

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Hautes Lignées Elfiques

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2023 – 13 avril 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		
Feuille de référence	21		



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 .

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

Une unité dont plus de la moitié de l'unité possède **Discipline martiale** gagne **Minimisé (Test de discipline)**. Cette instance de **Minimisé** ne peut pas être utilisée pour les Tests de panique et les Tests de moral.

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 (3+, 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"> Aucune sauvegarde spéciale ne peut être utilisée contre cette blessure. Si l'attaque causant la blessure a Blessures multiples celle-ci inflige une blessure de moins que d'ordinaire. Sinon, la blessure est ignorée. <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 avec Présence imposante ne peuvent ignorer qu'une seule blessure par phase de cette manière.</p>
H Faveur de Meladys 10+		Lanceur	Un tour	

Honneurs

Honneurs pour Hauts princes et Commandants

<p>Maître de la Tour canreig 150 pts</p> <p>Figurines à pied uniquement.</p> <p>La figurine gagne Adepte magicien, Magie protéiforme et Maître des arcanes. Elle a accès à l'Alchimie, au Chamanisme, à la Cosmologie, au Druidisme et à la Sorcellerie.</p> <p>Un Haut prince doit gagner</p> <p>3 Sorts appris supplémentaires 30 pts</p>	<p>Cavalier de la Reine 35 pts</p> <p>Figurines à pied ou montées sur cheval elfique, dragon ou dragon ancien uniquement.</p> <p>L'élément de figurine gagne Charge dévastatrice (+1 Att, Peur).</p> <p>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"> La somme maximum des valeurs des Alliés anciens est augmentée de 2. La limite de la catégorie « Personnages » augmentée à 50 % maximum. Tous les Personnages dans l'armée doivent être de la Cavalerie de Grande taille ou des Bêtes de taille Gigantesque. Les Dragons et les Dragons anciens deviennent 0-2 montures par armée. Les Cotres aériens et les Faucheuses gardes-mer ne peuvent pas être pris dans l'armée.
<p>Suivante de la Reine 65 pts</p> <p>0-2 Honneurs par armée. Figurines à pied uniquement.</p> <p>Lorsque le porteur tire avec un Arc long sans Enchantement d'arme, cette arme gagne Tirs 3. De plus, l'unité du porteur gagne Tir rapide.</p> <p>Miasmes féériques, Éclaireur,</p> <p>Exclusif (Veilleurs gris) 25 pts</p> <p>Flèches du clair de lune 30 pts</p>	
<p>Haut gardien de la flamme 60 pts</p> <p>Figurines à pied uniquement.</p> <p>La figurine gagne Ægide (4+), Attaque enflammée, Résistance à la magie (1), Sans peur 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. Les figurines avec **Discipline martiale** gagnent **Minimisé (Test de panique)** tant qu'elles sont à portée de la **Présence impérieuse** ou de **Ralliement au drapeau** (le cas échéant) de la figurine avec **Commodore**.

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 pour lesquels la cible de *Drain de magie* ou une figurine ou un élément de figurine à l'intérieur de cette unité était la cible des sorts 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	10 pts
Armure lourde	15 pts
Armure du feu-dragon	25 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.

Explosion stellaire 80 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**.

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.

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 25 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 55 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+)**.

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.

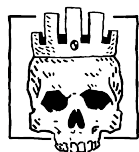
Cristal d'améthyste 40 pts
Magicien uniquement.

Les jets de dissipation effectués par l'armée du porteur ont un modificateur de +1.

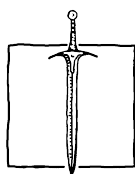
Vernis scintillant 35 pts
Figurine de Cavalerie uniquement.

Le porteur gagne **Cible difficile (1)**.

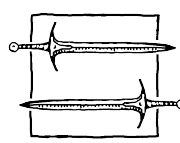
Organisation de l'armée



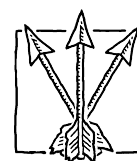
Personnages
max. 40%



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		
	5"	10"	10	Discipline martiale		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	7	3	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Haut prince	4	7	4	1	8	Réflexes foudroyants
Options			pts -		Options de monture	
Un seul Honneur			sans limite			
Objets spéciaux			jusqu'à 200		Char de pillage	35
Bouclier			5		Cheval elfique	40
Armure lourde			10		Aigle géant	50
Armure du feu-dragon			25		Char à lions (Chasseur royal uniquement)	155
Arc long (0+)			5		Cotre aérien (Commodore uniquement)	230
Un seul choix :					Griffon	250
Lance légère	5	Hallebarde		10	Dragon	450
Paire d'armes	5	Lance		15	Dragon ancien	610
Arme lourde	10	Lance de cavalerie		15		



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			20		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 -	
					Aigle géant30	
Cheval elfique			10		Griffon (Maître magicien uniquement)60	
Char de pillage			20		Dragon (Maître magicien uniquement)425	



Cosmologie



Divination



Pyromancie

Montures de personnage



Cheval elfique

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

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



Aigle géant

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

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



Griffon

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 6" Vol 8"	12" 16"	P	Alliés anciens (1), Peur, Présence imposante, Troupe légère, Vol (8", 16")		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	5	P		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Griffon	4	5	5	3	5	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	7"	14"	P	Alliés anciens (2), 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



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	7"	14"	P	Alliés anciens (2), Les grands esprits se rencontrent, Troupe légère, Vol (7", 14")
	Vol	7"	14"		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	8	6	6	4	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Dragon ancien	6	6	7	4	3 Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), 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	
	8"	8"	P	Course rapide	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	4	P+2	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Équipage	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)



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 ».

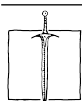
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	<i>Au sol</i> 2"	2"	P	Course rapide, Troupe légère, Vol (9", 9")	
	<i>Vol</i> 9"	9"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	4	P+1	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Équipage (2)	1	4	3	0	5 Réflexes foudroyants, Lance légère
Faucon	2	4	4	1	4 Harnaché
Châssis	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

— Règles de figurine —

Faucheuse des cieux : Arme d'artillerie.

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

Base (min. 25%)



Lanciers plébéiens

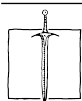
260 pts + 12 pts/fig. suppl.

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	
Champion				10	Porte-étendard	10
Musicien				10	Enchantement d'étendard	sans limite



Lances patriciennes

210 pts + 30 pts/fig. suppl.

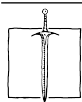
5-15 figs.

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.

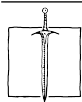
5-10 figs.

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.

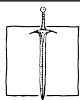
10-30 figs.



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, Tir précis, 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

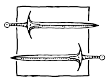
— Règles de figurine —

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, Serment de l'épée , 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 —

Champion 10 pts-
Musicien 10 pts-

— Options d'État-major —

Porte-étendard 10 pts-
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 —

Montagnards baleigs (0-15 figurines/unité, 0-1 unité/armée) 1/fig.

— Options d'État-major —

Champion 10 pts-
Musicien 10 pts-
Porte-étendard 10 pts-
Enchantement d'étendard sans limite

— Règles de figurine optionnelles —

Montagnards baleigs : Règle universelle.

La figurine perd **Capture** et gagne **Cible difficile (1)**, **Tirailleur** et **Troupe légère**.



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	
Champion					10	Porte-étendard	
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		pts -
Champion				10	Porte-étendard		10
Musicien				10			



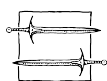
Char à lions

195 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

340 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

Gardien lié

40

Phénix de feu

25

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

330 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×100 mm

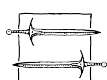
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	Au sol	7"	14"	9	Alliés anciens (1), Discipline martiale, Les grands esprits se rencontrent, Maître des arcanes, Peur, Présence imposante, Union enflammée , Vol (7", 14")		
	Vol	7"	14"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	4	4	5	3	Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA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

Règles de figurine

Union enflammée : Règle universelle.

La figurine est un **Apprenti magicien** qui ne sélectionne pas des sorts normalement mais qui **doit**, à la place, sélectionner deux sorts parmi :

- *Gloire de l'or* (Alchimie)
- *Pieu d'argent* (Alchimie)
- *Coulée pyroclastique* (Pyromancie)
- *Manteau de cendres* (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, Baliste elfique (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

225 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 + 26 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	
Éclaireur (0-1 unité/armée)				2/fig.	Champion	
Bouclier				1/fig.		
Paire d'armes				1/fig.		
					pts-	

Feuille de référence

Personnages

Haut prince	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
Commandant	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
Mage	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

Cheval elfique	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
Aigle géant	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
Griffon	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
Dragon	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
Dragon ancien	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
Char de pillage	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)
Char à lions	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)
Cotre aérien	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

Lanciers plébéiens	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

Faucheuse garde-mer	MS	5"	MF	5"	Dis	8											Discipline martiale, Machine de guerre
Standard, Assemblage	PV	4	Déf	1	Rés	4	Arm	0									Armure légère
Équipage	Att	2	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5							Mouvement ou tir, Réflexes foudroyants, Baliste elfique (3+)
Cotre aérien	MS	2"	MF	2"	Dis	8											Course rapide, Discipline martiale, Troupe légère, Vol (9", 9")
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	4	Rés	4	Arm	1									Cible difficile (1), Armure légère
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								Faucheuse des cieux (3+), Inanimé, Touches d'impact (1D6)

Arcs de la Reine

Gardes de la Reine	MS	5"	MF	10"	Dis	8											Capture, Discipline martiale
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	0									Armure légère
Garde de la Reine	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5							Flèches du clair de lune, Réflexes foudroyants, Arc long (2+)
Veilleurs gris	MS	5"	MF	10"	Dis	8											Discipline martiale, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0									Cible difficile (1), Armure légère
Veilleur gris	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5							Miasmes féériques, Réflexes foudroyants, Tir précis, Arc long (2+)

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Flèches du clair de lune	-	-	4	1	-	Attaque enflammée Attaque magique
Cœur de bois d'Elu	-	30"	Util. + 1	Util. + 1	3	Attaque magique
Baliste elfique (1)	-	48"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3)]
Baliste elfique (2)	-	48"	4	2	6	-
Faucheuse des cieux (Cotre aérien)	-	24"	5	3	4	Tir rapide

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Arc long / Cœur de bois d'Elu	0+	Haut prince
	1+	Commandant
Arc long	2+	Garde de la Reine, Veilleur gris
	3+	Char de pillage, Archer plébéien
Arc	3+	Garde-mer, Pilleur elein
Baliste elfique (1) et (2)	3+	Baliste elfique
Faucheuse des cieux	1+	Commodore
	3+	Cotre aérien