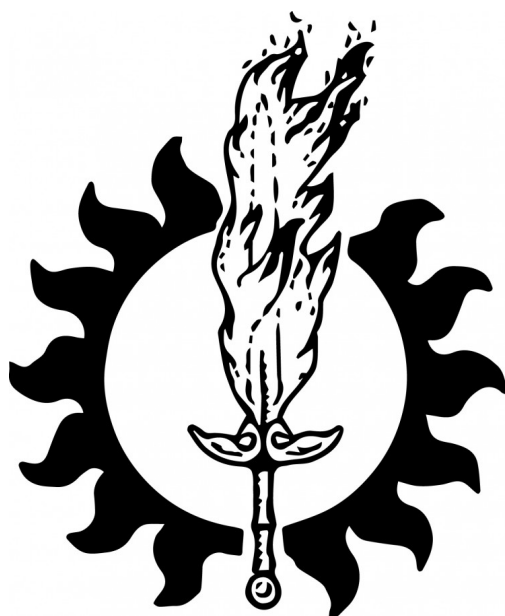


LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Empire de Sonnstahl

Livre d'armée (Règles de base)
2^e édition, version 2023 – 13 avril 2023

Règles des figurines de l'armée	2	Personnages	5
Sort héréditaire	3	Montures de personnage	9
Objets spéciaux	4	Base	12
Organisation de l'armée	5	Spécial	15
Feuille de référence	20	Auxiliaires impériaux	17
		Armurerie impériale	18
		Colère de Sunna	19



Le 9^e 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^e 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.

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

Ce document a été édité avec L^AT_EX.

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Bénédiction

L'unité de la figurine gagne **Haine**. Les éléments de figurine avec **Harnaché** ne sont pas affectés. De plus, la figurine peut lancer chacun des trois Sorts liés ci-dessous, avec un Niveau de puissance (4/8). Ces sorts sont de type : Amélioration et Unité du lanceur et ont pour Durée : Un tour.



Bénédiction d'Ullor

La cible gagne **Ægide (5+, contre les Attaques de mêlée)**.



Bénédiction de Sunna

La cible gagne **Attaque enflammée**. De plus, au moment où ce sort est lancé, toute unité ennemie en contact avec au moins une unité ciblée par ce sort subit 1D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 1 avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



Bénédiction de Volund

La cible doit relancer ses jets pour blesser ratés de ses **Attaques de mêlée**.

Ordres

Un Personnage avec cette règle peut donner un seul « Ordre » à une **Unité mère** ou à une **Unité de soutien** qui se trouve à 8" ou moins. Si la figurine est le Général, elle peut donner son Ordre à une **Unité mère** ou à une **Unité de soutien** amie à portée de sa règle **Présence impérieuse**. Les Ordres sont donnés au début de chaque Tour de joueur allié. Les effets s'appliquent immédiatement et durent jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur. Une unité ne peut recevoir un même Ordre qu'une seule fois dans le même tour. Seules les figurines de taille Standard sont affectées. Les différents Ordres possibles et leurs effets sont décrits dans la table ci-dessous :

En quatrième vitesse!

La cible gagne +1" en valeur de Mouvement simple et +4" en valeur de Marche forcée.

Premier rang, genou à terre!

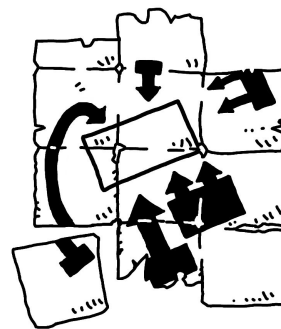
La cible gagne **Combat sur un rang supplémentaire**.

Prêt! En joue! Feu!

La cible gagne **Tir précis**.

Tenez bon!

La cible gagne **Minimisé (Test de discipline)**. De plus, si elle réussit un Test de ralliement, elle ne devient pas Ébranlée et la Reformation effectuée après le Ralliement n'empêche pas l'unité de se déplacer et/ou tirer (mais elle compte toujours comme s'étant déplacée pour ce qui est du tir).



Unité de soutien

Une unité est considérée comme une **Unité de soutien** si au moins la moitié de ses figurines a cette règle. Les **Unités de soutien** sont traitées comme ayant la règle **Insignifiant** par les **Unités mères**.

Les **Unités de soutien** à 8" ou moins d'au moins une **Unité mère** gagnent **Combat sur un rang supplémentaire** et **Tir sur un rang supplémentaire**.

Pour déterminer si elle est **Indomptable**, si une **Unité de soutien** a au moins un Rang complet, elle compte comme ayant le même nombre de Rangs complets qu'une **Unité mère** à 8" ou moins et ayant plus de Rangs complets que

l'Unité de soutien.

Pendant la Phase de charge de l'adversaire, les **Unités de soutien** peuvent effectuer l'une des deux actions suivantes :

1. Immédiatement après qu'une **Unité mère** non engagée au corps à corps à 8" ou moins a choisi volontairement une Réaction à une charge (sauf si elle a été obligée de choisir « Fuir »), l'**Unité de soutien** peut effectuer une Réaction de charge de type « Tenir la position et tirer » comme si l'ennemi avait déclaré une charge contre elle dans sa position actuelle (appliquez les règles normales pour cette réaction).
2. Immédiatement après que toutes les unités ennemies ont effectué leur Mouvement de charge, les **Unités de soutien** à 8" ou moins d'une **Unité mère** qui a été chargée avec succès durant cette phase peuvent effectuer une « Contre-charge ». Pour ce faire, choisissez une unité ennemie ayant chargé avec succès l'**Unité mère** et déclarez une charge avec l'**Unité de soutien**. Appliquez toutes les règles habituelles pour charger lors de cette charge hors-séquence (Ligne de vue, arc frontal, jet de Portée de charge, une Roue maximum, etc.). Lors du calcul du Résultat de combat de la Phase de mêlée suivante, additionnez les Bonus de rang de l'**Unité mère** et d'une des **Unités de soutien** qui a réussi une Contre-charge, jusqu'à un maximum de +6.

Unité mère

Une unité est considérée comme **Unité mère** si au moins la moitié de ses figurines possède cette règle. Celle-ci traite toutes les **Unités de soutien** comme ayant la règle **Insignifiant**.

Immédiatement après qu'une **Unité mère** a réussi un jet de Portée de charge contre une unité ennemie qui n'est pas en fuite lors de la Phase de charge, avant d'effectuer le Mouvement de charge, toute **Unité de soutien** à 8" ou moins d'une **Unité mère** peut effectuer une « Charge de soutien ». Pour cela, l'**Unité de soutien** déclare une charge contre la même unité ennemie. Appliquez toutes les règles habituelles de charge pour cette charge hors-séquence (Ligne de vue, arc frontal, jet de Portée de charge, une Roue maximum, etc.), avec l'exception que l'unité ennemie ne peut choisir que « Tenir la position » comme Réaction à cette charge. Traitez ces Mouvements de charge comme des Charges combinées. Lors du calcul du Résultat de combat de la Phase de mêlée suivante, additionnez les Bonus de rang de l'**Unité mère** et d'une des **Unités de soutien** qui a réussi une Charge de soutien, jusqu'à un maximum de +6.

Armurerie

Arquebuse à répétition – Arme de tir

Portée 24", Tirs 3, Fo 4, PA 2, **Encombrant**.

Long fusil – Arme de tir

Portée 48", Tir 1, Fo 5, PA 3, **Blessures multiples (2, contre taille Standard)**, **Encombrant**.

Paire de pistolets – Arme de tir

Portée 12", Tirs 2, Fo 4, PA 2, **Tir rapide**. Compte comme une Paire d'armes au corps à corps.

Pistolet à répétition – Arme de tir

Portée 12", Tirs 3, Fo 4, PA 2, **Tir rapide**. Si la figurine est aussi équipée d'un Pistolet, cette arme gagne Tirs 4.

Marteau d'armes – Arme de corps à corps

Les attaques effectuées avec cette arme gagnent +2 en Pénétration d'armure.

Sort héréditaire

Magie éclectique

Pendant la Sélection des sorts, si un Magicien de l'Empire de Sonnstahl sélectionne le Sort héréditaire ou le gagne par un autre moyen, il doit à la place choisir une Voie qui lui est accessible, autre que celle qu'il a choisie. Ce Magicien gagne le Sort appris n°1 de cette Voie.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

La Lumière de Sonnstahl 150 pts
Enchantement : Arme de base.
Les attaques effectuées avec cette arme blessent automatiquement et ont **toujours** Pénétration d'armure 10.

Arrêt de mort 60 pts
Enchantement : Arme de base.
Les attaques effectuées avec cette arme gagnent **Ardeur guerrière**. Si une touche est réussie avec cette arme contre une unité ennemie, les figurines alliées avec **Unité mère** ou **Unité de soutien** gagnent **Ardeur guerrière** pour les attaques allouées contre cette même unité ennemie durant la même phase aux Paliers d'initiative suivants.

Malleus maleficarum 45 pts
Enchantement : Arme de base.
La valeur d'Attaque du porteur **passse** à 5 lorsqu'il utilise cette arme et les attaques effectuées avec cette arme gagnent **Ardeur guerrière (contre Canalisation (X))**.

Enchantements d'armure

Sceau impérial 100 pts
Figurines à pied uniquement.
Enchantement : Armure de plates.
Le porteur gagne +3 en Armure et +1 en Discipline.
L'unité du porteur ne peut pas déclarer volontairement « Fuir » comme Réaction à une charge.

Acier noir 45 pts
Enchantement : Armure de plates.
Le porteur gagne +1 en Armure et **Peur**. Si le porteur est à pied, il gagne +1 supplémentaire en Armure.

Protection du feu sorcier 35 pts
Enchantement : Bouclier.
Le porteur gagne **Ægide (4+, contre Attaque magique)** quand il utilise ce Bouclier.

Bouclier de Volund 15 pts
Ne peut pas être pris par des figurines de taille Gigantesque.
Enchantement : Bouclier.
La figurine du porteur gagne **Immunité (Ardeur guerrière, Coup fatal)** lorsqu'il utilise ce Bouclier.

Enchantements d'étendard

Étendard de maisonnée 45 pts
Si le Général se trouve dans l'unité du porteur, il gagne **Présence impérieuse (+6")**.

Bannière de cohésion 40 pts
Unité mère uniquement.
À chaque fois que l'unité du porteur est la cible d'un Ordre, l'unité peut immédiatement donner un Ordre à une **Unité de soutien** à 8" ou moins de l'unité du porteur.

Fanion du tireur 10 pts
L'unité du porteur gagne **Visée stable**.

Artéfacts

Médailillon de Sunna 85 pts
Lorsqu'il combat en Duel, choisissez un élément de figurine combattant aussi dans ce Duel contre le porteur, qui ne peut pas être un élément avec **Harnaché** ou **Inanimé**. Le porteur et l'élément choisi **doivent** échanger leurs valeurs respectives d'Agilité, d'Attaque, de Force, de Pénétration d'armure et de Résistance non modifiées. Cet échange s'applique avant tout autre modificateur. Si le porteur et/ou l'élément de figurine fait partie d'une figurine multi-éléments, utilisez à la place la valeur de Résistance de la figurine multi-éléments.

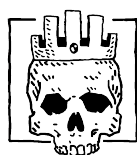
Cape de l'hiver 70 pts
Le porteur gagne **Ægide (5+)**, **Ægide (3+, contre Attaque enflammée)** et **Perturbant**. Le porteur rate automatiquement tous les jets de sauvegarde de **Fortitude**.

Flamme de l'exemple 40 pts
Magiciens et Prélats uniquement.
Le porteur peut lancer *Gloire de l'or* (Alchimie) en tant que Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

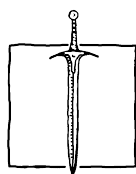
Coursier de Karadon 30 pts
Maître de chevalerie monté sur Cheval et Maréchal monté sur Cheval uniquement.
Usage unique. Peut être activé au début de n'importe quel début de Tour de joueur allié. Pour la durée de ce Tour de joueur, toutes les unités alliées à 6" ou moins du porteur doivent relancer leurs jets de Portée de charge ratés.

Manteau d'Ullor 20 pts
Les unités ennemies à 6" ou moins du porteur ne gagnent pas +1 en Agilité de l'Élan de charge.

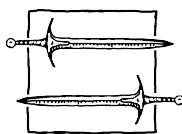
Organisation de l'armée



Personnages
max. 40%



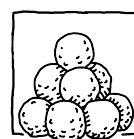
Base
min. 25%



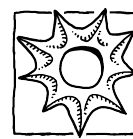
Spécial
pas de limite



**Auxiliaires
impériaux**
max. 35%



**Armurerie
impériale**
max. 20%



Colère de Sunna
max. 30%

Personnages (max. 40%)



Maréchal

140 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (CdS) compte dans la catégorie « Colère de Sunna ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	9	Ordres	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	5	4	0	Armure de plates
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Maréchal	3	5	4	1	5

Options			pts-
Grande bannière			gratuit
Un seul choix :			
Tacticien talentueux (0-1 unité/armée)			75
Prince impérial (Général uniquement)			125
Objets spéciaux			jusqu'à 200
Si Grande bannière			jusqu'à 100
Bouclier			10
Pistolet (2+)			5
Pistolet à répétition (3+)			10
Un seul choix :			
Arme lourde			5
Hallebarde			5
Lance de cavalerie			5
Paire d'armes			5

Options de monture			pts-
Cheval			55
Pégase			60
Grand griffon* (CdS)			145
Dragon (Prince impérial uniquement) (CdS)			410
*Ne peut pas être pris par un porteur de Grande bannière.			

— Règles de figurine optionnelles —

Prince impérial : Règle universelle.
L'élément de figurine gagne +1 en valeur d'Attaque et est équipé d'une Arme de base enchantée avec *La Lumière de Sonnstahl*. Un Prince impérial ne peut prendre que jusqu'à 50 pts d'Objets spéciaux.

Tacticien talentueux : Règle universelle.
La figurine peut donner deux Ordres par tour plutôt qu'un seul.



Maître de chevalerie

175 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille voir monture

Type Cavalerie

Socle voir monture

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	9	Premier chevalier	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	6	4	0	Armure de plates
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Maître de chevalerie	4	6	4	1	6

Règles de figurine

Premier chevalier : Règle universelle.

Tant que cette figurine rejoint une unité de Cavalerie impériale, l'unité gagne les règles suivantes :

- **Sans peur.**
- si la figurine est le Général, les figurines ordinaires gagnent **Unité mère**.

Options

	pts
Objets spéciaux	jusqu'à 200
Bouclier	5
Un seul choix :	
Arme lourde	5
Hallebarde	5
Lance de cavalerie	10
Marteau d'armes	30

Options de monture

	pts
Doit prendre une monture :	
Cheval	gratuit
Jeune griffon	40



Magicien

115 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (CdS) compte dans la catégorie « Colère de Sunna ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Apprenti magicien	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Magicien	1	3	3	0	3

Options magiques

	pts
Adepté magicien	95
Maître magicien	265



Alchimie



Cosmologie



Divination



Pyromancie

Options

	pts
Objets spéciaux	jusqu'à 100
si Maître magicien	jusqu'à 200
Armure légère	5

Options de monture

	pts
Cheval	10
Pégase	45
Grand griffon (CdS)	85
Machine cabalistique	170



Prêlat

145 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (CdS) compte dans la catégorie « Colère de Sunna ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	8	Bénédiction, Canalisation (1)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	4	0	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Prélat	2	5	4	1	4	Attaque divine
Options			pts -		Options de monture pts -	
Objets spéciaux			jusqu'à 200		Cheval	50
Bouclier			15		Autel de bataille (CdS)	325
Armure de plates			25			
Un seul choix :						
Paire d'armes			5			
Arme lourde			15			



Artificier

120 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Personnages » et « Armurerie impériale ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Ingénieur (3+), Maître artificier	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	2	3	3	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Artificier	1	3	3	0	3
Règles de figurine			Options		
Maître artificier : Règle universelle.			Objets spéciaux		
La figurine peut donner l'Ordre Prêt! En joue! Feu!			Un seul choix :		
à l'Unité mère ou à l'Unité de soutien qu'elle a re-			Arquebuse (3+)		
jointe.			Pistolet à répétition (4+)		
			Arquebuse à répétition (4+)		
			Long fusil (3+)		
			Options de monture		
			Cheval		



Inquisiteur

95 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une figurine avec **Projectiles en argent** compte aussi dans la catégorie Auxiliaires impériaux.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine				
	4"	8"	8	Pas un meneur, Sans peur				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	3	5	4	0	Armure de plates			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Inquisiteur	2	5	4	1	4	Blessures multiples (1D3), Coup fatal		
Options			pts -			Options de monture	pts -	
Un seul choix :						Cheval et Troupe légère	105	
Projectiles en argent (0-1 unité/armée)			65			Règles de figurine optionnelles		
Acier béni			70			Acier béni : Attribut d'attaque - Corps à corps.		
Objets spéciaux			jusqu'à 100			L'élément de figurine gagne +2 en Agilité. Les At-		
Bouclier			5			taques de corps à corps portées par l'élément de		
Un seul choix :						figurine gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration		
Arbalète (2+)			5			d'armure.		
Paire de pistolets (3+)			15			Projectiles en argent : Attribut d'attaque - Tir.		
Pistolet à répétition (3+)			25			Ces attaques gagnent Blessures multiples (1D3) et		
Un seul choix :						Coup fatal et doivent relancer leurs jets pour blesser		
Paire d'armes			5			ratés.		
Arme lourde			10					
Hallebarde			10					

Montures de personnage



Cheval

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cheval	1	3	3	0	3	Harnaché



Pégase

Taille **Grande**
Type **Cavalerie**
Socle **40×40 mm**
0-4 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P	Troupe légère, Vol (8", 16")		
	8"	16"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	4	P+1	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Pégase	2	4	4	1	4	Harnaché



Jeune griffon

Taille **Grande**
Type **Cavalerie**
Socle **50×75 mm**
0-3 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P	Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Jeune griffon	3	4	5	3	4	Harnaché



Grand griffon

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

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Colère de Sunna ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol	7"	14"	P	Peur, Présence imposante, Troupe légère, Vol (8", 16")
	Vol	8"	16"		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	5	P	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Grand griffon	4	5	6	3	5 Harnaché



Dragon

Taille **Gigantesque**
Type **Bête**
Socle **50×100 mm**

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Colère de Sunna ».

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

— Règles de figurine —

Les grands esprits se rencontrent : Règle universelle.

La figurine peut donner deux Ordres par tour plutôt qu'un seul.



Autel de bataille

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm
0-1 monture/armée

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Colère de Sunna ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	8"	P	Course rapide, Présence imposante, Sainte relique , Tenace		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	P	5	P	Ægide (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cheval (2)	1	3	3	0	3	Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6)	

— Règles de figurine —

Sainte relique : Règle universelle.

Toutes les unités alliées à 8" ou moins de la figurine gagnent **Haine**. Les éléments de figurine avec **Harnaché** ne sont pas affectés. Tous les Sorts liés de **Bénédictions** lancés par le Personnage sur l'Autel ont Type : Amélioration, Portée 8", Aura (remplace Type : Unité du lanceur).

La figurine peut lancer *Frappe infaillible* (Divination) en tant que Sort lié de Niveau de puissance (4/8).



Machine cabalistique

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	8"	P	Canalisation (1), Course rapide, Présence imposante		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	P	5	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage (2)	1	3	3	0	3	
Cheval (2)	1	3	3	0	3	Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6)	

— Options — pts —

Doit prendre (un seul choix) :

Vision du futur gratuit
Bouclier cabalistique 20

— Règles de figurine optionnelles —

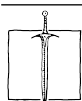
Bouclier cabalistique : Règle universelle.

Les unités alliées à 8" ou moins de cette figurine gagnent **Perturbant**. La figurine peut lancer *Puissance subjective* (Cosmologie) comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

Vision du futur : Règle universelle.

Les unités alliées à 8" ou moins de cette figurine gagnent **Réflexes foudroyants**. La figurine peut lancer *De glace et de feu* (Cosmologie) comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

Base (min. 25%)



Infanterie lourde

140 pts + 7 pts/fig. suppl.

20-50 figs.

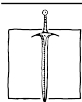


Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Capture, Unité de soutien [†] , Unité mère*	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	3	0	Armure légère, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Infanterie lourde	1	3	3	0	3
Options			pts-	Options d'État-major	
Un seul choix :				Champion	10
Hallebarde			1/fig.	Musicien	10
Lance			1/fig.	Porte-étendard	10
				Enchantement d'étendard	sans limite

[†] Si l'effectif de départ est de 20 figurines.

* Si l'effectif de départ de l'unité est d'au moins 21 figurines.



Infanterie légère

130 pts + 13 pts/fig. suppl.

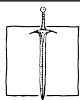
10-20 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Auxiliaires impériaux ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Capture, Unité de soutien	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Infanterie légère	1	3	3	0	3
Options			pts-	Options d'État-major	
Doit prendre (un seul choix) :				Champion	10
Arquebuse (4+)			gratuit	Musicien	10
Arbalète (4+)			1/fig.	Porte-étendard	10
				Enchantement d'étendard	sans limite



Corps de milice

140 pts + 6 pts/fig. suppl.

10–25 figs.

0–4 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Auxiliaires impériaux ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	6	Réserves, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Corps de milice	1	3	3	0	3
Arc (4+), Paire d'armes, Pistolet (4+)					
Règles de figurine			Options d'État-major		
Réserves : Règle universelle.			Champion		10
L'unité est considérée comme ayant Insignifiant par les Unités mères et par les Unités de soutien.			Musicien		10
			Porte-étendard		10
Options			Règles de figurine optionnelles		
Irréguliers (0–15 figurines/unité)			Irréguliers : Règle universelle.		
			La figurine gagne Cible difficile (1) et Tirailleur.		



Cavalerie princière

155 pts + 23 pts/fig. suppl.

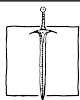
5–20 figs.

0–4* unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

* Pour chaque unité de Cavalerie impériale dans l'armée, le nombre maximum est réduit de 1.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	8	Capture	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	3	2	Armure de plates
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chevalier	1	3	3	0	3
Cheval	1	3	3	0	3
Harnaché					
Options			Options d'État-major		
Bouclier			Champion		10
Un seul choix :			Musicien		10
Arme lourde			Porte-étendard		10
Lance de cavalerie			Enchantement d'étendard		sans limite



Cavalierie impériale

195 pts + 31 pts/fig. suppl.

5–15 figs.



Unique*

Taille Standard
Type Cavalierie
Socle 25×50 mm

*0–4 unités/armée si l'armée inclut un Maître de chevalerie.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	8	Capture	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	3	2	Armure de plates
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chevalier	1	4	4	1	3
Cheval	1	3	3	0	3 Harnaché
Options			pts –	Options d'État-major	
Bouclier			4/fig.	Champion	10
Un seul choix :				Musicien	10
Lance de cavalerie			1/fig.	Porte-étendard	10
Marteau d'armes			1/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite

Spécial (pas de limite)



Garde impériale

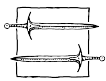
170 pts + 17 pts/fig. suppl.

15-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Capture, Garde du corps, Unité mère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	3	0	Armure de plates
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Garde impérial	1	4	4	1	3
Options			pts-	Options d'État-major	
Doit prendre (un seul choix) :					pts-
Bouclier			gratuit	Champion	10
Arme lourde			2/fig.	Musicien	10
				Porte-étendard	10
				Enchantement d'étendard	sans limite



Chevaliers du Griffon-Soleil

275 pts + 59 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée



Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	8	Capture, Peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	4	1	Armure de plates, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chevalier	1	4	4	1	4
Jeune griffon	3	4	5	3	4
Options			pts-	Options d'État-major	
Doit prendre (un seul choix) :					pts-
Hallebarde			gratuit	Champion	10
Lance de cavalerie			10/fig.	Musicien	10
				Porte-étendard	10
				Enchantement d'étendard	sans limite



Machine cabalistique

255 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	8"	7	Canalisation (1), Course rapide, Présence imposante	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	3	5	2	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Équipage (2)	1	3	3	0	3
Cheval (2)	1	3	3	0	3
Châssis			5	2	

Inanimé, Touches d'impact (1D6)

Options

pts

Doit prendre (un seul choix) :

Vision du futur

gratuit

Bouclier cabalistique

20

Règles de figurine optionnelles

Bouclier cabalistique : Règle universelle.

Les unités alliées à 8" ou moins de cette figurine gagnent **Perturbant**. La figurine peut lancer *Puissance subjective* (Cosmologie) comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

Vision du futur : Règle universelle.

Les unités alliées à 8" ou moins de cette figurine gagnent **Réflexes foudroyants**. La figurine peut lancer *De glace et de feu* (Cosmologie) comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

Auxiliaires impériaux (max. 35%)



Gardes-chasse impériaux

90 pts + 11 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	7	Éclaireur, Pionnier endurci , Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Garde-chasse impérial	1	3	3	0	3	Chasseurs de bêtes , Arc (4+)

— Règles de figurine —

Chasseurs de bêtes : Attribut d'attaque - Tir.

En utilisant un Arc, l'Attaque de tir gagne Tirs 2 et

Coup fatal (contre les Bêtes).

Pionnier endurci : Règle universelle.

La figurine réussit automatiquement les Tests de panique causés par la **Terreur**.

— Options d'État-major —

Champion

pts -

10



Reîtres

155 pts + 21 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-3 unités/armée

0-20 figs./armée

Taille Standard

Type Cavalerie

Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	7	Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	1	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Reître	1	3	3	0	3	Feu à l'impact!
Cheval	1	3	3	0	3	Harnaché

— Règles de figurine —

Feu à l'impact! : Attribut d'attaque - Corps à corps.

Un élément de figurine en charge qui a **Feu à l'impact!** et un Pistolet ou une Paire de pistolets frappe **toujours** au Palier d'initiative 10, la Force de ses Attaques de corps à corps passe **toujours** à 4 et sa Pénétration d'armure passe **toujours** à 2.

— Options —

Armure lourde

3/fig.

Doit prendre (un seul choix) :

Lance légère et Bouclier

gratuit

Pistolet (3+)

gratuit

Paire de pistolets (4+)

5/fig.

Arquebuse à répétition (4+)

6/fig.

— Options d'État-major —

Champion

pts -

10

Musicien

10

Armurerie impériale (max. 20%)



Artillerie

150 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 60 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	4"	7	Machine de guerre	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	1	4	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Équipage	3	3	3	0	3

Options pts

Doit prendre (un seul choix) :

- Lance-fusées impérial (4+)** (0-2 unités/armée) gratuit
- Batterie de tir (4+)** (0-2 unités/armée) 25
- Mortier (4+)** (0-2 unités/armée) 30
- Canon (4+)** (0-2 unités/armée) 85

Règles de figurine optionnelles

Batterie de tir : Arme d'artillerie.

Batterie de tir, Portée 24", Tirs 3D6×2, Fo 5, PA 3.

Canon : Arme d'artillerie.

Peut tirer de deux manières :

- **Canon**, Portée 72", Tir 1, Fo 4 [10], PA 0 [10], **Attaque de zone (1×5)**, [Blessures multiples (1D3+1)]
- **Batterie de tir**, Portée 12", Tirs 2D6, Fo 4, PA 4

Lance-fusées impérial : Arme d'artillerie.

Catapulte (1×1), Portée 15-48", Tirs 3, Fo 5, PA 3, **Blessures multiples (1D3)**.

Cette arme traite tous les résultats de la Table des incidents de tir comme un « Dysfonctionnement ». De plus, chaque tir peut provoquer un Incident de tir.

Mortier : Arme d'artillerie.

Catapulte (6×6), Portée 12-48", Tir 1, Fo 3 [6], PA 1 [4], [Blessures multiples (1D3)].

Colère de Sunna (max. 30%)



Flagellants

185 pts + 15 pts/fig. suppl.

15-30 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	6	Fanatique , Frénésie, Indémoralisable, Sans peur, Zélateur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	1	4	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Flagellant	1	3	3	0	3

Ardeur guerrière, Arme lourde

— Règles de figurine —

Fanatique : Règle universelle.

Lorsqu'une figurine avec **Fanatique** est tuée par une Attaque de mêlée à n'importe quel Palier d'initiative d'une Manche de combat à laquelle son unité participe, retirez-la comme perte seulement à la fin du Palier d'initiative 0.

Zélateur : Règle universelle.

Les Prélats peuvent rejoindre cette unité ; ils gagnent

Indémoralisable et **Sans peur** tant qu'ils sont dans cette unité.

— Options d'État-major —

Champion

pts -

10



Tank à vapeur

450 pts

Figurine seule

0-1 unité/armée

Taille Grande

Type Assemblage

Socle 50×100 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Colère de Sunna » et « Armurerie impériale ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	2D6"		7	Indémoralisable, Moteur à vapeur , Mouvement aléatoire (2D6"), Présence imposante, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	1	6	6	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Châssis			5	2	2

Attaque de broyage (3D3), Attaque de souffle (Fo 2, PA 3), **Canon à vapeur (3+)**

— Règles de figurine —

Canon à vapeur : Arme d'artillerie.

Canon, Portée 36", Tir 1, Fo 4 [10], PA 0 [10], **Attaque de zone (1×5)**, [Blessures multiples (1D3+1)].

Moteur à vapeur : Règle universelle.

Bien qu'elle ait **Mouvement aléatoire**, la figurine peut choisir de ne pas bouger. Durant la Phase de mêlée, elle réussit **toujours** ses Tests de réfrènement de poursuite et ses Distances de poursuite et de Charge irrésistible sont **toujours** de 0". Durant la Phase de mouvement, son jet de Distance de poursuite est soumis à la règle **Jet maximisé**.

Feuille de référence



Personnages

Maréchal	MS	4"	MF	8"	Dis	9					Ordres
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0			Armure de plates
Maréchal	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	5	
Maître de chevalerie	MS	4"	MF	8"	Dis	9					Premier chevalier
voir monture, Cavalerie	PV	3	Déf	6	Rés	4	Arm	0			Armure de plates
Maître de chevalerie	Att	4	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	6	
Magicien	MS	4"	MF	8"	Dis	7					Apprenti magicien
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	0			
Magicien	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	
Prélat	MS	4"	MF	8"	Dis	8					Bénédictions, Canalisation (1)
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0			Armure lourde
Prélat	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	Attaque divine
Artificier	MS	4"	MF	8"	Dis	7					Ingénieur (3+), Maître artificier
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	3	Rés	3	Arm	0			Armure légère
Artificier	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	
Inquisiteur	MS	4"	MF	8"	Dis	8					Pas un meneur, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0			Armure de plates
Inquisiteur	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	Blessures multiples (1D3), Coup fatal

Montures de personnage

Cheval	MS	7"	MF	14"	Dis	P					
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2			
Cheval	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché
Pégase	MS	7"	MF	14"	Dis	P					Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1			Cible difficile (1)
Pégase	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Harnaché
Jeune griffon	MS	7"	MF	14"	Dis	P					Peur
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1			
Jeune griffon	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	3	Agi	4	Harnaché
Grand griffon	MS	7"	MF	14"	Dis	P					Peur, Présence imposante, Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P			
Grand griffon	Att	4	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	5	Harnaché
Dragon	MS	7"	MF	14"	Dis	P					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
Autel de bataille	MS	8"	MF	8"	Dis	P					Course rapide, Présence imposante, Sainte relique, Tenace
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	5	Arm	P			Ægide (4+)
Cheval (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D6)
Machine cabalistique	MS	8"	MF	8"	Dis	P					Canalisation (1), Course rapide, Présence imposante
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	5	Arm	P+2			
Équipage (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	
Cheval (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D6)

Base

Infanterie lourde	MS	4"	MF	8"	Dis	7					 Capture, Unité de soutien, Unité mère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0			Armure légère, Bouclier
Infanterie lourde	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	
Infanterie légère	MS	4"	MF	8"	Dis	7					 Capture, Unité de soutien
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0			
Infanterie légère	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	

Corps de milice	MS	4"	MF	8"	Dis	6						Réserves, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0				
Corps de milice	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3		Arc (4+), Paire d'armes, Pistolet (4+)
Cavalerie princière	MS	7"	MF	14"	Dis	8						Capture
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	2				Armure de plates
Chevalier	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3		
Cheval	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3		Harnaché
Cavalerie impériale	MS	7"	MF	14"	Dis	8						Capture
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	2				Armure de plates
Chevalier	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3		
Cheval	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3		Harnaché

Spécial

Garde impériale	MS	4"	MF	8"	Dis	8						Capture, Garde du corps, Unité mère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0				Armure de plates
Garde impérial	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3		
Chevaliers du Griffon-Soleil	MS	7"	MF	14"	Dis	8						Capture, Peur
Grande, Cavalerie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	1				Armure de plates, Bouclier
Chevalier	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4		
Jeune griffon	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	3	Agi	4		Harnaché
Machine cabalistique	MS	8"	MF	8"	Dis	7						Canalisation (1), Course rapide, Présence imposante
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	3	Rés	5	Arm	2				
Équipage (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3		
Cheval (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3		Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi			Inanimé, Touches d'impact (1D6)

Auxiliaires impériaux

Gardes-chasse impériaux	MS	4"	MF	8"	Dis	7						Éclaireur, Pionnier endurci, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0				Cible difficile (1)
Garde-chasse impérial	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3		Chasseurs de bêtes, Arc (4+)
Reîtres	MS	8"	MF	16"	Dis	7						Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	1				Armure légère
Reître	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3		Feu à l'impact!
Cheval	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3		Harnaché

Armurerie impériale

Artillerie	MS	4"	MF	4"	Dis	7						Machine de guerre
Standard, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0				
Équipage	Att	3	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3		Mouvement ou tir

Colère de Sunna

Flagellants	MS	4"	MF	8"	Dis	6						Fanatique, Frénésie, Indémoralisable, Sans peur, Zéléateur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	1	Rés	4	Arm	0				
Flagellant	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3		Ardeur guerrière, Arme lourde
Tank à vapeur	MS	2D6"	MF	-	Dis	7						Indémoralisable, Moteur à vapeur, Mouvement aléatoire (2D6"), Présence imposante, Sans peur
Grande, Assemblage	PV	6	Déf	1	Rés	6	Arm	6				
Châssis	Att	-	Off	-	Fo	5	PA	2	Agi	2		Attaque de broyage (3D3), Attaque de souffle (Fo 2, PA 3), Canon à vapeur (3+)

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Paire de pistolets	-	12"	4	2	2	Tir rapide
Long fusil	-	48"	5	3	1	Blessures multiples (2, contre taille Standard), Encombrant
Arquebuse à répétition	-	24"	4	2	3	Encombrant
Pistolet à répétition	-	12"	4	2	3	Tir rapide, +1 Tir avec un Pistolet ou une Paire de pistolets
Canon (1)	Canon	72"	4 [10]	0 [10]	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3+1)]
Canon (2)	Batterie de tir	12"	4	4	2D6	-
Mortier	Catapulte (6×6)	12-48"	3 [6]	1 [4]	1	[Blessures multiples (1D3)]
Lance-fusées impérial	Catapulte (1×1)	15-48"	5	3	3	[Blessures multiples (1D3)]
Canon à vapeur	Canon	36"	4 [10]	0 [10]	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3+1)]
Batterie de tir	Batterie de tir	24"	5	3	3D6×2	-

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Arc	4+	Garde-chasse impérial, Corps de milice
Paire de pistolets	3+	Inquisiteur
	4+	Reîtres
Arbalète	2+	Inquisiteur
	4+	Infanterie légère
Arquebuse	3+	Artificier
	4+	Infanterie légère
Long fusil	3+	Artificier
Pistolet	2+	Maréchal
	3+	Reîtres
	4+	Corps de milice
Arquebuse à répétition	4+	Artificier, Reîtres
Pistolet à répétition	3+	Inquisiteur, Maréchal
	4+	Artificier
Canon (1) et (2)	4+	Artillerie
Mortier	4+	Artillerie
Lance-fusées impérial	4+	Artillerie
Batterie de tir	4+	Artillerie
Canon à vapeur	3+	Tank à vapeur