....	10	Garde Noire.....	23
MONTURES.....	11	Chevaliers du Taureau Enragé.....	23
Destrier.....	11	Taureaux de Feu.....	24
Pégase.....	11	Couleuvrine.....	25
Auroch.....	11	Lombarde.....	25
Griffon.....	12	PERSONNAGES SPÉCIAUX (SEIGNEURS).....	26
Autel de Myrmidia.....	12	Isabella Giovanna Luccelli.....	26
UNITÉS DE BASE.....	13	Juan Federico.....	26
Piquiers Estaliens.....	13	Ricardo Lupe.....	27
Rodeleros.....	13	Santiago de Vivar.....	27
Arquebusiers Estaliens.....	14	PERSONNAGES SPÉCIAUX (HÉROS).....	28
Arbalétriers Estaliens.....	14	Francisco Cortes.....	28
Tercios.....	15	Alonso Diaz De MiraJo.....	28
Almogavars.....	15	Don Lomento.....	29
Fantassin de Marine.....	16	Maria De Salvo.....	29
Dogue de guerre.....	16	RÉFÉRENCE.....	30

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Cette section du livre décrit toutes les différentes unités présentes dans l'armée estalienne, ainsi que les règles requises pour les utiliser dans vos parties de Warhammer. Lorsqu'une figurine utilise une règle spéciale qui est déjà décrite dans les règles de base, seul le nom de la règle est indiqué. Si une figurine utilise une règle spéciale qui lui est propre, celle-ci est détaillée dans la description de l'unité. Enfin, il existe un certain nombre de règles spéciales récurrentes qui s'appliquent à plusieurs unités estaliennes, et qui sont détaillées dans cette section.

FEU ET PROGRESSION

Toute figurine située au premier rang d'une unité avec cette règle spéciale peut ignorer la règle spéciale *Mouvement ou Tir*, tant qu'il y a une autre figurine avec cette règle directement derrière elle au deuxième rang.

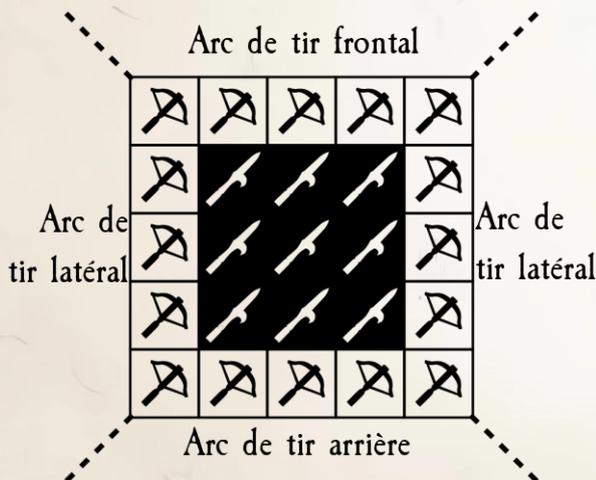
SUPRÉMATIE TACTIQUE

Toute unité avec cette règle spéciale peut lancer 3D6 pour ses tests de Ralliement, faire une Marche Forcée, se Reforme ou Rediriger une charge, en ignorant le résultat le plus élevé.

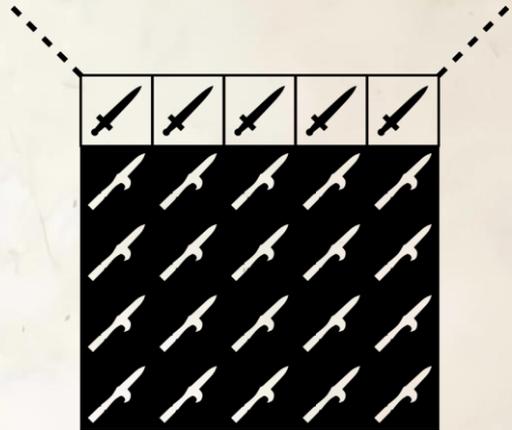
FORMATION EN TERCIO

La Formation en Tercio consiste en un mélange de figurines armées de piques/hallebardes, d'arbalètes/arquebuses et de rondaches. Toutes les figurines sont considérées comme ayant le même équipement, bien que l'unité doit représenter le plus fidèlement possible la Formation en tercio.

Toutes les figurines du premier rang, des deux flancs et du dernier rang peuvent tirer pendant la phase de de Tir, même si l'unité s'est déplacée durant le tour. Les figurines du rang frontal peuvent tirer dans l'arc frontal, les figurines du flanc droit peuvent tirer dans l'arc latéral droit, les figurines du flanc gauche peuvent tirer dans l'arc latéral gauche, et celles du rang arrière dans l'arc arrière de l'unité. Chaque arc peut choisir une cible différente.



Toutes les figurines du rang frontal se battent à l'aide de leur arme de base et de leur rondache. Les figurines des rangs suivants utilisent leur lance/hallebarde pour attaquer au corps à corps. Toutes les attaques contre le rang frontal de l'unité sont résolues contre les figurines armées d'une arme de base et d'un bouclier.



Si l'unité ne s'est pas déplacée pendant le tour, elle compte comme ayant ni flancs ni arrière au regard de la Désorganisation et de la résolution de combat. Cependant, pour chaque flanc ou arrière sur lequel elle est engagée, elle subit -1 à son bonus de rang.

Les unités d'Arquebusiers ou d'Arbalétriers dans un rayon de 3 pas autour d'une unité en Tercio peut effectuer un tir de soutien si le Tercio est chargé. Cela se joue comme une action de Tenir sa position et tirer, si ce n'est que l'unité ne subit pas le malus de -1 à la touche pour tirer sur une unité ennemie en train de charger. De plus, si l'unité choisit de Fuir en réaction à la charge, elle ne cause pas la Panique aux unités alliées.

POUVOIRS DE L'INQUISITION

Les pouvoirs de l'Inquisition peuvent être choisis par les Inquisiteurs conformément aux indications données par la liste d'armée. Chaque pouvoir ne peut être choisi qu'une fois par armée.

HOLOCAUSTE 40 points

Usage unique. Holocauste peut être utilisé au début de n'importe quelle phase de combat corps à corps. Placez le petit gabarit circulaire n'importe où au contact du socle de l'inquisiteur. Toutes les figurines, amies et ennemies, couvertes par le gabarit subissent 1 touche de Force 4 avec la règle spéciale *Attaques magiques*. Contre les figurines avec les règles spéciales *Démoniaque*, *Mort-Vivant* et *Vampirique*, la Force de la touche est portée à 5.

JUGEMENT DIVIN 35 points

Jugement divin peut être utilisé au début de n'importe quelle phase de combat corps à corps. Une unité ennemie dans un rayon de 18 pas et dans la Ligne de Vue de l'inquisiteur doit immédiatement jouer un test de *Panique* avec un *malus* égal à la différence de *Commandement* entre l'inquisiteur et l'unité ennemie.

SANCTUAIRE 35 points

Usage unique. Sanctuaire peut être utilisé au début de votre tour tant qu'il n'y a aucune unité ennemie dans un rayon de 1 pas. Jusqu'au début de votre prochain tour, les unités ennemies ne peuvent pas s'approcher à moins de 1 pas de l'inquisiteur et de son unité — ils sont considérés comme un Terrain *infranchissable*. Si l'inquisiteur et son unité s'approchent à moins de 1 pas d'une unité ennemie, l'effet est perdu.

ÉPÉE DES SORCIÈRES 30 points

Au début de votre phase de magie, tous les Sorciers ennemis dans un rayon de 12 pas autour de l'inquisiteur doivent réussir un test de *Commandement* ou subir 1D3 touches de Force 4 avec la règle spéciale *Attaques magiques*.

FLAGELLATION 25 points

Flagellation peut être utilisé pendant votre phase de Tir comme une attaque à distance. Sa portée est de 18 pas et elle inflige à la cible 1D3 touches automatiques de Force 5 avec la règle spéciale *Attaques magiques*.

PURGE 25 points

Purge peut être utilisé pendant votre phase de magie. Choisissez une unité ennemie dans un rayon de 24 pas et en Ligne de Vue. Les deux joueurs lancent 1D6 et ajoutent leur *Commandement* respectif au résultat. Si le résultat de l'inquisiteur est le plus élevé, la cible voit son *Commandement* réduit de 3 jusqu'au début de votre prochaine phase de magie.

SA VOLONTÉ SERA FAITE 15 points

Chaque blessure non sauvegardée infligée par l'inquisiteur au corps à corps compte double dans le calcul du résultat de combat.

POUVOIR DE LA DÉESSE 15 points

Pouvoir de la déesse peut être utilisé au début de n'importe quelle phase de corps à corps dans laquelle l'inquisiteur est engagé. Jouez un test de *Commandement* : en cas de succès, la Force de l'inquisiteur est doublée jusqu'au début de votre prochaine phase de corps à corps.

MOT DE MYRMIDIA 10 points

Toutes les unités ennemies qui tentent de charger l'inquisiteur ou son unité doivent réussir un test de *Commandement*. Si elles échouent, elles ne peuvent pas charger ce tour-ci.

OBJETS MAGIQUES

Cette section comprend les règles permettant de jouer les objets iconiques et de puissants artefacts conservés par les Estaliens. Ils peuvent être choisis en plus des objets magiques listés dans le livre de règles de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

Tue-Loup 55 points

Toutes les attaques effectuées avec Tue-Loup ont la règle spéciale *Coup fatal héroïque*. De plus, les figurines ennemies qui subissent une Touche de cette épée doivent réussir un test de Commandement ou subir une Blessure supplémentaire automatique. Cependant, si le porteur fuit, quelle qu'en soit la raison, il subit lui-même 1 Blessure, sans sauvegarde d'armure possible.

Masse sacrificielle 40 points

Grand inquisiteur et inquisiteur seulement. Le joueur gagne +2 en Force et la règle spéciale *Frappe toujours en premier*. À la fin de chaque phase de combat au corps à corps à laquelle le porteur prend part, lancez 1D6 ; pour un résultat de 5+, le porteur subit 1 Blessure qui ne peut être sauvegardée par aucun moyen.

Épée de la vendetta 40 points

À la fin du déploiement, mais avant de commencer la partie, le porteur de l'Épée de la vendetta peut choisir un personnage ennemi sur le champ de bataille. Le porteur doit toujours lancer et accepter les défis contre ce personnage si possible. Le porteur de l'épée Touche et Blesse l'ennemi choisi sur du 2+ avec la règle spéciale *Ignore les sauvegardes d'armure*. Si l'ennemi est tué avec cette arme, le porteur subit -3 en Force et en Endurance et l'épée compte comme une *Arme magique* de base pour le restant de la partie.

Pistolets du duelliste 20 points

Paire de pistolets. Les Pistolets du duelliste utilisent le profil suivant :

Portée	Force	Règles spéciales
12 pas	4	<i>Perforant (1), Tirs multiples (4), Tir rapide.</i>

Lors du premier round de combat, le porteur se bat avec 4 en Force, 4 Attaques et la règle spéciale *Perforant (1)*. Lors des tours de combat suivants, les pistolets comptent comme une paire de pistolets classique.

ARMURES MAGIQUES

Bouclier scintillant 35 points

Bouclier. Toutes les attaques ciblent le porteur subissent -1 pour Toucher. Le porteur peut Parer avec le bouclier même à dos d'une monture. Pour chaque sauvegarde d'armure ou invulnérable réussie, une figurine ennemie en contact socle à socle (choisie par le porteur) subit -1 à sa Capacité de Combat jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat. Cet effet est cumulatif.

TALISMANS

Cape de Velacruz 25 points

Les Bêtes de guerre, l'Infanterie monstrueuse, les Bêtes monstrueuses et les Monstres doivent relancer leurs jets pour Toucher réussis contre le porteur de cette cape. De plus, le porteur gagne la règle spéciale *Immunité (Piétinement, Touches d'impact)*.

OBJETS ENCHANTÉS

Couronne de Bilbali 50 points

Grand commandeur seulement. La Couronne confère au porteur +1 en Commandement. De plus, toutes les unités alliées dans un rayon de 8 pas ont un bonus de +1 à leur Résolution de combat.

Bâton de Tomas le Vertueux 50 points

Le Bâton de Tomas le Vertueux peut être utilisé durant la phase de tirs avec le profil suivant :

Portée	Force	Règles spéciales
24 pas	5	<i>Ignore les sauvegardes d'armure, Tirs multiples (1D3), Tir rapide.</i>

Le porteur ne subit aucune pénalité liée au tir multiple.

BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière de Myrmidia 55 points

Chaque fois que l'unité qui porte cette bannière détruit ou met en fuite une unité ennemie, toutes les figurines qui en font partie gagnent un des bonus suivants tant que la bannière reste dans l'unité. Ces bonus sont cumulatifs.

Unités : Bonus :

1	+1 Capacité de Combat
2	+1 Force
3	+1 Attaque

Bannière de Santiago 25 points

L'unité qui porte cette bannière réussit automatiquement son premier test de Moral. Par la suite, la bannière n'a plus d'effet pour le restant de la partie.

SEIGNEURS

GRAND COMMANDEUR	100 points									
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Grand Commandeur	4	6	5	4	4	3	6	4	9	

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base, armure intermédiaire.

OPTIONS :

- Peut avoir une arme de base additionnelle (+3 points), une arme lourde (+8 points), une hallebarde (+8 points) ou une lance de cavalerie (+8 points).
- Peut avoir un pistolet (+6 points), une paire de pistolets (+9 points), une arbalète (+5 points) ou une arquebuse (+5 points).
- Peut remplacer son armure intermédiaire par une armure lourde (+9 points).
- Peut avoir un bouclier (+3 points).
- Peut avoir comme monture un destrier (+18 points) qui peut être caparaçonné (+6 points), un pégase (+30 points), un auroch (+45 points) qui peut être caparaçonné (+6 points) ou un griffon (+150 points) qui peut être caparaçonné (+6 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 100 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprématie tactique.*

GRAND INQUISITEUR	90 points									
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Grand Inquisiteur	4	4	3	4	4	3	4	2	9	

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base.

OPTIONS :

- Peut avoir une armure légère (+3 points) ou une armure intermédiaire (+9 points).
- Peut avoir comme monture un destrier (+18 points) qui peut être caparaçonné (+6 points).
- Peut avoir des Pouvoirs de l'Inquisition et/ou des objets magiques pour un total de 100 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Attaques magiques, Résistance magique (2), Suprématie tactique.*

- **Hérétique ! Au bûcher !** La figurine et toute unité qu'elle rejoint gagnent la règle spéciale *Haine* tant qu'elle reste dans l'unité.

SEIGNEURS

MAGE ÉMINENT	165 points								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mage éminent	4	3	3	3	4	3	3	1	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base.

MAGIE : Un mage éminent est un Sorcier de niveau 3 qui utilise les sorts du domaine du Feu, du Métal, de la Vie, de la Lumière ou des Cieux.

OPTIONS :

- Peut devenir Sorcier de niveau 4 (+35 points).
- Peut avoir comme monture un destrier (+18 points) qui peut être caparaçonné (+6 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 100 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprématie tactique.*

- **Pratique restreinte :** Votre armée ne peut pas inclure plus de Sorciers que de figurines avec la règle spéciale Hérétique ! Au bûcher !

HÉROS

CAPITAINE D'ESTALIE									55 points
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine d'Estalie	4	5	5	4	4	2	5	3	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base, armure intermédiaire.

OPTIONS :

- Peut avoir une arme de base additionnelle (+2 points), une arme lourde (+6 points), une hallebarde (+6 points) ou une lance de cavalerie (+6 points).
- Peut avoir un pistolet (+4 points), une paire de pistolets (+9 points), une arbalète (+5 points) ou une arquebuse (+5 points).
- Peut remplacer son armure intermédiaire par une armure lourde (+6 points).
- Peut avoir comme monture un destrier (+12 points) qui peut être caparaçonné (+4 points) ou un pégase (+20 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 50 points.
- Un seul Capitaine d'Estalie dans l'armée peut porter la grande bannière pour +25 points. Il peut avoir une Bannière Magique sans limite de points. Une figurine portant une Bannière Magique ne peut porter d'autres objets magiques que dans la limite de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprémie tactique.*

INQUISITEUR									60 points
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Inquisiteur	4	4	3	4	4	2	4	2	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base.

OPTIONS :

- Peut avoir une armure légère (+2 points) ou une armure intermédiaire (+6 points).
- Peut avoir comme monture un destrier (+12 points) qui peut être caparaçonné (+4 points).
- Peut avoir des pouvoirs de l'Inquisition ou des objets magiques pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Attaques magiques, Hérétique ! Au bûcher !, Résistance magique, Suprémie tactique.*

HÉROS

MAGE	65 points									
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Mage	4	3	3	3	3	2	3	1	7	

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base.

MAGIE : Un Mage est un Sorcier de niveau 1 qui utilise les sorts du domaine du Feu, du Métal, de la Vie, de la Lumière ou des Cieux.

OPTIONS :

- Peut devenir Sorcier de niveau 2 (+35 points).
- Peut avoir comme monture un destrier (+12 points) qui peut être caparaçonné (+4 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Pratique restreinte, Suprémie tactique.*

PRÊTESSE DE MYRMIDIA	75 points									
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Prêtresse de Myrmidia	4	4	3	4	4	2	4	2	8	

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : Lance, armure légère, bouclier.

OPTIONS :

- Peut remplacer son armure par une armure intermédiaire (+4 points).
- Peut avoir comme monture un destrier (+12 points) qui peut être caparaçonné (+2 points) ou un autel de Myrmidia (+100 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprémie tactique.*

- **Pouvoir Divin** : Les Prêtresses de Myrmidia peuvent canaliser les dés de pouvoir et de dissipation comme un Sorcier niveau 1.
- **Bénédictio de Myrmidia** : Les Prêtresses de Myrmidia et toute unité qu'elles rejoignent gagnent la règle spéciale Frappe toujours en premier tant qu'elles restent dans l'unité.
- **Prières Martiales** : Les prêtresses de Myrmidia connaissent les trois prières listées ci-dessous. Ce sont des Sorts liés innés (niveau de puissance 3). Les prières de batailles sont des **améliorations** pouvant cibler la prêtresse de Myrmidia et son unité :
 - **Habilité au Combat** : La prêtresse et son unité gagnent +1 pour toucher au corps à corps jusqu'au début de la prochaine phase de magie alliée.
 - **Bouclier de Myrmidia** : La prêtresse et son unité gagnent une Sauvegarde d'armure 5+ jusqu'au début de la prochaine phase de magie alliée.
 - **Lance de Myrmidia** : La prêtresse et son unité gagnent les règles spéciales Attaques Magiques et Perforant (2) jusqu'au début de la prochaine phase de magie alliée.

HÉROS

DIESTRO	100 points								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Diestro	4	6	5	4	4	2	6	3	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base.

OPTIONS :

- Peut avoir une arme de base additionnelle (+2 points), un pistolet (+4 points), une paire de pistolets (+6 points), ou une rondache (+1 point).
- Peut avoir une armure légère (+2 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprématie tactique.*

- **Fais-moi face, lâche !** Un Diestro doit toujours lancer et accepter les Défis. Les personnages ennemis doivent réussir un test de Commandement s'ils veulent refuser le Défi. Dans le cadre d'un Défi, le Diestro peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés.
- **Techniques de Duelliste** : Au début de chaque phase de combat corps à corps, le Diestro peut choisir une des techniques de duelliste suivantes. Il ne peut pas utiliser la même technique lors de deux rounds consécutifs.
 - **Coups répétés** : Le diestro gagne +1D3 attaques.
 - **Défense** : Le Diestro gagne une Parade 5+.
 - **Estocade** : Le Diestro gagne la règle spéciale *Coup Fatal*.

MONTURES

DESTRIER										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

TYPE DE TROUPE : Bête de guerre (animal).

PÉGASE										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Pégase	8	3	0	4	4	2	4	2	6	

TYPE DE TROUPE : Bête de guerre, animal.

OPTIONS :

- **Sabots renforcés** : Un pégase avec cette option peut relancer ses jets pour touches ratés (+5 points).
- **Vif comme le vent** : Un pégase avec cette option peut relancer les 1 pour déterminer sa distance de charge (+5 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *Vol (9)*.

AUROCH										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Auroch	7	3	0	5	4	3	3	3	6	

TYPE DE TROUPE : Bête Monstrueuse (animal).

RÈGLES SPÉCIALES : *Bonus de Force (1), Touches d'impact (1D3)*.

MONTURES

GRIFFON										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Griffon	6	5	0	5	5	4	5	4	7	

TYPE DE TROUPE : Monstre (animal).

OPTIONS :

- **Rugissement perçant** : Les ennemis qui effectuent un test de Commandement causé par la règle spéciale *Terreur* du monstre doivent lancer un dé supplémentaire et ignorer le résultat le plus faible (+10 points).
- **Queue cinglante** : Le Griffon gagne +1 Attaque (+15 points).
- **Bec-rasoir** : Le Griffon gagne la règle spéciale Perforant (1) (+5 points).
- **Serres affûtées** : Le Griffon gagne la règle spéciale Bonus de Force (1) lors du tour où il charge (+5 points).
- **Attaque en piquée** : La figurine gagne la règle spéciale *Charge Dévastatrice* (+5 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *Vol* (8).

AUTEL DE MYRMIDIA										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Autel de Myrmidia	-	-	-	-	5	5	-	-	-	
Taureau	6	3	0	4	-	-	3	1	-	
Auroch	6	3	0	5	-	-	3	3	-	

TYPE DE TROUPE : Autel (Sauvegarde d'armure 6+).

OPTIONS :

- Peut être tiré par un Auroch (+15 points), par deux taureaux (+15 points) ou par quatre taureaux (+25 points)

RÈGLES SPÉCIALES : *Grande Cible* (5).

- **Autel de Myrmidia** : Un Autel de Myrmidia a une Sauvegarde invulnérable 4+. Toutes les unités alliées dans un rayon de 12 pas peuvent lancer 3D6 à leurs tests de Psychologie et ignorer le résultat le plus haut. De plus, les Prières Martiales lancées depuis l'Autel ciblent toutes les figurines alliées dans un rayon de 6 pas.

NOTES :

- Un Autel de Myrmidia tiré par un Auroch est un Char avec une Force de 5, une Puissance d'Unité de 8 ainsi que les règles spéciales Bonus de Force (1) et Peur.
- Un Autel de Myrmidia tiré par deux taureaux est un Char avec une Force de 5, une Puissance d'Unité de 7 ainsi que la règle spéciale Touches d'Impact (1D6+2).
- Un Autel de Myrmidia tiré par quatre taureaux est un Char avec une Force de 5, une Puissance d'Unité de 9 ainsi que la règle spéciale Touches d'Impact (1D6+4).

UNITÉS DE BASE

PIQUIERS ESTALIENS						6 points par figurine				
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Piquier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Sargento	4	3	3	3	3	1	3	2	7	

TAILLE D'UNITÉ : 20+

TYPE DE TROUPE : Infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : Pique, armure légère.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut remplacer gratuitement ses piques par des hallebardes.
- Toute l'unité peut remplacer ses armures légères par des armures intermédiaires (+1 point par figurine).
- Un Piquier peut être promu Sargento (+10 points).
- Un Piquier peut être promu musicien (+10 points).
- Un Piquier peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un total de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprématie tactique.*

RODELEROS						5 points par figurine				
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Rodelero	4	4	3	3	3	1	4	1	7	
Espadachin	4	4	3	3	3	1	4	2	7	

TAILLE D'UNITÉ : 10+

TYPE DE TROUPE : Infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base, armure légère, rondache.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut remplacer ses rondaches par des armes de base additionnelles (+1 point par figurine) ou des boucliers (+1 point par figurine).
- Toute l'unité peut remplacer ses armures légères par des armures intermédiaires (+1 point par figurine).
- Un Rodelero peut être promu espadachin (+10 points).
- Un Rodelero peut être promu musicien (+10 points).
- Un Rodelero peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un total de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprématie tactique.*

UNITÉS DE BASE

ARQUEBUSIERS ESTALIENS						8 points par figurine				
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Arquebusier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Francotirador	4	3	4	3	3	1	3	1	7	

TAILLE D'UNITÉ : 10+

TYPE DE TROUPE : Infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base, arquebuse.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut avoir des armures légères (+½ point par figurine).
- Un arquebusier peut être promu Francotirador (+10 points).
- Un arquebusier peut être promu musicien (+10 points).
- Un arquebusier peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un total de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Feu et progression, Suprématie tactique.*

ARBALÉTRIERS ESTALIENS						8 points par figurine				
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Arbalétrier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Francotirador	4	3	4	3	3	1	3	1	7	

TAILLE D'UNITÉ : 10+

TYPE DE TROUPE : Infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base, arbalète.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut avoir des armures légères (+½ point par figurine).
- Un Arbalétrier peut être promu Francotirador (+10 points).
- Un Arbalétriers peut être promu musicien (+10 points).
- Un Arbalétrier peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un total de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Feu et progression, Suprématie tactique.*

UNITÉS DE BASE

TERCIOS		9 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Tercio	4	4	3	3	3	1	4	1	7	
Sargento veterano	4	4	3	3	3	1	4	2	7	

TAILLE D'UNITÉ : 20+

TYPE DE TROUPE : Infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : Pike, arquebuse, armure légère, rondache.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut remplacer gratuitement ses piques pour des hallebardes.
- Toute l'unité peut remplacer gratuitement ses arquebuses pour des arbalètes.
- Un Tercio peut être promu Sargento Veterano (+10 points).
- Un Tercio peut être promu musicien (+10 points).
- Un Tercio peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un total de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Formation en Tercio, Suprématie tactique.*

ALMOGAVARS		4 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Almogavar	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Jefe de Incursion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	

TAILLE D'UNITÉ : 10+

TYPE DE TROUPE : Infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut avoir des lances (+1 point par figurine).
- Toute l'unité peut avoir des javelots (+2 points par figurine).
- Toute l'unité peut avoir des boucliers (+1 point par figurine).
- Toute l'unité peut avoir des armures légères (+1 point par figurine).
- Un Almogavar peut être promu Jefe de Incursion (+10 points).
- Un Almogavar peut être promu musicien (+10 points).
- Un Almogavar peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un total de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprématie tactique, Tirailleurs.*

- **Formation serrée** : Les Almogavars peuvent se déployer en Tirailleurs ou normalement. Lorsque l'unité se Reforme, le joueur peut choisir de lui faire adopter une formation en Tirailleurs, ou normale.

UNITÉS DE BASE

FANTASSIN DE MARINE		5 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Fantassin de Marine	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Sergento	4	3	3	3	3	1	3	2	7	

TAILLE D'UNITÉ : 10+

TYPE DE TROUPE : Infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : Deux armes de base.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut remplacer une arme de base par un pistolet (+2 points par figurine).
- Un Fantassin de Marine peut être promu Sergento (+10 points).
- Un Fantassin de Marine peut être promu musicien (+10 points).
- Un Fantassin de Marine peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un total de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Embuscade, Suprématie tactique.*

DOGUE DE GUERRE		5 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Dogue de guerre	7	3	0	3	3	1	3	1	5	
Dresseur	4	3	3	3	3	1	3	1	7	

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : Bête de Guerre (animal), Infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut avoir des armures légères (+1 point par figurine).
- Un Dresseur peut être promu musicien (+10 points).
- Toute l'unité peut avoir la règle spéciale Tirailleurs.

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprématie tactique, Unité mixte.*

NOTES :

- L'unité doit inclure un Dresseur par tranche de 5 chiens de guerre (+5 points par figurine).

UNITÉS DE BASE

CABALLEROS		14 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Caballero	4	4	3	3	3	1	3	1	8	
Hidalgo	4	4	3	3	3	1	3	2	8	
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : Cavalerie (humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base, armure intermédiaire.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut avoir des lances (+1 point par figurine).
- Toute l'unité peut avoir des pistolets (+3 points par figurine).
- Toute l'unité peut avoir des boucliers (+1 point par figurine).
- Toute l'unité peut remplacer ses armures intermédiaires par des armures lourdes (+2 par figurine).
- Toute l'unité peut être caparaçonnée.
- Un caballero peut être promu Hidalgo (+10 points).
- Un Caballero peut être promu musicien (+10 points).
- Un Caballero peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprémie tactique.*

JINETES		12 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Jinete	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Escolta	4	3	3	3	3	1	3	2	7	
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : Cavalerie (humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base, armure légère, bouclier.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut avoir des lances (+1 point par figurine).
- Toute l'unité peut avoir des javelots (+2 points par figurine).
- Un Jinete peut être promu escolta (+10 points).
- Un Jinete peut être promu musicien (+10 points).
- Un Jinete peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Cavalerie légère, Suprémie tactique.*

UNITÉS SPÉCIALES

GARDE ROYALE		7 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Garde Royal	4	4	4	3	3	1	4	1	8	
Capitaine de la garde	4	4	4	3	3	1	4	2	8	

TAILLE D'UNITÉ : 10+

TYPE DE TROUPE : Infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base, armure intermédiaire.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut avoir des hallebardes (+2 points par figurine).
- Toute l'unité peut avoir des arquebuses (+6 points par figurine).
- Un Garde Royal peut être promu capitaine de la garde (+10 points).
- Un Garde Royal peut être promu musicien (+10 points).
- Un Garde Royal peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Feu et progression, Immunité (Panique), Suprématie tactique.*

- **Stoïque** : Les figurines avec cette règle spéciale ne subissent pas de pénalité de -1 pour Toucher lorsqu'elles Tiennent leur position et tirent en réaction à une Charge.

CONQUISTADORS		20 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Conquistadors	4	4	4	3	3	1	3	1	8	
Capitaine Conquistador	4	4	5	3	3	1	3	1	8	
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : Cavalerie (humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base, arquebuse, armure légère.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut remplacer ses armures légères par des armures intermédiaires (+2 points par figurine).
- Un Conquistador peut être promu Capitaine Conquistador (+10 points).
- Un Conquistador peut être promu musicien (+10 points).
- Un Conquistador peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Cavalerie légère, Suprématie tactique.*

- **Caracole** : Les figurines avec cette règle spéciale ignorent la règle Mouvement ou tir de leur arquebuse.

UNITÉS SPÉCIALES

GRENADIERS		12 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Grenadiers	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Bombardier	4	3	4	3	3	1	3	1	7	

TAILLE D'UNITÉ : 5-10

TYPE DE TROUPE : Infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base, grenades, armure légère.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut avoir des pistolets (+2 points par figurine).
- Toute l'unité peut remplacer ses armures légères par des armures intermédiaires (+1 point par figurine).
- Un Grenadier peut être promu bombardier (+10 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprématie tactique, Tirailleurs.*

- **Grenades** : Les grenades ont une portée de 6 pas et une Force de 4, ainsi que les règles spéciales *Perforant (1)* et *Tir rapide*. Chaque touche avec les grenades est multipliée en 1D6 touches. Contre les Tirailleurs et les figurines isolées, chaque touche inflige 1D3 touches à la place. Cependant, si les grenadier obtiennent des 1 à leurs jets pour toucher, l'unité subit 1 Touche de Force 4 avec *Perforant (1)* pour chaque 1 obtenu.

SŒURS DU COURROUX		12 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Sœur du Courroux	4	4	3	3	3	1	4	1	8	
Sœur supérieure	4	4	3	3	3	1	4	2	8	

TAILLE D'UNITÉ : 10+

TYPE DE TROUPE : Infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : lance, armure lourde, bouclier.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut remplacer gratuitement ses lances par des hallebardes.
- Une Sœur du Courroux peut être promue Sœur Supérieure (+10 points).
- Une Sœur du Courroux peut être promue musicien (+10 points).
- Une Sœur du Courroux peut être promue porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Haine, Suprématie tactique.*

UNITÉS SPÉCIALES

ORDRE CHEVALERESQUE	22 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Précepteur	4	4	3	3	3	1	3	2	8
Chevalier du Cercle intérieur	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Précepteur du Cercle intérieur	4	4	3	4	3	1	4	2	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : Cavalerie (humain).

ÉQUIPEMENT : lance de cavalerie, armure lourde, bouclier, caparaçon.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut être promue en chevaliers du Cercle intérieur (+3 points par figurine).
- Un chevalier peut être promu précepteur (+10 points).
- Un chevalier peut être promu musicien (+10 points).
- Un chevalier peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprématie tactique.*

- **Lumière aveuglante** : Chevaliers du Soleil uniquement. Lorsqu'une unité dont la majorité des figurines ont cette règle spéciale déclare une charge, lancez 1D6 après que l'ennemi ait déclaré sa réaction à la charge. Un résultat de 1 signifie que la Lumière aveuglante ne peut pas être utilisée lors de cette charge. Sur un résultat de 2+, l'unité chargée subit un malus de -1 à sa Capacité de Combat et à sa Capacité de Tir jusqu'à la fin du tour.
- **Charge vertueuse** : Chevaliers de la Lance de Vertu uniquement. Toutes les figurines avec cette règle spéciale peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés lors du tour où elles réussissent une charge contre une unité.

UNITÉS SPÉCIALES

BANDIDOS DES MONTAGNES						8 points par figurine				
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Bandido des Montagnes	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Jefe Bandido	4	3	4	3	3	1	3	1	7	

TAILLE D'UNITÉ : 5-10

TYPE DE TROUPE : Infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base, arc.

OPTIONS :

- Un Bandido des Montagnes peut être promu Jefe Bandido (+10 points).
- Un Bandido des Montagnes peut être promu musicien (+10 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *Éclaireurs, Sacrifiables, Tirailleurs.*

- **Guérilleros** : Les Bandidos des Montagnes qui n'ont pas effectué de marche forcée ou de charge durant le tour peuvent choisir d'effectuer un mouvement normal vers l'arrière (tout en conservant la même orientation) après avoir résolu leur attaque de tir. Cette action compte comme un mouvement et un tir.

OGRES MERCENAIRES						8 points par figurine				
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7	
Brute	6	3	2	4	4	3	2	4	7	

TAILLE D'UNITÉ : 3+

TYPE DE TROUPE : Infanterie monstrueuse (ogre).

ÉQUIPEMENT : Arme de base, armure légère.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut avoir des rondaches (+1,5 point par figurine) ou des armes de base additionnelles (+3 points par figurine).
- Toute l'unité peut avoir des pistolets ogres (+6 points par figurine), des paires de pistolets ogres (+9 points par figurine) ou des arquebuses ogres (+7 points par figurine).
- Toute l'unité peut remplacer ses armures légères par des armures intermédiaires (+3 points par figurine).
- Un Ogre peut être promu Brute (+10 points).
- Un Ogre peut être promu musicien (+10 points).
- Un Ogre peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Touches d'impact (1).*

- **Pistolet ogre** : Les pistolets ogres suivent les règles normales des pistolets, mais ont une Portée de 24 pas.
- **Paire de pistolets ogres** : Les paires de pistolets ogres suivent les règles normales des paires de pistolets, mais ont une Portée de 24 pas.
- **Arquebuse ogre** : Les arquebuses ogres suivent les règles normales des arquebuses, mais ont une Force de 5 et une Portée de 36 pas.

UNITÉS SPÉCIALES

FAUCONNEAU	65 points								
Profil	M	CS	BS	S	E	W	I	A	Cd
Fauconneau	-	-	-	-	7	-	-	-	-
Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7

TAILLE D'UNITÉ : 1 fauconneau et 3 servants

TYPE DE TROUPE : Machine de guerre (canon, humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base.

RÈGLE SPÉCIALE :

- **Petit calibre** : Les fauconneaux ont une Portée de 12-36 pas, une Force de 7 et la règle spéciale *Blessures multiples (1D3)*. Lors d'un tir de mitraille, les touches sont résolues avec une Force de 4 au lieu de 5.

UNITÉS RARES

GARDE NOIRE		14 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Garde Noir	4	4	3	4	3	1	4	1	8	
Capitaine de la Garde	4	4	3	4	3	1	4	2	8	

TAILLE D'UNITÉ : 10+

TYPE DE TROUPE : Infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : Hallebarde, armure lourde.

OPTIONS :

- Un Garde Noir peut être promu Capitaine (+10 points).
- Un Garde Noir peut être promu musicien (+10 points).
- Un Garde Noir peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Haine (Morts-vivants, Vampires), Immunité (Psychologie), Suprémie tactique, Tenace.*

CHEVALIERS DU TAUREAU ENRAGÉ		50 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Chevalier du Taureau Enragé	4	4	3	3	3	1	3	1	8	
Torero	4	4	3	3	3	1	3	2	8	
Auroch	7	3	0	5	4	3	3	3	6	

TAILLE D'UNITÉ : 3+

TYPE DE TROUPE : Cavalerie monstrueuse (humain).

ÉQUIPEMENT : Lance de cavalerie, armure lourde, bouclier.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut avoir des caparaçons (+3 points).
- Un Chevalier peut être promu torero (+10 points).
- Un Chevalier peut être promu musicien (+10 points).
- Un Chevalier peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Bonus de Force (1) (Aurochaurochs seulement), Suprémie tactique, Touches d'impact (1D3).*

UNITÉS RARES

TAUREAUX DE FEU	12 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Taureau de Feu	7	3	0	4	4	1	3	1	5
Picador	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

TAILLE D'UNITÉ : 5+ Taureaux de Feu et 1 Picador.

TYPE DE TROUPE : Bête de Guerre (animal) et Cavalerie (humain).

ÉQUIPEMENT : Lance de cavalerie (Picador seulement).

RÈGLE SPÉCIALE : *Unité mixte.*

- **Corrida** : Les Picadors peuvent mettre le feu aux cornes des taureaux au début d'une de vos phases de Mouvement. Ils se déplacent alors selon la règle Mouvement aléatoire (3D6) et gagnent la règle spéciale *Immunité (Psychologie)* jusqu'à la fin de la partie.

Toute unité qui entre en contact avec l'arc frontal de l'unité de taureaux de feu subit 1 Touche de Force 5 pour chaque taureau de feu en contact socle à socle. Ces touches sont résolues comme des Touches d'Impact pendant la phase des combats corps à corps si les taureaux sont chargés, ou immédiatement si une unité les traverse en fuyant.

Si les Picadors sont tués avant qu'ils aient mis le feu aux cornes des taureaux, ceux-ci s'enfuient simplement, et toute l'unité est retirée comme perte. Si les Picadors sont retirés après avoir mis le feu aux cornes des Taureaux, l'unité se déplace dans une direction aléatoire à chaque tour.

NOTE :

- L'unité doit inclure au moins 1 Picador pour 5 Taureaux de Feu (+10 points par figurine).

UNITÉS RARES

COULEUVRINE									85 points
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Coulevrine	-	-	-	-	7	-	-	-	-
Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7

TAILLE D'UNITÉ : 1 Coulevrine et 3 servants.

TYPE DE TROUPE : Machine de Guerre (canon, humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base.

OPTIONS :

- L'unité peut inclure un servant supplémentaire (+6 points).

LOMBARDE									80 points
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lombarde	-	-	-	-	7	-	-	-	-
Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7

TAILLE D'UNITÉ : 1 Lombarde et 3 servants.

TYPE DE TROUPE : Machine de Guerre (catapulte, humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base.

OPTIONS :

- L'unité peut inclure un servant supplémentaire (+6 points).

RÈGLE SPÉCIALE :

- **Lombarde** : En cas d'incident de tir, lancez immédiatement 1D6 dans le tableau d'incidents de tir des armes à poudre noire.

PERSONNAGES SPÉCIAUX (SEIGNEURS)

ISABELLA GIOVANNA LUCCELLI								285 points		
La Aguila Última, Cheffe de l'Ordre de l'Aigle										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Isabella Giovanna Luccelli	4	5	4	4	4	3	5	3	9	

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial, humain).

OBJETS MAGIQUES :

- **Épée Sacrée de la Vengeance** : Arme magique. Les ennemis en contact socle à socle subissent -1 pour Toucher. De plus, les attaques portées avec cette arme ont la règle spéciale *Ignore les sauvegardes d'armure*.
- **Cuirasse bénie** : Armure magique. Armure lourde. Le porteur gagne la règle spéciale *Vol (10)* et une *Sauvegarde invulnérable (4+)* contre les attaques non-magiques, qui peut être relancée.
- **Lumière de Myrmidia** : Talisman. Les ennemis doivent relancer les jets pour toucher réussis de leurs attaques à distance contre Isabella.

RÈGLES SPÉCIALES : *Bénédiction de Myrmidia, Pouvoir divin, Prières de bataille, Suprématie tactique.*

- **Sainte vivante** : Isabella et toutes les unités alliées dans un rayon de 12 pas peuvent relancer leurs tests de psychologie ratés. De plus, Isabella peut relancer ses jets de pouvoir lorsqu'elle utilise ses Prières de bataille. Toutes les Prières de bataille peuvent cibler toutes les unités alliées dans un rayon de 12 pas plutôt que seulement l'unité rejointe par Isabella.

JUAN FEDERICO								205 points		
El Lider Glorioso, Grand Maître de l'Ordre de la Lance de Vertu										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Juan Federico	4	6	5	4	4	3	6	4	9	
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

TYPE DE TROUPE : Cavalerie (personnage spécial, humain).

MONTURE : Destrier.

ÉQUIPEMENT : Bouclier, caparaçon.

OBJETS MAGIQUES :

- **Épée du Châtiment** : Arme magique. Les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force ainsi que les règles spéciales *Attaques enflammées* et *Blessures multiples (1D3)*.
- **Armure de Vertu** : Armure magique. Armure lourde. Le porteur et toute unité qu'il rejoint peuvent lancer 3D6 lors de leurs tests de Moral.
- **Aigle de Myrmidia** : Talisman. L'Aigle de Myrmidia confère à son porteur la règle spéciale *Immunité (Blessures multiples, Coup fatal)*.

RÈGLES SPÉCIALES : *Charge vertueuse, Suprématie tactique.*

- **Grand Maître** : Juan Federico et toute unité de chevaliers de la Lance de Vertu qu'il rejoint gagnent la règle spéciale *Immunité (Psychologie)* tant qu'il reste avec l'unité.

PERSONNAGES SPÉCIAUX (SEIGNEURS)

RICARDO LUPE										160 points
Aquila Escudo, chef du Tribunal de l'Inquisition										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Ricardo Lupe	4	4	3	4	4	3	4	2	9	

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial, humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de base.

OBJETS MAGIQUES :

- **Armure Consacrée :** Armure magique. Armure intermédiaire. Cette armure confère au porteur une Sauvegarde d'armure totale de 2+ et une *Sauvegarde invulnérable (6+)*.
- **Tome de la Sagesse :** Objet enchanté. Sort lié, niveau de pouvoir 5. Le Tome de la Sagesse contient à chaque tour un sort aléatoire du domaine de la Lumière. Lancez 1D6 pour déterminer le sort avant de le lancer.

OPTIONS :

- Peut avoir des Pouvoirs de l'Inquisition pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *Attaques magiques, Résistance magique (2), Suprématie tactique.*

- **Hérétique ! Au bûcher !** La figurine et toute unité qu'elle rejoint gagnent la règle spéciale *Haine* tant qu'elle reste dans l'unité.

SANTIAGO DE VIVAR										275 points
Champion de l'Estalie, fléau d'Arabie										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Santiago de Vivar	4	7	5	4	4	3	6	5	9	
Babieca (destrier)	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

TYPE DE TROUPE : Cavalerie (personnage spécial, humain).

ÉQUIPEMENT : Caparaçon.

OBJETS MAGIQUES :

- **Tizona et Colada :** Arme magique. Deux armes de base. Le porteur peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés. De plus, il gagne la règle spéciale *Peur* contre les ennemis ayant un Commandement inférieur au sien.
- **Armure du Champion :** Armure magique. Armure lourde. Les jets pour blesser réussis contre le porteur doivent être relancés.

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprématie tactique.*

- **Champion de l'Estalie :** Chaque blessure causée par Santiago au corps à corps compte comme 1D3 blessure pour la résolution de combat.

PERSONNAGES SPÉCIAUX (HÉROS)

FRANCISCO CORTES								115 points		
Conquérant du Nouveau Monde										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Francisco Cortes	4	5	5	4	4	2	5	3	8	

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial, humain).

ÉQUIPEMENT : Pistolet, armure intermédiaire.

OBJETS MAGIQUES :

- **Rapière de Quiétude :** Arme magique. Les attaques portées avec cette arme se résolvent avec les règles spéciales *Perforant (3)* et *Parade (6+)*.
- **Amulette de Pahuax :** Talisman. Confère au porteur la règle spéciale *Régénération (5+)*.

OPTIONS :

- Peut avoir comme monture un destrier (+12 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *Suprémie tactique.*

- **Commandant Conquistador :** Si Cortes est inclus dans votre armée, les unités de conquistadores comptent comme des unités de base et non spéciales. De plus, tous les conquistadores peuvent utiliser sa valeur de commandement comme s'il était le Général de l'armée.

ALONSO DIAZ DE MIRAJO								130 points		
Capitaine de l'Estalie, Diestro extraordinario										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Alonso Diaz de Mirajo	4	6	5	4	4	2	6	3	8	

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial, humain).

ÉQUIPEMENT : Pistolet, armure intermédiaire.

OBJETS MAGIQUES :

- **Lames de Duelliste :** Arme magique. Deux armes de base. Pour chaque attaque au combat au corps à corps qui rate Alonso, il peut immédiatement porter une attaque de riposte contre la figurine.

RÈGLES SPÉCIALES : *Fais-moi face, espèce de lâche !, Suprémie tactique, Techniques de duelliste.*

- **Capitaine adoré :** Toute unité rejointe par Alonso peut relancer ses tests de Psychologie.

PERSONNAGES SPÉCIAUX (HÉROS)

DON LOMENTE										75 points
Gentillhome dément										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Don Lomente	4	3	3	3	4	2	3	2	10	
Rocinante (destrier)	7	2	0	2	2	1	2	1	4	

TYPE DE TROUPE : Cavalerie (personnage spécial, humain).

MONTURE : Rocinante (destrier).

ÉQUIPEMENT : Lance de cavalerie, armure intermédiaire, bouclier.

RÈGLES SPÉCIALES : *Indémoralisable, Sauvegarde invulnérable (3+).*

- **Dément :** Don Lomente ne peut jamais être le général de l'armée. Pour déterminer ce que fait Don Lomente, lancez 1D6 au début de chacune de ses phases de Mouvement et consultez le tableau suivant :

1D6	Résultat
1	Don Lomente se déplace dans une direction aléatoire en utilisant la règle spéciale <i>Mouvement aléatoire (2D6)</i> .
2	Don Lomente ne peut pas se déplacer ou attaquer jusqu'au début de sa prochaine phase de Mouvement.
3	Don Lomente ne peut pas se déplacer jusqu'au début de sa prochaine phase de Mouvement.
4-5	Don Lomente se déplace en utilisant la règle spéciale <i>Mouvement aléatoire (3D6)</i> . Si son mouvement l'amène au contact d'une forêt ou d'un bâtiment, il doit immédiatement s'arrêter pour le combattre, car il le prend pour un monstre. S'il arrive au contact d'une unité ennemie, jouez le combat normalement.
6	Don Lomente peut agir normalement pendant le tour.

MARIA DE SALVO										130 points
Sœur assassine de l'Ordre de l'Aigle										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Maria de Salvo	4	7	5	4	3	2	7	3	9	

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial, humain).

ÉQUIPEMENT : Arme de jet.

OBJETS MAGIQUES :

- **Les Éradicateurs :** Arme magique. Deux armes de base. Toutes les attaques portées avec les Éradicateurs ont les règles spéciales *Attaques empoisonnées, Frappe toujours en premier et Perforant (1)*.
- **Sceau de Myrmidia :** Talisman. Le Sceau de Myrmidia confère à Maria une *Sauvegarde invulnérable (2+)* contre les attaques magiques.

RÈGLES SPÉCIALES : *Caché, Esquive (5+), Immunité (Psychologie), Suprémie tactique.*

- **Marque de Mort :** Au début du jeu, désignez secrètement un personnage ennemi comme étant la cible de Maria. Elle gagne la règle spéciale *Coup fatal* contre ce personnage.

RÉFÉRENCE

UNITÉ	TYPE DE TROUPE	LIGNE DE VUE	PUISSANCE D'UNITÉ	TAILLE DE SOCLE (mm)
Almogavars	Infanterie	1	1	20x20
Alonso Diaz de Mirajo	Infanterie	1	1	20x20
Arbalétriers	Infanterie	1	1	20x20
Arquebusiers	Infanterie	1	1	20x20
Aurochs	Bête Monstrueuse	3	3	50x75
Autel de Myrmidia	Autel	5	5	50x100 ou 60x100
Bandits des Montagnes	Infanterie	1	1	20x20
Caballeros	Cavalerie	2	2	25x50
Capitán	Infanterie	1	1	20x20
Chevaliers du Taureau enragé	Cavalerie Monstrueuse	3	4	50x75
Chiens de guerre	Bête de Guerre	1	1	25x25
Conquistadors	Cavalerie	2	2	25x50
Couleuvrine	Machine de Guerre	1	1	75
Destrier	Bête de guerre	1	1	25x50
Diestro	Infanterie	1	1	20x20
Don Lomente	Cavalerie	2	2	25x50
Fauconneau	Machine de Guerre	1	3	60
Francisco Cortés	Infanterie	1	1	20x20
Garde noire	Infanterie	1	1	20x20
Grand Commandeur	Infanterie	1	1	20x20
Grand inquisiteur	Infanterie	1	1	20x20
Grenadiers	Infanterie	1	1	20x20
Griffon	Monstre	3	4	50x50
Garde royale	Infanterie	1	1	20x20
Infanterie de marine	Infanterie	1	1	20x20
Inquisiteur	Infanterie	1	1	20x20
Isabella Giovanna Luccelli	Infanterie	1	1	20x20
Jinetes	Cavalerie	2	2	25x50
Juan Federico	Cavalerie	2	2	25x50
Lombarde	Machine de Guerre	1	3	60
Mage	Infanterie	1	1	20x20
Mage éminent	Infanterie	1	1	20x20
Maria de Salvo	Infanterie	1	1	20x20
Ogres mercenaires	Infanterie Monstrueuse	2	3	40x40
Ordres chevaleresques	Cavalerie	2	2	25x50
Pégase	Bête de Guerre	1	1	40x40
Piquiers	Infanterie	1	1	20x20
Prêtresse de Myrmidia	Infanterie	1	1	20x20
Ricardo Lupe	Infanterie	1	1	20x20
Rodeleros	Infanterie	1	1	20x20
Sœurs forcenées	Infanterie	1	1	20x20
Taureaux de feu	Bête de Guerre	1	1	20x50
Tercios	Infanterie	1	1	20x20