

Les soldats

Soldat	Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Coût	Notes
Chien de guerre	8	+1	+0	10	+2	8	10 co	Animal, ne peut pas porter de trésor
Brigand	6	+2	+0	10	-1	10	20 co	Arme de base
Voleur	7	+1	+0	10	+0	10	20 co	Dague
Archer	6	+2	+2	11	+0	10	50 co	Arc, dague, armure de cuir
Arbalétrier	6	+2	+2	11	+0	10	50 co	Arbalète, dague, armure de cuir
Fantassin	6	+3	+0	11	+0	10	50 co	Arme lourde, armure de cuir
Chasseur	7	+2	+2	11	+1	12	80 co	Bâton, arc, armure de cuir
Homme d'armes	6	+3	+0	12	+1	12	80 co	Arme de base, bouclier, armure de cuir
Chasseur de trésors	7	+4	+0	11	+2	12	80 co	Arme de base, dague, armure de cuir
Chevalier	5	+4	+0	13	+1	12	100 co	Arme de base, bouclier, cotte de mailles
Templier	5	+4	+0	12	+1	12	100 co	Arme lourde, cotte de mailles
Ranger	7	+2	+2	11	+2	12	100 co	Arc, arme de base, armure de cuir
Barbare	6	+4	+0	10	+3	14	100 co	Arme lourde
Apothicaire	6	+0	+0	10	+0	12	100 co	Bâton, débute chaque partie avec une potion de soin
Tireur d'élite	5	+2	+3	12	+1	12	100 co	Arbalète, arme de base, cotte de mailles
Barde	6	+2	+0	11	+4	12	100 co	Arme de base, armure de cuir, spécial*
Fauconnier	6	+0	+0	11	+2	10	100 co	Arme de base, armure de cuir, faucon*. Ne peut pas porter d'objet.
Javelinier	6	+0	+0	10	+0	10	25 co	Javelots*
Mulet	6	+0	+0	10	+0	10	20 co	Dague, 3 emplacements d'objets
Assassin	6	+2	+0	10	+3	12	80 co	Arme de base, poison*, bonus si supporté*, ne peut supporter une figurine*
Chasseur de Démon	6	+2	+2	11	+2	12	variable	Arme lourde, arbalète, armure de cuir, bonus aux dommages contre les démons*
Moine	6	+4	+0	10	+4	12	100 co	Bâton à lames*
Guerrier mystique	6	+4	+0	10	+4	12	100 co	Désarmé, attaques magiques, pas de pénalité pour être désarmé

***Spécial :**

- **Assassin :** Toute figurine blessée par l'attaque d'un assassin est empoisonnée et réduite à une action standard par activation jusqu'à ce qu'elle soit soignée par l'utilisation d'un sort de Soins, d'une potion de soins ou jusqu'à la fin de la partie. Les mort-vivants et les golems sont immunisés au poison. En outre les assassins gagnent +2 en Combat s'ils reçoivent le support en combat d'une ou plusieurs figurines amies (ainsi un assassin avec une figurine en support aurait un modificateur de +4). Cependant les assassins eux-mêmes ne comptent pas en support pour qui que ce soit, y compris des figurines de leur expédition ou d'autres assassins.
- **Barde :** Tout soldat appartenant à une expédition disposant d'un barde bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses tests de Volonté tant qu'il se trouve dans un rayon de 6'' et en ligne de vue du barde. Même si l'expédition comprend plusieurs bardes, ce bonus est limité à +1. En outre, un barde ne reçoit jamais ce bonus pour ses tests de Volonté et cela, même si un autre barde est présent dans l'expédition.
- **Chasseur de démon :** Chaque fois qu'un chasseur de démons fait un jet de Combat contre un Démon, y compris ceux sous les effets d'un sort de Possession, il bénéficie de +1 en Combat et fait un dommage additionnel de +1 (donc un total de +3 s'il emploie une arme lourde ou une arbalète).
Le coût d'un chasseur de démon varie en fonction du mage qui l'engage. Le coût de base pour un chasseur de démon est de 100 co. Un coût supplémentaire s'ajoute selon le tableau ci-dessous :

Condition	Coût
Coût de base	100 co
Le mage connaît un des sorts suivants : Invocation démoniaque, Diablotin, Possession	+25 co
Le mage est un Invocateur	+25 co
Le repaire du mage bénéficie d'un cercle de d'invocation	+50 co

- **Fauconnier :** Pour engager un Fauconnier, le mage doit tout d'abord établir un repaire dans Sandgrave. Il doit ensuite dépenser 100 co pour ajouter une amélioration « Volière de faucons » à son repaire. Chaque volière permet de recruter un fauconnier. Le fauconnier compte comme un soldat en ce qui concerne les limitations d'expédition. Chaque fauconnier est accompagné d'un faucon (ou d'un oiseau équivalent) qui peut se déplacer et combattre indépendamment. Celui-ci ne peut pas prendre de trésors ni porter d'objets. Si le faucon est éliminé, il est remplacé entre deux parties. Si le fauconnier est éliminé, un nouveau doit être recruté. Un fauconnier peut prendre un trésor mais ne peut pas porter d'autres objets.

Faucon					
M	C	T	A	V	S
9	+0	+0	14	+3	1
Animal, Volant (ignore tout type de terrain et les malus aux mouvements)					

Javelinier : Le javelot est traité comme une arme de base lorsqu'il est utilisé au corps-à-corps. Il peut être lancé jusqu'à une distance 10''. Lorsqu'il est lancé, un javelot permet de réaliser une attaque de tir standard et suit les mêmes règles que les arcs et les arbalètes. Les javeliniers emportent suffisamment de javelots pour ne pas tomber à court de munitions pendant une partie.

- **Moine** : Les moines se battent avec une arme inhabituelle – le bâton à lames. Sans un entraînement adéquat, cette arme peut s'avérer aussi dangereuse pour celui qui la manipule que pour son adversaire, mais entre les mains d'un expert, elle fournit une puissante combinaison d'attaque et de défense.

Modificateur de dommages	Notes
+1	-1 de modificateur de dommages au corps à corps (ennemi uniquement)

Les trésors

À la fin d'une partie, pour chaque pion trésor qu'une expédition est parvenue à sortir de la table, le joueur concerné lance un dé sur la table des trésors classiques.

Table des trésors classiques	
D20	Trésor
1	D20 x 10 co
2	D20 x 20 co
3	D20 x 25 co
4	30 co, Potions (3)
5	50 co, Potions (2)
6	30 co, Parchemins (3)
7	50 co, Parchemins (2)
8	20 co, Arme ou armure magique
9	40 co, Arme ou armure magique
10	20 co, Objet magique
11	40 co, Objet magique
12	60 co, Objet magique
13	20 co, Grimoire
14	40 co, Grimoire
15	60 co, Grimoire
16	80 co, Grimoire
17	100 co, Grimoire
18	120 co, Grimoire
19	150 co, Grimoire
20	200 co, Grimoire

Si une partie s'est déroulée dans le Labyrinthe, chaque expédition ayant ramené au moins un trésor peut alors décider de lancer un dé sur la table des trésors du Labyrinthe plutôt que la table des trésors classiques. Il n'est possible d'obtenir qu'un seul trésor du Labyrinthe après chaque partie ; les autres pions trésors doivent être utilisés pour obtenir des trésors classiques.

Note : contrairement aux trésors classiques, il n'est pas possible d'acheter de trésors du Labyrinthe. Par contre, il est possible de les revendre (sauf mention contraire).

○ « Dans la Fosse »

◆ « Pactes oubliés »

□ « l'Éveil du Seigneur Liche »

Table des trésors du Labyrinthe		
	<i>Premier D20</i>	
<i>Second D20</i>	<i>1-10</i>	<i>11-20</i>
1	Collier d'acier ○	Munition magique ◆
2	Anneau de récupération ◆	Verres de vision magique □
3	Baguette de secours ○	Épée tueuse de morts-vivants □
4	Flûte des images flottantes ○	Corne du feu de l'enfer □
5	Armure d'absorption élémentaire ○	Lame-vampire □
6	Armure de justice ○	Carquois du preneur d'âmes □
7	Bouteille du temps ○	Bottes bondissantes □
8	Gants runiques ○	Les yeux d'Amoto □
9	Lame spectrale ○	Anneau de vie □
10	Lame tueuse de géant ◆	Orbe incassable □
11	Pendentif à l'étoile d'argent ◆	Parchemin d'ivoire □
12	Pierre de vision ○	Écharpe de furtivité □
13	Miroir d'instinct ○	Flacon de lumière d'étoile (10) □
14	Cercle de boucle temporelle ○	Rose de cristal □
15	Livre des ossements ○	Gourdin casse-tête □
16	Bâton de défense ○	Livre des os □
17	Javelots de la foudre ○	Chair de golem ◆
18	Bouclier d'anti-magie ◆	Dague perforante ◆
19	Bâton vampirique ◆	Anneau de transfert ◆
20	Capuche de prémonition ◆	Lame de négation ◆