

# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Hautes Lignées Elfiques

Livre d'armée (Règles de base)

2<sup>e</sup> édition, version 2023 bêta 1 VF 3 – 12 janvier 2023

|                                 |    |                           |    |
|---------------------------------|----|---------------------------|----|
| Règles des figurines de l'armée | 2  | Montures de personnage    | 8  |
| Sort héréditaire                | 3  | Base                      | 11 |
| Honneurs                        | 3  | Spécial                   | 14 |
| Objets spéciaux                 | 5  | Arcs de la Reine          | 20 |
| Organisation de l'armée         | 6  | Journal des modifications | 24 |
| Feuille de référence            | 21 |                           |    |



Le 9<sup>e</sup> Âge : Batailles Fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements de figurines.

Ce livre fait partie des règles de base du 9<sup>e</sup> Âge et peut être utilisé pour toutes parties.

Règles disponibles gratuitement sur : <https://www.the-ninth-age.com>

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.

Les changements récents sont notés en **bleu** et résumés à la fin de ce document.

Copyright Creative Commons license : <https://www.the-ninth-age.com/license.html>

Ce document a été édité avec **TEX**.

# Règles des figurines de l'armée

## Règles universelles

### Alliés anciens (X)

La somme des valeurs des Alliés anciens de toutes les figurines de l'armée est limitée à 1 par tranche de 1 500 points d'armée (arrondie au supérieur).

### Discipline martiale

Si plus de la moitié de l'unité possède **Discipline martiale**, ses Tests de discipline autres que les Tests de panique et les Tests de moral sont soumis à la règle **Jet minimisé**.

### Intrépide

La figurine est immunisée aux effets de la **Peur**. Si plus de la moitié des figurines de l'unité possède cette règle, l'unité réussit automatiquement les Tests de panique causés par la **Terreur**.

### Les grands esprits se rencontrent

L'élément de figurine Dragon gagne **Canalisation (1)**.

### Maître des arcanes

Les sorts du Magicien ont leur Valeur de lancement réduite de 1.

## Attributs d'attaque

### Flèches du clair de lune – Tir

Cet Attribut d'attaque ne peut être employé qu'avec un Arc ou un Arc long sans Enchantement d'arme : ses attaques gagnent **Attaque enflammée**, **Attaque magique**, **Force 4** et **Pénétration d'armure 1**.

### Miasmes féériques – Corps à corps, Tir

Cet Attribut d'attaque peut seulement être utilisé avec un Arc long ou une Paire d'armes.

Lorsqu'une unité est touchée par une ou plusieurs attaques portées avec cette règle, elle doit effectuer un Test de résistance pour chaque touche, en employant la Résistance de la plus grande fraction de l'unité, en cas d'égalité, utilisez la plus haute valeur de Résistance. Si au moins l'un de ces tests échoue, toutes les figurines de l'unité sont affectées par les **Miasmes féériques** jusqu'au début du prochain Tour du joueur actif. Une figurine affectée par au moins une instance de **Miasmes féériques** subit -1 pour toucher (pour les Attaques de tir et pour les Attaques de corps à corps).

## Armurerie

### Armure du feu-dragon – Armure

Armure lourde. De plus, le porteur gagne **Ægide (6+)** et **Ægide (2+, contre les Attaque enflammée)** mais il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de **Fortitude**.

### Fourrure de lion – Armure

S'il est à pied, le porteur gagne +1 en Armure, qui est amélioré à +2 en Armure contre les Attaques de tir.

# Sort héréditaire

| Lancement                         | Portée | Type           | Durée   | Effet  |
|-----------------------------------|--------|----------------|---------|--|
|                                   |        |                |         | <p>Ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve (ce marqueur n'est pas défaussé lorsque l'effet du sort prend fin). Chaque fois qu'une unité alliée à 18" ou moins du Lanceur subit une blessure avant l'éventuel jet de sauvegarde spéciale, vous pouvez défausser un marqueur « Voile » et appliquer les effets suivants à la place :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aucune sauvegarde spéciale ne peut être utilisée contre cette blessure.</li> <li>Si l'attaque causant la blessure a <b>Blessures multiples</b> celle-ci inflige une blessure de moins que d'ordinaire. Sinon, la blessure est ignorée.</li> </ul> <p>Pour de l'Infanterie de taille Standard, jusqu'à deux blessures peuvent être ignorées par marqueur « Voile » (à condition qu'elles soient subies au même moment). Un maximum de deux marqueurs « Voile » peuvent être défaussés par phase de cette façon. Les Personnages et les figurines de taille Gigantesque ne peuvent ignorer qu'une seule blessure par phase de cette manière.</p> |
| <b>H Faveur de Meladys</b><br>10+ |        | <b>Lanceur</b> | Un tour |  |

## Honneurs

### Honneurs pour Hauts princes et Commandants

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Maître de la Tour canreig</b> 150 pts<br/>Figurines à pied uniquement.<br/>La figurine gagne <b>Adepte magicien</b>, <b>Magie protéiforme</b> et <b>Maître des arcanes</b>. Elle a accès à l'Alchimie, au Chamanisme, à la Cosmologie, au Druidisme et à la Sorcellerie.<br/>Un Haut prince <b>doit</b> gagner<br/>3 Sorts appris supplémentaires 30 pts</p> | <p><b>Cavalier de la Reine</b> 35 pts<br/>Figurines à pied ou montées sur cheval elfique, dragon ou dragon ancien uniquement.<br/>L'élément de figurine gagne <b>Charge dévastatrice (+1 Att, Peur)</b>.<br/>Si l'armée inclut au moins une figurine de taille Grande ou Gigantesque avec Cavalier de la Reine :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La somme maximum des valeurs des Alliés anciens est augmentée de 2.</li> <li>La limite de la catégorie « Personnages » augmentée à 50 % maximum.</li> <li>Tous les Personnages dans l'armée <b>doivent</b> être de la Cavalerie de Grande taille ou des Bêtes de taille Gigantesque.</li> <li>Les Dragons et les Dragons anciens deviennent <b>0-2</b> montures par armée.</li> <li>Les Cotres aériens et les Faucheuses gardes-mer ne peuvent pas être pris dans l'armée.</li> </ul> |
| <p><b>Suivante de la Reine</b> 65 pts<br/>0-2 Honneurs par armée. Figurines à pied uniquement.<br/>Lorsque le porteur tire avec un Arc long sans Enchantement d'arme, cette arme gagne Tirs 3. De plus, l'unité du porteur gagne <b>Tir rapide</b>.<br/>Miasmes féériques, Éclaireur,<br/>Exclusif (Veilleurs gris) 25 pts<br/>Flèches du clair de lune 30 pts</p> |   |
| <p><b>Haut gardien de la flamme</b> 60 pts<br/>Figurines à pied uniquement.<br/>La figurine gagne <b>Ægide (4+)</b>, <b>Attaque enflammée</b>, <b>Résistance à la magie (1)</b>, <b>Sans peur</b> et ne peut pas être équipée d'un Bouclier.</p>   |   |

**Commodore** 20 pts  
 Figurines à pied ou montées sur aigle géant, griffon ou cotre aérien uniquement.  
 L'élément de figurine gagne **Visée stable** et +2 pour toucher lorsqu'il utilise une Faucheuse des cieux. Lorsque vous lancez les dés pour savoir qui choisit sa Zone de déploiement, vous pouvez ajouter +1 s'il y a au moins un Commodore dans l'armée. Toutes les figurines avec **Discipline martiale** à portée de la **Présence impériuse** ou de **Ralliement au drapeau** (le cas échéant) de la figurine du porteur voient leurs Tests de panique soumis à la règle **Jet minimisé**.

**Chasseur royal** 15 pts  
 Figurines à pied ou montées sur char à lions uniquement.  
 La figurine gagne une Fourrure de lion et l'unité du porteur gagne **Intrépide**. Lorsque l'élément de figurine utilise une Arme lourde, il gagne **Blessures multiples (2, contre Grande et Bête, Grande et Cavalerie, Gigantesque)**.

## Honneurs pour Mages

**Érudit asfad** 95 pts  
**Maître magicien** uniquement.  
 La Portée des sorts non-liés lancés par le Magicien est augmentée de 6". La Portée des sorts de type « Aura » est augmentée de 3" à la place. Ceux du type « Lanceur » ne sont pas affectés. Le magicien peut lancer **Drain de magie** en tant que Sort lié avec un Niveau de puissance (4/8).  
**Drain de magie** : Portée 18", Type : Universel, Durée : Immédiat.  
 Tous les sorts avec Durée : Un tour qui affectaient l'unité ciblée par le *Drain de magie* prennent fin immédiatement (si n'importe lequel de ces sorts avait plus d'une cible, ses effets prennent fin pour les autres cibles également).

**Ordre du Cœur de feu** 15 pts / si monté 95 pts  
 Figurines à pied ou montées sur jeune dragon ou dragon uniquement.  
 La figurine du porteur gagne **Attaque enflammée**. La figurine doit remplacer ses Voies de magie disponibles par l'Alchimie et la Pyromancie. Elle ignore les Types « Projectile » et « Dégâts » pour *Pieu d'argent* (Alchimie) et pour tous les sorts de la Pyromancie, mais seulement quand la cible est une unité engagée au combat avec elle.  
 À chaque Phase de magie, la première fois que la figurine lance un Sort appris avec succès, sa monture (si elle en a une) gagne +1" en valeur de Mouvement simple, +2" en valeur de Marche forcée et +2 en valeur d'Attaque. Cet effet dure jusqu'au début de la prochaine Phase de magie alliée.  
 De plus, la figurine gagne accès aux options suivantes :

|                      |        |
|----------------------|--------|
| Bouclier             | 5 pts  |
| Armure lourde        | 65 pts |
| Armure du feu-dragon | 80 pts |
| Paire d'armes        | 5 pts  |

# Objets spéciaux

## Enchantements d'arme

**Éclat de l'aube flamboyante** 120 pts  
Enchantement : Lance.  
Les Attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et +2 en Pénétration d'armure. Chaque jet pour toucher réussi avec cette arme cause deux touches au lieu d'une.

**Cœur de bois d'Elu** 75 pts  
Enchantement : Arc long.  
Cette arme gagne Tirs 3, Fo de l'utilisateur +1 et PA de l'utilisateur +1.

**Explosion stellaire** 75 pts  
Enchantement : Lance de cavalerie.  
Les Attaques portées avec cette arme gagnent **Attaque divine**, **Charge dévastatrice (+1 Att)** et **Coup fatal**.  
Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Manche de combat. Le porteur est considéré comme ayant chargé pour ce qui concerne la règle **Charge dévastatrice**.

## Enchantements d'armure

**Robe étincelante** 60 pts  
Mages e taille Standard uniquement.  
Enchantement : Armure légère.  
Le porteur gagne **Ægide (3+)**. De plus, son Armure **passse** à 1 et ne peut être améliorée. Si le porteur subit un Fiasco de type *Feu sorcier* ou *Brasier magique*, le nombre de touches est divisé par deux (arrondi au supérieur).

**Protection de Dorac** 55 pts  
Figurines à pied uniquement.  
Enchantement : Armure lourde.  
Le porteur gagne +2 en Capacité défensive et en Armure.

**Alliage stellaire** 30 pts  
Enchantement : Bouclier.  
La première fois que la figurine du porteur subit une blessure non sauvegardée venant d'une attaque avec la règle **Blessures multiples (X)**, le nombre de Points de vie perdu est divisé par deux (arrondi au supérieur).

**Fléau des démons** 20 pts  
Enchantement : Armure portée.  
Le porteur gagne +2 en Armure contre les **Attaques magiques**.

## Enchantements d'étendard

**Bannière d'apaisement** 90 pts  
Ne peut pas être prise par une unité comptant en catégorie « Base ».  
Durant la Phase de magie adverse, pendant l'étape 3 « Siphonner le Voile », avant de convertir les marqueurs « Voile » en Dés de magie, enlevez un marqueur « Voile » à votre adversaire et ajoutez-le à votre réserve.

**Bannière du Navigateur** 75 pts  
Les figurines ordinaires dans l'unité du porteur gagnent **Perturbant** durant la première Manche de combat contre les attaques des ennemis engagés sur le front de l'unité.

**Bannière de bataille de Rymâ** 60 pts  
0-2 par armée.  
Les figurines ordinaires dans une unité avec au moins une *Bannière de bataille de Rymâ*, gagnent **Charge dévastatrice (+1 Fo)**. Les éléments de figurine avec **Harnaché** ne sont pas affectés.  
De plus, les figurines d'Infanterie gagnent **Charge dévastatrice (+1" MS)**.

## Artéfacts

**Livre de Meladys** 100 pts  
Dominant.  
Une fois par Phase de magie, le porteur peut relancer un seul Dé de magie lorsqu'il lance un sort, tant qu'il ne s'agit pas d'un Fiasco. Lorsqu'il relance un '1' naturel, le Dé de magie relancé compte quand même pour la règle **Crépitement** (si la Tentative de lancement échoue), quelle que soit la valeur du second jet.

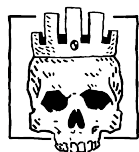
**Diadème de protection** 80 pts  
Le porteur gagne **Ægide (+2, max 4+)**.

**Cristal d'améthyste** 50 pts  
Magicien uniquement.  
Les jets de dissipation effectués par l'armée du porteur ont un modificateur de +1.

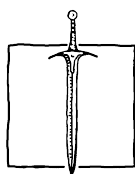
**Anneau du Trône de perle** 40 pts  
Ne peut pas être pris par une figurine avec **Présence imposante**.  
Les Enchantements d'arme dans l'unité du porteur et dans les unités au contact du porteur sont ignorés.

**Vernis scintillant** 35 pts  
Figurine de Cavalerie uniquement.  
Le porteur gagne **Cible difficile (1)**.

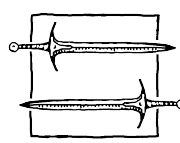
# Organisation de l'armée



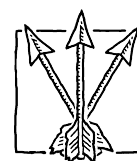
**Personnages**  
max. 40%



**Base**  
min. 25%



**Spécial**  
pas de limite



**Arcs de la Reine**  
max. 30%

## Personnages (max. 40%)



**Haut prince**  
**235 pts**

Figurine seule

Taille **Standard**  
Type **Infanterie**  
Socle **20×20 mm**

| Global               | MS        | MF                 | Dis         | Règles de figurine  |  |
|----------------------|-----------|--------------------|-------------|---------------------|--|
|                      | <b>5"</b> | <b>10"</b>         | <b>10</b>   | Discipline martiale |  |
| Défensif             | PV        | Déf                | Rés         | Arm                 |  |
|                      | <b>3</b>  | <b>7</b>           | <b>3</b>    | <b>0</b>            | Armure légère                                |
| Offensif             | Att       | Off                | Fo          | PA                  | Agi  |
| Haut prince          | <b>4</b>  | <b>7</b>           | <b>4</b>    | <b>1</b>            | <b>8</b> Réflexes foudroyants                |
| Options              |           |                    | pts -       |                     | Options de monture                           |
| Un seul Honneur      |           |                    | sans limite |                     |  |
| Objets spéciaux      |           |                    | jusqu'à 200 |                     |  |
| Bouclier             |           |                    | 5           |                     | Char de pillage 35                           |
| Armure lourde        |           |                    | 10          |                     | Cheval elfique 40                            |
| Armure du feu-dragon |           |                    | 30          |                     | Aigle géant 50                               |
| Arc long (0+)        |           |                    | 5           |                     | Char à lions (Chasseur royal uniquement) 155 |
| Un seul choix :      |           |                    |             |                     | Cotre aérien (Commodore uniquement) 240      |
| Lance légère         | 5         | Hallebarde         | 10          |                     | Griffon 250                                  |
| Paire d'armes        | 5         | Lance              | 15          |                     | Dragon 450                                   |
| Arme lourde          | 10        | Lance de cavalerie | 15          |                     | Dragon ancien 610                            |



## Commandant

130 pts

Figurine seule

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

| Global               | MS  | MF                 | Dis         | Règles de figurine  |  |                      |     |
|----------------------|-----|--------------------|-------------|---------------------|--|----------------------|-----|
|                      | 5"  | 10"                | 9           | Discipline martiale |  |                      |     |
| Défensif             | PV  | Déf                | Rés         | Arm                 |  |                      |     |
|                      | 3   | 6                  | 3           | 0                   | Armure légère                            |                      |     |
| Offensif             | Att | Off                | Fo          | PA                  | Agi                                      |                      |     |
| Commandant           | 3   | 6                  | 4           | 1                   | 7  | Réflexes foudroyants |     |
| Options              |     |                    | pts         |                     | Options de monture                       |                      | pts |
| Un seul Honneur      |     |                    | sans limite |                     |  |                      |     |
| Grande bannière      |     |                    | 50          |                     | Cheval elfique                           |                      | 25  |
| Objets spéciaux      |     |                    | jusqu'à 100 |                     | Char de pillage                          |                      | 30  |
| Bouclier             |     |                    | 5           |                     | Aigle géant                              |                      | 45  |
| Armure lourde        |     |                    | 10          |                     | Char à lions (Chasseur royal uniquement) |                      | 155 |
| Armure du feu-dragon |     |                    | 25          |                     | Griffon                                  |                      | 215 |
| Arc long (1+)        |     |                    | 5           |                     | Cotre aérien (Commodore uniquement)      |                      | 240 |
| Un seul choix :      |     |                    |             |                     | Dragon (Cavalier de la Reine uniquement) |                      | 450 |
| Lance                | 5   | Arme lourde        |             | 10                  |  |                      |     |
| Lance légère         | 5   | Hallebarde         |             | 10                  |  |                      |     |
| Paire d'armes        | 5   | Lance de cavalerie |             | 10                  |  |                      |     |






## Mage

230 pts

Figurine seule

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

| Global  | MS  | MF  | Dis   | Règles de figurine   |   |                      |
|---|-----|-----|---|--|---|----------------------|
|   | 5"  | 10" | 9   | Adeptes magiciens, Discipline martiale, Maître des arcanes |   |                      |
| Défensif  | PV  | Déf | Rés   | Arm  |   |                      |
|   | 3   | 4   | 3   | 0  |   |                      |
| Offensif  | Att | Off | Fo  | PA   | Agi   |                      |
| Mage  | 1   | 4   | 3   | 0  | 5   | Réflexes foudroyants |
| Options magiques  |     |     | pts   |  | Optionspts  |                      |
| Maître magicien   |     |     | 170   |  | Un seul Honneur sans limite   |                      |
|  |     |     |  |  |  |                      |
| Cosmologie  |     |     | Divination  |  | Pyromancie  |                      |
| Options de monture  |     |     | pts   |  | Options de monturepts   |                      |
| Cheval elfique  |     |     | 10  |  | Aigle géant25   |                      |
| Char de pillage   |     |     | 20  |  | Griffon (Maître magicien uniquement)60  |                      |
|   |     |     |   |  | Dragon (Maître magicien uniquement)425  |                      |

# Montures de personnage



## Cheval elfique

Taille **Standard**  
Type **Cavalerie**  
Socle **25×50 mm**

| Global         | MS        | MF         | Dis      | Règles de figurine |          |          |
|----------------|-----------|------------|----------|--------------------|----------|----------|
|                | <b>9"</b> | <b>18"</b> | <b>P</b> |                    |          |          |
| Défensif       | PV        | Déf        | Rés      | Arm                |          |          |
|                | <b>P</b>  | <b>P</b>   | <b>P</b> | <b>P+2</b>         |          |          |
| Offensif       | Att       | Off        | Fo       | PA                 | Agi      |          |
| Cheval elfique | <b>1</b>  | <b>3</b>   | <b>3</b> | <b>0</b>           | <b>4</b> | Harnaché |



## Aigle géant

Taille **Grande**  
Type **Cavalerie**  
Socle **50×50 mm**  
**0-3 montures/armée**

| Global      | MS                                | MF                      | Dis      | Règles de figurine           |                     |          |
|-------------|-----------------------------------|-------------------------|----------|------------------------------|---------------------|----------|
|             | Au sol <b>2"</b><br>Vol <b>9"</b> | <b>4"</b><br><b>18"</b> | <b>P</b> | Troupe légère, Vol (9", 18") |                     |          |
| Défensif    | PV                                | Déf                     | Rés      | Arm                          |                     |          |
|             | <b>P</b>                          | <b>P</b>                | <b>4</b> | <b>P+1</b>                   | Cible difficile (1) |          |
| Offensif    | Att                               | Off                     | Fo       | PA                           | Agi                 |          |
| Aigle géant | <b>2</b>                          | <b>5</b>                | <b>4</b> | <b>1</b>                     | <b>4</b>            | Harnaché |



## Griffon

Taille **Grande**  
Type **Cavalerie**  
Socle **50×50 mm**  
**0-3 montures/armée**

| Global   | MS                                | MF                       | Dis      | Règles de figurine   |          |  |
|----------|-----------------------------------|--------------------------|----------|--|----------|--|
|          | Au sol <b>6"</b><br>Vol <b>8"</b> | <b>12"</b><br><b>16"</b> | <b>P</b> | Alliés anciens (1), Peur, Présence imposante, Troupe légère, Vol (8", 16") |          |  |
| Défensif | PV                                | Déf                      | Rés      | Arm  |          |  |
|          | <b>4</b>                          | <b>P</b>                 | <b>5</b> | <b>P</b>   |          |  |
| Offensif | Att                               | Off                      | Fo       | PA   | Agi      |  |
| Griffon  | <b>4</b>                          | <b>5</b>                 | <b>5</b> | <b>3</b>   | <b>5</b> | Charge dévastatrice (+1 Att, +1 Fo, +1 PA), Harnaché, Réflexes foudroyants |





## Dragon

Taille Gigantesque  
Type Bête  
Socle 50×100 mm  
0-1 monture/armée

Le Dragon et le Dragon ancien partagent la même limitation : 0-X montures/armée.

| Global   | MS                                | MF                       | Dis      | Règles de figurine   |          |   |
|----------|-----------------------------------|--------------------------|----------|--|----------|---|
|          | Au sol <b>7"</b><br>Vol <b>7"</b> | <b>14"</b><br><b>14"</b> | P        | Alliés anciens (2), Les grands esprits se rencontrent,<br>Troupe légère, Vol (7", 14") |          |   |
| Défensif | PV                                | Déf                      | Rés      |  |          |   |
|          | <b>6</b>                          | <b>5</b>                 | <b>6</b> | <b>4</b>   |          |   |
| Offensif | Att                               | Off                      | Fo       | PA   | Agi      |   |
| Dragon   | <b>5</b>                          | <b>5</b>                 | <b>6</b> | <b>3</b>   | <b>3</b> | Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée),<br>Harnaché |



## Dragon ancien

Taille Gigantesque  
Type Bête  
Socle 100×150 mm  
0-1 monture/armée  
Unique

Le Dragon et le Dragon ancien partagent la même limitation : 0-X montures/armée.

| Global        | MS            | MF                     | Dis                      | Règles de figurine |  |   |  |
|---------------|---------------|------------------------|--------------------------|--------------------|--|---|--|
|               | Au sol<br>Vol | <b>7"</b><br><b>7"</b> | <b>14"</b><br><b>14"</b> | P                  | Alliés anciens (2), Les grands esprits se rencontrent,<br>Troupe légère, Vol (7", 14") |   |  |
| Défensif      | PV            | Déf                    | Rés                      | Arm                |  |   |  |
|               | <b>8</b>      | <b>6</b>               | <b>6</b>                 | <b>4</b>           |  |   |  |
| Offensif      | Att           | Off                    | Fo                       | PA                 | Agi  |   |  |
| Dragon ancien | <b>6</b>      | <b>6</b>               | <b>7</b>                 | <b>4</b>           | <b>3</b>   | Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée),<br>Harnaché |  |



## Char de pillage

Taille Grande  
Type Assemblage  
Socle 50×100 mm  
0-3 montures/armée

| Global             | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine           |     |   |
|--------------------|-----|-----|-----|------------------------------|-----|---|
|                    | 9"  | 14" | P   | Course rapide, Troupe légère |     |   |
| Défensif           | PV  | Déf | Rés | Arm                          |     |   |
|                    | 3   | P   | 4   | P+2                          |     |   |
| Offensif           | Att | Off | Fo  | PA                           | Agi |   |
| Équipage (2)       | 1   | 4   | 3   | 0                            | 5   | Réflexes foudroyants, Arc long (3+), Lance légère |
| Cheval elfique (2) | 1   | 3   | 3   | 0                            | 4   | Harnaché  |
| Châssis            |     |     | 5   | 2                            |     | Inanimé, Touches d'impact (1D6)                   |



## Char à lions

Taille **Grande**  
Type **Assemblage**  
Socle **50×100 mm**  
**0-3 montures/armée**

| Global   | MS        | MF        | Dis      | Règles de figurine   |  |
|----------|-----------|-----------|----------|----------------------|--|
|          | <b>8"</b> | <b>8"</b> | <b>P</b> | <b>Course rapide</b> |  |
| Défensif | PV        | Déf       | Rés      | Arm                  |  |
|          | <b>4</b>  | <b>P</b>  | <b>4</b> | <b>P+2</b>           |  |
| Offensif | Att       | Off       | Fo       | PA                   | Agi  |
| Équipage | <b>1</b>  | <b>5</b>  | <b>4</b> | <b>1</b>             | <b>5</b> Blessures multiples (2, contre Grande et Bête, Grande et Cavalerie, Gigantesque), Réflexes foudroyants, Arme lourde |
| Lion (2) | <b>2</b>  | <b>5</b>  | <b>5</b> | <b>2</b>             | <b>4</b> Harnaché  |
| Châssis  |           |           | <b>5</b> | <b>2</b>             | Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)  |



## Cotre aérien

Taille **Grande**  
Type **Assemblage**  
Socle **50×100 mm**  
**0-2 montures/armée**

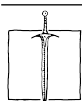
La figurine compte également dans le nombre maximum de Cotres aériens autorisé dans la catégorie « Spécial ».

| Global       | MS                      | MF        | Dis      | Règles de figurine                                |  |
|--------------|-------------------------|-----------|----------|---|--|
|              | <i>Au sol</i> <b>2"</b> | <b>2"</b> | <b>P</b> | <b>Course rapide, Troupe légère, Vol (9", 9")</b> |  |
|              | <i>Vol</i> <b>9"</b>    | <b>9"</b> |          |   |  |
| Défensif     | PV                      | Déf       | Rés      | Arm   |  |
|              | <b>4</b>                | <b>P</b>  | <b>4</b> | <b>P+1</b>  | <b>Cible difficile (1)</b>                                       |
| Offensif     | Att                     | Off       | Fo       | PA  | Agi  |
| Équipage (2) | <b>1</b>                | <b>4</b>  | <b>3</b> | <b>0</b>  | <b>5</b> Réflexes foudroyants, Lance légère                      |
| Faucon       | <b>2</b>                | <b>4</b>  | <b>4</b> | <b>1</b>  | <b>4</b> Harnaché  |
| Châssis      |                         |           | <b>5</b> | <b>2</b>  | Inanimé, Touches d'impact (1D6), <b>Faucheuse des cieux (3+)</b> |

— Règles de figurine —

**Faucheuse des cieux** : Arme d'artillerie.  
Portée 24", Tirs 4, Fo 5, PA 3, **Tir rapide**.

# Base (min. 25%)



## Lanciers plébéiens

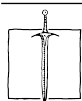
260 pts + 12 pts/fig. suppl.

20-50 figs.



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

| Global               | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine           |                          |  |
|----------------------|-----|-----|-----|------------------------------|--------------------------|--|
|                      | 5"  | 10" | 8   | Capture, Discipline martiale |                          |  |
| Défensif             | PV  | Déf | Rés | Arm                          |                          |  |
|                      | 1   | 4   | 3   | 0                            | Armure légère, Bouclier  |  |
| Offensif             | Att | Off | Fo  | PA                           | Agi                      |  |
| Lancier plébéien     | 1   | 4   | 3   | 0                            | 5                        | Combat sur un rang supplémentaire, Réflexes foudroyants, Lance |
| Options d'État-major |     |     |     | pts                          | Options d'État-major pts |  |
| Champion             |     |     |     | 10                           | Porte-étendard           | 10   |
| Musicien             |     |     |     | 10                           | Enchantement d'étendard  | sans limite  |



## Lances patriciennes

210 pts + 30 pts/fig. suppl.

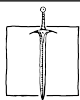
5-15 figs.

0-4 unités/armée



Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm

| Global               | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine           |                         |  |             |
|----------------------|-----|-----|-----|------------------------------|-------------------------|--|-------------|
|                      | 9"  | 18" | 8   | Capture, Discipline martiale |                         |  |             |
| Défensif             | PV  | Déf | Rés | Arm                          |                         |  |             |
|                      | 1   | 4   | 3   | 2                            | Armure lourde, Bouclier |  |             |
| Offensif             | Att | Off | Fo  | PA                           | Agi                     |  |             |
| Lance patricienne    | 1   | 4   | 3   | 0                            | 5                       | Réflexes foudroyants, Lance de cavalerie |             |
| Cheval elfique       | 1   | 3   | 3   | 0                            | 4                       | Harnaché                                 |             |
| Options d'État-major |     |     |     | pts -                        | Options d'État-major    |  | pts -       |
| Champion             |     |     |     | 10                           | Porte-étendard          |  | 10          |
| Musicien             |     |     |     | 10                           | Enchantement d'étendard |  | sans limite |



## Pilleurs eleins

180 pts + 14 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Arcs de la Reine ».

| Global         | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine  |                      |                                    |      |
|----------------|-----|-----|-----|---|----------------------|------------------------------------|------|
|                | 9"  | 18" | 8   | Avant-garde, Discipline martiale, Repli tactique, Troupe légère |                      |                                    |      |
| Défensif       | PV  | Déf | Rés | Arm   |                      |                                    |      |
|                | 1   | 4   | 3   | 1   | Armure légère        |                                    |      |
| Offensif       | Att | Off | Fo  | PA  | Agi                  |                                    |      |
| Pilleur elein  | 1   | 4   | 3   | 0   | 5                    | Réflexes foudroyants, Lance légère |      |
| Cheval elfique | 1   | 3   | 3   | 0   | 4                    | Harnaché                           |      |
| Options        |     |     |     | pts-  | Options d'État-major |                                    | pts- |
| Arc (3+)       |     |     |     | 1/fig.  | Champion             |                                    | 10   |
|                |     |     |     |   | Musicien             |                                    | 10   |
|                |     |     |     |   | Porte-étendard       |                                    | 10   |



## Archers plébéiens

150 pts + 14 pts/fig. suppl.

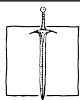
10-30 figs.



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Arcs de la Reine ».

|                      |     |     |     |                              |                         |                                     |             |
|----------------------|-----|-----|-----|------------------------------|-------------------------|-------------------------------------|-------------|
| Global               | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine           |                         |                                     |             |
|                      | 5"  | 10" | 8   | Capture, Discipline martiale |                         |                                     |             |
| Défensif             | PV  | Déf | Rés | Arm                          |                         |                                     |             |
|                      | 1   | 4   | 3   | 0                            | Armure légère           |                                     |             |
| Offensif             | Att | Off | Fo  | PA                           | Agi                     |                                     |             |
| Archer plébéien      | 1   | 4   | 3   | 0                            | 5                       | Réflexes foudroyants, Arc long (3+) |             |
| Options d'État-major |     |     |     | pts-                         | Options d'État-major    |                                     | pts-        |
| Champion             |     |     |     | 10                           | Porte-étendard          |                                     | 10          |
| Musicien             |     |     |     | 10                           | Enchantement d'étendard |                                     | sans limite |



## Gardes-mer

240 pts + 22 pts/fig. suppl.

15-30 figs.



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Arcs de la Reine ».

|           |     |     |     |                              |                         |   |
|-----------|-----|-----|-----|------------------------------|-------------------------|---|
| Global    | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine           |                         |   |
|           | 5"  | 10" | 8   | Capture, Discipline martiale |                         |   |
| Défensif  | PV  | Déf | Rés | Arm                          |                         |   |
|           | 1   | 5   | 3   | 0                            | Armure légère, Bouclier |   |
| Offensif  | Att | Off | Fo  | PA                           | Agi                     |   |
| Garde-mer | 1   | 4   | 3   | 0                            | 5                       | Formation maritime, Réflexes foudroyants, Visée stable, Arc (3+), Lance |

— Règles de figurine —

**Formation maritime :** Attribut d'attaque - Tir.

L'élément de figurine peut utiliser des Attaques de tir depuis n'importe quel rang de l'unité.

| Options d'État-major |  | pts - | Options d'État-major    |  | pts -       |
|----------------------|--|-------|-------------------------|--|-------------|
| Champion             |  | 10    | Porte-étendard          |  | 10          |
| Musicien             |  | 10    | Enchantement d'étendard |  | sans limite |

# Spécial (pas de limite)



## Maîtres de l'épée

125 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-30 figs.



0-4 unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

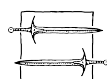
|                  |     |     |     |                              |               |  |
|------------------|-----|-----|-----|------------------------------|---------------|--|
| Global           | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine           |               |  |
|                  | 5"  | 10" | 8   | Capture, Discipline martiale |               |  |
| Défensif         | PV  | Déf | Rés | Arm                          |               |  |
|                  | 1   | 6   | 3   | 0                            | Armure lourde |  |
| Offensif         | Att | Off | Fo  | PA                           | Agi           |  |
| Maître de l'épée | 2   | 6   | 3   | 0                            | 6             | Réflexes foudroyants, <b>Serment de l'épée</b> , Arme lourde |

— Règles de figurine —

**Serment de l'épée** : Attribut d'attaque - Corps à corps.

L'élément de figurine gagne +1 pour toucher quand il utilise une Arme lourde.

| Options d'État-major |  | pts- | Options d'État-major    |  | pts-        |
|----------------------|--|------|-------------------------|--|-------------|
| Champion             |  | 10   | Porte-étendard          |  | 10          |
| Musicien             |  | 10   | Enchantement d'étendard |  | sans limite |



## Gardes-lions

220 pts + 27 pts/fig. suppl.

10-30 figs.



0-5 unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

| Global      | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine   |                                 |   |
|-------------|-----|-----|-----|--|---------------------------------|---|
|             | 5"  | 10" | 8   | Capture, Discipline martiale, Garde du corps (Haut prince s'il est le Général), Guide (Forêt), Intrépide |                                 |   |
| Défensif    | PV  | Déf | Rés | Arm  |                                 |   |
|             | 1   | 5   | 3   | 0  | Armure lourde, Fourrure de lion |   |
| Offensif    | Att | Off | Fo  | PA   | Agi                             |   |
| Garde-lions | 1   | 5   | 4   | 1  | 5                               | Blessures multiples (2, contre Grande et Bête, Grande et Cavalerie, Gigantesque), Réflexes foudroyants, Arme lourde |

| Options  |  | pts-        | Règles de figurine optionnelles  |  |
|--|--|-------------|--|--|
| <b>Montagnards baleigs</b> (0-15 figurines/unité, 0-1 unité/armée) |  | 1/fig.      | <b>Montagnards baleigs</b> : Règle universelle.<br>La figurine perd <b>Capture</b> et gagne <b>Cible difficile (1)</b> , <b>Tirailleur</b> et <b>Troupe légère</b> . |  |
| Options d'État-major   |  | pts-        |  |  |
| Champion   |  | 10          |  |  |
| Musicien   |  | 10          |  |  |
| Porte-étendard   |  | 10          |  |  |
| Enchantement d'étendard  |  | sans limite |  |  |



## Protecteurs de la flamme

260 pts + 26 pts/fig. suppl.

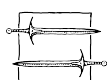
15-25 figs.

0-5 unités/armée



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

| Global                  |   |   | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine  |                           |             |
|-------------------------|---|---|-----|-----|-----|---|---------------------------|-------------|
|                         |   |   | 5"  | 10" | 9   | Capture, Discipline martiale, Sans peur                             |                           |             |
| Défensif                |   |   | PV  | Déf | Rés | Arm   |                           |             |
|                         |   |   | 1   | 5   | 3   | 0   | Ægide (4+), Armure lourde |             |
| Offensif                |   |   | Att | Off | Fo  | PA  | Agi                       |             |
| Protecteur de la flamme | 1 | 5 | 3   | 0   | 6   | Combat sur un rang supplémentaire, Réflexes foudroyants, Hallebarde |                           |             |
| Options d'État-major    |   |   |     |     |     | pts-  | Options d'État-major pts- |             |
| Champion                |   |   |     |     | 10  | Porte-étendard  |                           | 10          |
| Musicien                |   |   |     |     | 10  | Enchantement d'étendard   |                           | sans limite |



## Chevaliers de Rymâ

320 pts + 35 pts/fig. suppl.

5-12 figs.

0-4 unités/armée



Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm

| Global               | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine           |                                |  |
|----------------------|-----|-----|-----|------------------------------|--------------------------------|--|
|                      | 9"  | 18" | 9   | Capture, Discipline martiale |                                |  |
| Défensif             | PV  | Déf | Rés | Arm                          |                                |  |
|                      | 1   | 5   | 3   | 2                            | Armure du feu-dragon, Bouclier |  |
| Offensif             | Att | Off | Fo  | PA                           | Agi                            |  |
| Chevalier de Rymâ    | 2   | 5   | 4   | 1                            | 6                              | Réflexes foudroyants, Lance de cavalerie |
| Cheval elfique       | 1   | 3   | 3   | 0                            | 4                              | Harnaché                                 |
| Options d'État-major |     |     |     | pts -                        | Options d'État-major           |  |
| Champion             |     |     |     | 10                           | Porte-étendard                 |  |
| Musicien             |     |     |     | 10                           | Enchantement d'étendard        |  |
|                      |     |     |     |                              | sans limite                    |  |



## Char de pillage

110 pts + 90 pts/fig. suppl.

1-4 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande  
Type Assemblage  
Socle 50×100 mm

| Global               | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine                                |                                 |   |
|----------------------|-----|-----|-----|---|---------------------------------|---|
|                      | 9"  | 14" | 8   | Course rapide, Discipline martiale, Troupe légère |                                 |   |
| Défensif             | PV  | Déf | Rés | Arm   |                                 |   |
|                      | 3   | 4   | 4   | 2   |                                 |   |
| Offensif             | Att | Off | Fo  | PA  | Agi                             |   |
| Équipage (2)         | 1   | 4   | 3   | 0   | 5                               | Réflexes foudroyants, Arc long (3+), Lance légère |
| Cheval elfique (2)   | 1   | 3   | 3   | 0   | 4                               | Harnaché  |
| Châssis              |     |     | 5   | 2   | Inanimé, Touches d'impact (1D6) |   |
| Options d'État-major |     |     |     | pts -   | Options d'État-major            |   |
| Champion             |     |     |     | 10  | Porte-étendard                  |   |
| Musicien             |     |     |     | 10  |                                 |   |



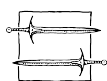
## Char à lions

205 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Grande  
Type Assemblage  
Socle 50×100 mm

| Global       | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine                            |   |
|--------------|-----|-----|-----|---|---|
|              | 8"  | 8"  | 8   | Course rapide, Discipline martiale, Intrépide |   |
| Défensif     | PV  | Déf | Rés | Arm   |   |
|              | 4   | 5   | 4   | 2   | Armure lourde   |
| Offensif     | Att | Off | Fo  | PA  | Agi   |
| Équipage (2) | 1   | 5   | 4   | 1   | 5 Blessures multiples (2, contre Grande et Bête, Grande et Cavalerie, Gigantesque), Réflexes foudroyants, Arme lourde |
| Lion (2)     | 2   | 5   | 5   | 2   | 4 Harnaché  |
| Châssis      |     |     | 5   | 2   | Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)   |



## Aigle géant

100 pts + 30 pts/fig. suppl.

1-5 figs. 0-2 unités/armée

Taille Grande  
Type Bête  
Socle 50×50 mm

| Global      | MS        | MF  | Dis | Règles de figurine           |     |
|-------------|-----------|-----|-----|------------------------------|-----|
|             | Au sol 2" | 4"  | 8   | Troupe légère, Vol (9", 18") |     |
|             | Vol 9"    | 18" |     |                              |     |
| Défensif    | PV        | Déf | Rés | Arm                          |     |
|             | 3         | 5   | 4   | 0                            |     |
| Offensif    | Att       | Off | Fo  | PA                           | Agi |
| Aigle géant | 2         | 5   | 4   | 1                            | 4   |





## Phénix

330 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Bête

Socle 50×100 mm

| Global   | MS     | MF  | Dis | Règles de figurine |   |
|----------|--------|-----|-----|--------------------|---|
|          | Au sol | 2"  | 4"  | 8                  | Alliés anciens (1), Renaissance, Troupe légère, Vol (9", 18") |
|          | Vol    | 9"  | 18" |                    |   |
| Défensif | PV     | Déf | Rés | Arm                |   |
|          | 5      | 5   | 5   | 3                  |   |
| Offensif | Att    | Off | Fo  | PA                 | Agi   |
| Phénix   | 4      | 5   | 5   | 2                  | 4   |

### Règles de figurine

#### Renaissance : Règle universelle.

Quand la figurine perd son dernier Point de vie, son propriétaire doit lancer 1D6, sauf si la figurine était une figurine invoquée. Sur un jet de 5+ (ou 3+ si la figurine a **Gardien lié**), le jet est réussi :

- Avant de retirer la figurine comme perte, placez un marqueur au centre de sa position finale.
- Au début de la prochaine Phase de mouvement alliée, Invoquez un nouveau Phénix à 3" ou moins du point marqué. La figurine Invoquée a les mêmes améliorations que la figurine originale et ses Points de vie passent à 1.

Si le jet échoue, retirez normalement la figurine comme perte.

### Options

pts-

### Options

pts-

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

**Phénix de givre**

gratuit

**Phénix de feu**

45

**Gardien lié**

40

### Règles de figurine optionnelles

#### Gardien lié : Règle universelle.

La figurine gagne +1 en Discipline, **Discipline martiale** et réussit son jet de **Renaissance** sur 3+ au lieu de 5+. L'élément de figurine Phénix gagne **Harnaché**. La figurine gagne l'élément de figurine suivant :

| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi | Règles de figurine               |
|----------|-----|-----|----|----|-----|----------------------------------|
| Gardien  | 2   | 5   | 3  | 0  | 6   | Réflexes foudroyants, Hallebarde |

#### Phénix de feu : Règle universelle.

L'élément de figurine Phénix gagne **Ægide (3+, contre Attaque enflammée)**, **Attaque enflammée** et **Attaque de broyage (1D6)**.

La figurine peut effectuer une **Attaque au passage**. L'ennemi subit 1D6 touches plus 1D3 touches pour chaque rang après le premier.

Cette **Attaque au passage** et cette **Attaque de broyage** sont résolues avec Force 4, Pénétration d'armure 1 et **Attaque enflammée**.

#### Phénix de givre : Règle universelle.

L'élément de figurine Phénix gagne **Ægide (5+)**, **Sans peur** et **Surnaturel**. Les unités ennemies au contact d'au moins un Phénix de givre subissent -2 en Agilité, -2 en Capacité défensive et -2 en Capacité offensive.



## Initié du Cœur de Feu

320 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande  
Type Cavalerie  
Socle 50×100 mm

| Global       | MS     | MF  | Dis | Règles de figurine |  |   |  |
|--------------|--------|-----|-----|--------------------|--|---|--|
|              | Au sol | 7"  | 14" | 9                  | Adeptes magiciens, Alliés anciens (1), Discipline martiale, Les grands esprits se rencontrent, Peur, Présence imposante, Vol (7", 14") |   |  |
|              | Vol    | 7"  | 14" |                    |  |   |  |
| Défensif     | PV     | Déf | Rés | Arm                |  |   |  |
|              | 4      | 4   | 5   | 3                  | Armure légère  |   |  |
| Offensif     | Att    | Off | Fo  | PA                 | Agi  |   |  |
| Mage dragon  | 1      | 4   | 3   | 0                  | 5  | Attaque enflammée, Réflexes foudroyants   |  |
| Jeune dragon | 4      | 5   | 5   | 2                  | 3  | Attaque de piétinement (1D3), Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Attaque enflammée, Harnaché |  |

Options magiques

pts



Alchimie



Pyromancie



## Faucheuse garde-mer

190 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée\*

Taille Standard  
Type Assemblage  
Socle 60 mm Rond

\*Pour chaque Cotre aérien sélectionné dans la catégorie « Montures de personnage » ou « Spécial », le nombre maximum est réduit de 1.

|          |     |     |     |  |               |   |
|----------|-----|-----|-----|--|---------------|---|
| Global   | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine                     |               |   |
|          | 5"  | 5"  | 8   | Discipline martiale, Machine de guerre |               |   |
| Défensif | PV  | Déf | Rés | Arm                                    |               |   |
|          | 4   | 1   | 4   | 0                                      | Armure légère |   |
| Offensif | Att | Off | Fo  | PA                                     | Agi           |   |
| Équipage | 2   | 4   | 3   | 0                                      | 5             | Mouvement ou tir, Réflexes foudroyants, <b>Baliste elfique</b> (3+) |

Règles de figurine

**Baliste elfique** : Arme d'artillerie.

Cette arme peut tirer de deux manières différentes :

- Portée 48", Tir 1, Fo 3 [6], PA 10, **Attaque de zone (1×5)**, [Blessures multiples (1D3)].
- Portée 48", Tirs 6, Fo 4, PA 2.



## Cotre aérien

235 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande  
Type Assemblage  
Socle 50×100 mm

| Global       | MS     | MF  | Dis | Règles de figurine |   |                                    |
|--------------|--------|-----|-----|--------------------|---|------------------------------------|
|              | Au sol | 2"  | 2"  | 8                  | Course rapide, Discipline martiale, Troupe légère, Vol (9", 9") |                                    |
|              | Vol    | 9"  | 9"  |                    |   |                                    |
| Défensif     | PV     | Déf | Rés | Arm                |   |                                    |
|              | 4      | 4   | 4   | 1                  | Cible difficile (1), Armure légère                              |                                    |
| Offensif     | Att    | Off | Fo  | PA                 | Agi   |                                    |
| Équipage (2) | 1      | 4   | 3   | 0                  | 5   | Réflexes foudroyants, Lance légère |
| Faucon       | 2      | 4   | 4   | 1                  | 4   | Harnaché                           |
| Châssis      |        |     | 5   | 2                  | Faucheuse des cieux (3+), Inanimé, Touches d'impact (1D6)       |                                    |

— Règles de figurine —

**Faucheuse des cieux** : Arme d'artillerie.

Portée 24", Tirs 4, Fo 5, PA 3, **Tir rapide**.

# Arcs de la Reine (max. 30%)



## Gardes de la Reine

135 pts + 28 pts/fig. suppl.

5-20 figs.

0-3 unités/armée  
0-20 figs./armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

| Global            | MS  | MF  | Dis    | Règles de figurine           |                         |   |             |
|-------------------|-----|-----|--------|------------------------------|-------------------------|---|-------------|
|                   | 5"  | 10" | 8      | Capture, Discipline martiale |                         |   |             |
| Défensif          | PV  | Déf | Rés    | Arm                          |                         |   |             |
|                   | 1   | 5   | 3      | 0                            | Armure légère           |   |             |
| Offensif          | Att | Off | Fo     | PA                           | Agi                     |   |             |
| Garde de la Reine | 1   | 5   | 3      | 0                            | 5                       | Flèches du clair de lune, Réflexes foudroyants, Arc long (2+) |             |
| Options           |     |     | pts-   |                              | Options d'État-major    |   | pts-        |
| Lance             |     |     | 1/fig. |                              | Champion                |   | 10          |
|                   |     |     |        |                              | Musicien                |   | 10          |
|                   |     |     |        |                              | Porte-étendard          |   | 10          |
|                   |     |     |        |                              | Enchantement d'étendard |   | sans limite |



## Veilleurs gris

135 pts + 18 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

| Global                      | MS  | MF  | Dis    | Règles de figurine                             |                                    |  |      |
|-----------------------------|-----|-----|--------|--|------------------------------------|--|------|
|                             | 5"  | 10" | 8      | Discipline martiale, Tirailleur, Troupe légère |                                    |  |      |
| Défensif                    | PV  | Déf | Rés    | Arm  |                                    |  |      |
|                             | 1   | 4   | 3      | 0  | Cible difficile (1), Armure légère |  |      |
| Offensif                    | Att | Off | Fo     | PA   | Agi                                |  |      |
| Veilleur gris               | 1   | 4   | 3      | 0  | 5                                  | Miasmes féériques, Réflexes foudroyants, Tir précis, Arc long (2+) |      |
| Options                     |     |     | pts-   |  | Options d'État-major               |  | pts- |
| Éclaireur (0-1 unité/armée) |     |     | 2/fig. |  | Champion                           |  | 10   |
| Bouclier                    |     |     | 1/fig. |  |                                    |  |      |
| Paire d'armes               |     |     | 1/fig. |  |                                    |  |      |

# Feuille de référence

## Personnages

|                      |     |    |     |     |     |    |     |   |     |   |  |  |  |  |  |  |  |
|----------------------|-----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|-----|---|--|--|--|--|--|--|--|
| <b>Haut prince</b>   | MS  | 5" | MF  | 10" | Dis | 10 |     |   |     |   |  |  |  |  |  |  | Discipline martiale  |
| Standard, Infanterie | PV  | 3  | Déf | 7   | Rés | 3  | Arm | 0 |     |   |  |  |  |  |  |  | Armure légère  |
| Haut prince          | Att | 4  | Off | 7   | Fo  | 4  | PA  | 1 | Agi | 8 |  |  |  |  |  |  | Réflexes foudroyants                                       |
| <b>Commandant</b>    | MS  | 5" | MF  | 10" | Dis | 9  |     |   |     |   |  |  |  |  |  |  | Discipline martiale  |
| Standard, Infanterie | PV  | 3  | Déf | 6   | Rés | 3  | Arm | 0 |     |   |  |  |  |  |  |  | Armure légère  |
| Commandant           | Att | 3  | Off | 6   | Fo  | 4  | PA  | 1 | Agi | 7 |  |  |  |  |  |  | Réflexes foudroyants                                       |
| <b>Mage</b>          | MS  | 5" | MF  | 10" | Dis | 9  |     |   |     |   |  |  |  |  |  |  | Adeptes magiciens, Discipline martiale, Maître des arcanes |
| Standard, Infanterie | PV  | 3  | Déf | 4   | Rés | 3  | Arm | 0 |     |   |  |  |  |  |  |  |  |
| Mage                 | Att | 1  | Off | 4   | Fo  | 3  | PA  | 0 | Agi | 5 |  |  |  |  |  |  | Réflexes foudroyants                                       |

## Montures de personnage

|                        |     |    |     |     |     |   |     |     |     |   |  |  |  |  |  |  |   |
|------------------------|-----|----|-----|-----|-----|---|-----|-----|-----|---|--|--|--|--|--|--|---|
| <b>Cheval elfique</b>  | MS  | 9" | MF  | 18" | Dis | P |     |     |     |   |  |  |  |  |  |  |   |
| Standard, Cavalerie    | PV  | P  | Déf | P   | Rés | P | Arm | P+2 |     |   |  |  |  |  |  |  |   |
| Cheval elfique         | Att | 1  | Off | 3   | Fo  | 3 | PA  | 0   | Agi | 4 |  |  |  |  |  |  | Harnaché  |
| <b>Aigle géant</b>     | MS  | 2" | MF  | 4"  | Dis | P |     |     |     |   |  |  |  |  |  |  | Troupe légère, Vol (9", 18")  |
| Grande, Cavalerie      | PV  | P  | Déf | P   | Rés | 4 | Arm | P+1 |     |   |  |  |  |  |  |  | Cible difficile (1)   |
| Aigle géant            | Att | 2  | Off | 5   | Fo  | 4 | PA  | 1   | Agi | 4 |  |  |  |  |  |  | Harnaché  |
| <b>Griffon</b>         | MS  | 6" | MF  | 12" | Dis | P |     |     |     |   |  |  |  |  |  |  | Alliés anciens (1), Peur, Présence imposante, Troupe légère, Vol (8", 16")  |
| Grande, Cavalerie      | PV  | 4  | Déf | P   | Rés | 5 | Arm | P   |     |   |  |  |  |  |  |  |   |
| Griffon                | Att | 4  | Off | 5   | Fo  | 5 | PA  | 3   | Agi | 5 |  |  |  |  |  |  | Charge dévastatrice (+1 Att, +1 Fo, +1 PA), Harnaché, Réflexes foudroyants  |
| <b>Dragon</b>          | MS  | 7" | MF  | 14" | Dis | P |     |     |     |   |  |  |  |  |  |  | Alliés anciens (2), Les grands esprits se rencontrent, Troupe légère, Vol (7", 14")                                 |
| Gigantesque, Bête      | PV  | 6  | Déf | 5   | Rés | 6 | Arm | 4   |     |   |  |  |  |  |  |  |   |
| Dragon                 | Att | 5  | Off | 5   | Fo  | 6 | PA  | 3   | Agi | 3 |  |  |  |  |  |  | Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Harnaché  |
| <b>Dragon ancien</b>   | MS  | 7" | MF  | 14" | Dis | P |     |     |     |   |  |  |  |  |  |  | Alliés anciens (2), Les grands esprits se rencontrent, Troupe légère, Vol (7", 14")                                 |
| Gigantesque, Bête      | PV  | 8  | Déf | 6   | Rés | 6 | Arm | 4   |     |   |  |  |  |  |  |  |   |
| Dragon ancien          | Att | 6  | Off | 6   | Fo  | 7 | PA  | 4   | Agi | 3 |  |  |  |  |  |  | Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Harnaché  |
| <b>Char de pillage</b> | MS  | 9" | MF  | 14" | Dis | P |     |     |     |   |  |  |  |  |  |  | Course rapide, Troupe légère  |
| Grande, Assemblage     | PV  | 3  | Déf | P   | Rés | 4 | Arm | P+2 |     |   |  |  |  |  |  |  |   |
| Équipage (2)           | Att | 1  | Off | 4   | Fo  | 3 | PA  | 0   | Agi | 5 |  |  |  |  |  |  | Réflexes foudroyants, Arc long (3+), Lance légère   |
| Cheval elfique (2)     | Att | 1  | Off | 3   | Fo  | 3 | PA  | 0   | Agi | 4 |  |  |  |  |  |  | Harnaché  |
| Châssis                |     |    |     |     | Fo  | 5 | PA  | 2   | Agi |   |  |  |  |  |  |  | Inanimé, Touches d'impact (1D6)   |
| <b>Char à lions</b>    | MS  | 8" | MF  | 8"  | Dis | P |     |     |     |   |  |  |  |  |  |  | Course rapide   |
| Grande, Assemblage     | PV  | 4  | Déf | P   | Rés | 4 | Arm | P+2 |     |   |  |  |  |  |  |  |   |
| Équipage               | Att | 1  | Off | 5   | Fo  | 4 | PA  | 1   | Agi | 5 |  |  |  |  |  |  | Blessures multiples (2, contre Grande et Bête, Grande et Cavalerie, Gigantesque), Réflexes foudroyants, Arme lourde |
| Lion (2)               | Att | 2  | Off | 5   | Fo  | 5 | PA  | 2   | Agi | 4 |  |  |  |  |  |  | Harnaché  |
| Châssis                |     |    |     |     | Fo  | 5 | PA  | 2   | Agi |   |  |  |  |  |  |  | Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)   |
| <b>Cotre aérien</b>    | MS  | 2" | MF  | 2"  | Dis | P |     |     |     |   |  |  |  |  |  |  | Course rapide, Troupe légère, Vol (9", 9")  |
| Grande, Assemblage     | PV  | 4  | Déf | P   | Rés | 4 | Arm | P+1 |     |   |  |  |  |  |  |  | Cible difficile (1)   |
| Équipage (2)           | Att | 1  | Off | 4   | Fo  | 3 | PA  | 0   | Agi | 5 |  |  |  |  |  |  | Réflexes foudroyants, Lance légère  |
| Faucon                 | Att | 2  | Off | 4   | Fo  | 4 | PA  | 1   | Agi | 4 |  |  |  |  |  |  | Harnaché  |
| Châssis                |     |    |     |     | Fo  | 5 | PA  | 2   | Agi |   |  |  |  |  |  |  | Inanimé, Touches d'impact (1D6), Faucheuse des cieux (3+)   |

## Base

|                           |     |    |     |     |     |   |     |   |     |   |  |  |  |  |  |  |  |
|---------------------------|-----|----|-----|-----|-----|---|-----|---|-----|---|--|--|--|--|--|--|--|
| <b>Lanciers plébéiens</b> | MS  | 5" | MF  | 10" | Dis | 8 |     |   |     |   |  |  |  |  |  |  | Capture, Discipline martiale                                   |
| Standard, Infanterie      | PV  | 1  | Déf | 4   | Rés | 3 | Arm | 0 |     |   |  |  |  |  |  |  | Armure légère, Bouclier  |
| Lancier plébéien          | Att | 1  | Off | 4   | Fo  | 3 | PA  | 0 | Agi | 5 |  |  |  |  |  |  | Combat sur un rang supplémentaire, Réflexes foudroyants, Lance |

## Spécial

RFA    SH    Ho    OS    OA    FR

## Arcs de la Reine

## Armes de tir

## Tableau de Précision

P      Mo      Ba      Sp      AR

# Journal des modifications

## 2023 balance bêta 1 MAJ 2

- Retrait du bleu
- Flèches du clair de lune modifié
- Cavalier de la Reine clarifié