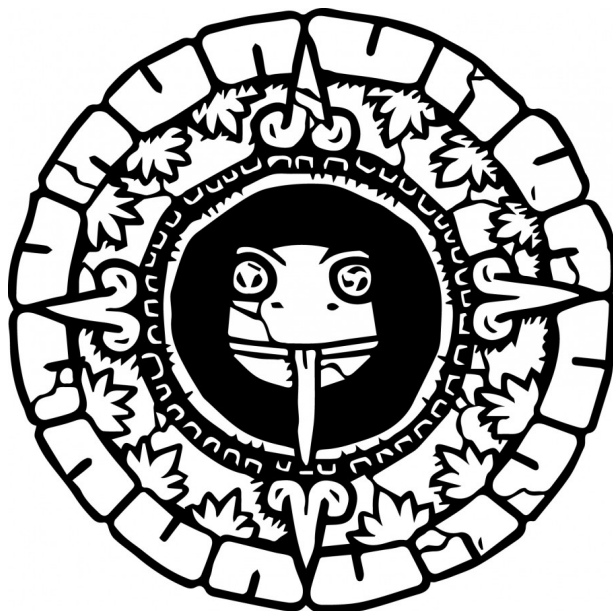


LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Anciens Sauriens

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2022 alpha 2 VF 3 – 12 janvier 2023

Règles spécifiques de l'armée	2	Personnages	8
Règles des figurines de l'armée	2	Montures de personnage	11
Sort héréditaire	4	Base	14
Machinerie montée	5	Spécial	16
Objets spéciaux	6	Guérilla saurienne	20
Organisation de l'armée	7	Magna Sauria	22
Feuille de référence	24		
Journal des modifications	27		



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.

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 spécifiques de l'armée

Ni dieu, ni maître

Une armée d'Anciens sauriens n'est pas obligée de contenir au moins un Personnage.
Aucun Personnage ne doit être désigné comme **Général**.

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Caméléon

La figurine gagne **Cible difficile (1)**, **Éclaireur** et **Embuscade**.

Effluve du gibier

Certaines unités du présent Livre d'armée ont la possibilité de marquer l'ennemi avec **Effluve du gibier**. Si une unité est marquée, placez un marqueur « Gibier » à côté d'elle. Une unité est considérée comme « marquée » si au moins une figurine de cette unité est marquée par un marqueur « Gibier ». Un Personnage quittant une unité affectée par cette règle n'est plus affecté, à moins qu'il ne soit une figurine seule au moment où il reçoit le marqueur « Gibier ». Dans ce cas, le Personnage conserve son marqueur. Marquer une unité plus d'une fois n'accorde aucun avantage supplémentaire.

Lien collectif

Les effets suivants s'appliquent à toute unité dont plus de la moitié des figurines a cette règle :

- Elle gagne **Reformation rapide**.
- Ses Tests de discipline obéissent à la règle **Jet minimisé**.
- À moins qu'elle ne soit en fuite, elle gagne **Présence impérieuse** dont la portée est **toujours** de 8".

Magicien de l'enclave (X)

Le Champion est un **Apprenti magicien** avec les règles additionnelles suivantes :

- La figurine gagne +1 Point de vie, jusqu'à un maximum de 3.
- La figurine peut sélectionner un certain nombre de sorts donnés dans le profil de l'unité parmi une liste de sorts prédéterminés, également donnée dans le profil de l'unité. Cette règle fait exception à la règle de Sélection des sorts pour un **Apprenti magicien**. Une figurine qui connaît deux Sorts appris gagne **Canalisation (1)**.
- Le cas échéant, la taille du socle de la figurine est remplacée par la taille du socle indiquée entre parenthèses (X). Dans ce cas, la figurine gagne **Se tient derrière**.

Mentors caïmans (X)

Des Mentors caïmans peuvent être ajoutés à cette unité. Les Mentors caïmans utilisent le profil d'unité des figurines citées entre parenthèses (X). De plus, ils suivent les règles de socle compatible de la règle **Au premier rang**, ils gagnent **Combat sur un rang supplémentaire** et **Se tient derrière**.

Les Mentors caïmans comptent comme des Personnages pour ce qui est de la répartition des touches. Ils ne sont pas forcés d'utiliser la même Arme de corps à corps que les autres figurines ordinaires de leur unité. Les pertes de Points de vie excédentaires ne sont **jamais** transférées entre les Mentors caïmans et d'autres Réserves de Points de vie.

Au lieu d'allouer les Attaques de corps à corps selon les règles habituelles, les figurines ordinaires peuvent allouer

leurs Attaques de corps à corps contre toute figurine ordinaire qui n'est pas un Champion dans une unité contenant des Mentors caïmans, même si elle n'est pas en contact socle à socle. Les attaques allouées contre les Mentors caïmans qui ne sont pas en contact avec l'attaquant (y compris les attaques de Mêlée tourbillonnante, mais pas les Attaques de soutien qui pourraient normalement être allouées à un Mentor caïman) subissent une pénalité pour toucher de -1.

Les unités contenant des Mentors caïmans ne peuvent pas être rejointes par des Plateformes de guerre.

Meute chasserresse

Lors de la Phase de charge, les unités dont plus de la moitié de leurs figurines a **Meute chasserresse** peuvent relancer leurs jets de Portée de charge ratés si leur charge fait partie d'une Charge combinée.

Attributs d'attaque

Appât de chasse – Tir

Les unités touchées par au moins une attaque avec cet attribut gagnent un marqueur « Gibier » jusqu'à la fin de la partie.

Esprit de prédation – Corps à corps, Tir

Avant la partie (pendant l'étape 7 de la Phase de déploiement), si votre Liste d'armée contient au moins une figurine avec cette règle, vous devez marquer une unité de la Liste d'armée ennemie avec **Effluve du gibier**. De plus, l'élément de figurine **doit** relancer les jets pour toucher ratés de ses Attaques de corps à corps contre les figurines se trouvant dans une unité marquée avec **Effluve du gibier**, ainsi que de ses Attaques de tir contre les unités marquées avec **Effluve du gibier**.

Magnétite – Corps à corps, Tir

Les jets pour toucher des attaques avec cet attribut suivent les règles suivantes :

- Les Attaques de corps à corps gagnent +1 pour toucher si elles sont allouées à des figurines ayant une valeur d'Armure de 3 ou plus.
- Les Attaques de tir gagnent +1 pour toucher si elles sont portées contre une unité dont plus de la moitié des figurines a une valeur d'Armure de 3 ou plus.

Armurerie

Arc court magnétique – Arme de tir

0-25 figurines ordinaires avec Arc court magnétique par armée.
Portée 18", Tir 1, Fo 3, PA 1, **Magnétite**, **Tir de volée**.

Griffes et crocs – Arme de corps à corps

Arme à deux mains. Les attaques portées avec cette arme gagnent **Coup fatal** et **Réflexes foudroyants**. Cette arme ne peut pas être enchantée.

Javeline empoisonnée – Arme de tir

Portée 12", Tir 1, Fo de l'utilisateur, PA de l'utilisateur, **Attaque empoisonnée**, **Tir rapide**.

Sarbacane – Arme de tir

Portée 12", Tirs 2, Fo 2, PA 0, **Attaque empoisonnée**, **Tir rapide**.

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H Illumination ⟨6+⟩ {8+}	24"	Universel	Un tour	La cible gagne +2 en Discipline et subit une pénalité de ⟨-1 pour toucher⟩ {-1 pour blesser}.

Machinerie montée

Les Machineries montées sont des améliorations que certaines figurines peuvent prendre. Si une figurine d'une unité est améliorée avec une Machinerie montée, toutes les autres figurines de l'unité doivent également être améliorées avec la même Machinerie montée.

Monolithe vitaliste 65 pts
Unique.
La figurine devient le Porteur de la grande bannière.

Forteresse venimeuse 50 pts
0-1 figurine/armée. Uniquement pour Troupeau de thyroscutus.
La taille du socle de la figurine passe à 60×100 mm, et elle gagne 6 Chevaucheurs skinks supplémentaires. Le cas échéant, **Exclusif (Gardes tégus, Guerriers tégus)** est remplacé par **Exclusif (Chasseurs skinks, Guerriers skinks)**. De plus, les éléments de figurine sans **Harnaché** dans l'unité du porteur gagnent **Attaque empoisonnée** et **Haine**.

Bouclier de magnétite 40 pts
0-1 figurine/armée.
Toutes les unités alliées à 8" ou moins de la figurine gagnent **Ægide (5+, contre les Attaques de tir)**.

Cristal piège-soleil 40 pts
0-3 figs./armée.
Au début d'une Manche de combat pendant laquelle l'unité de la figurine est engagée au combat, choisissez l'un des effets suivants, qui s'applique jusqu'à la fin de la Manche de combat :

- Toutes les figurines d'Infanterie alliées gagnent **Fortitude (+1, max. 3+)** pour chaque *Cristal piège-soleil* engagé dans le même combat.
- La figurine gagne **Attaque de broyage (2D3)**, qui sont **toujours** résolues avec Force 4 et Pénétration d'armure 1.

Glyphe de sagesse 40 pts
0-3 figs./armée.
La figurine **doit** choisir l'un des sorts suivants lors de l'étape de Sélection des sorts. La figurine peut lancer le sort choisi comme un Sort lié avec un Niveau de puissance (4/8) :

- *Cuivre fondu* (Alchimie)
- *Essaim d'insectes* (Chamanisme)
- *Jugement du destin* (Divination)
- *Maître de la terre* (Druidisme)
- *Baiser de la Faucheuse* (Évocation)

Chaque sort ne peut être choisi que par une seule figurine dotée de Glyphe de sagesse.

Grand arc magnétique (3+) 40 pts
0-3 figs./armée.
Arme de tir. Portée 18", Tirs 2, Fo 3 [5], PA 1 [3], **Attaque de zone (1×5)**, **[Blessures multiples (1D3)]**, **Magnétite**, **Rechargez!**, **Tir en marche forcée**.

Machine des Anciens (3+) 30 pts
0-3 figs./armée.
Arme de tir. Portée 12", Tir 1, Fo 6, PA 3, **Attaque de zone (2×2)**, **Magnétite**, **Rechargez!**, **Tir en marche forcée**. L'attaque ne subit **jamais** de malus pour toucher. Pour tirer avec cette arme, la figurine peut tracer une Ligne de vue dans n'importe quelle direction, même en dehors de son arc frontal.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Gloire du Premier Âge 75 pts

Enchantement : Hallebarde ou Lance.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure. De plus, toute attaque portée avec cette arme et dont le jet pour blesser a donné un résultat naturel de '5' ou '6' est soumise aux règles suivantes :

- Elle gagne **Blessures multiples (2)**
- À moins que la cible ait **Immunité (Coup fatal)**, sa Pénétration d'armure est **toujours** égale à 10 et ignore les sauvegardes de Fortitude.

Flèches alchimiques 50 pts

Enchantement : Arc court magnétique.

Cette arme a Tirs 4, Fo 5, PA 1. Si l'arme inflige au moins une touche, toutes les autres Attaques de tir avec Magnétite portées simultanément par l'unité du porteur gagnent +1 en Force et **Attaque magique** pour la durée de la phase.

Charme du nid de serpents 30 pts

Ne peut pas être pris par un Magicien.

Enchantement : Arme de base ou Paire d'armes.

Lorsqu'il utilise cette arme, la valeur d'Attaque du porteur **pass**e à 6 et les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaque empoisonnée**.

Enchantements d'armure

Essence vitaliste 80 pts

Enchantement : Armure légère.

Le porteur gagne **Fortitude (4+)** et +1 Point de vie.

Écailles d'astérite 55 pts

Enchantement : Armure portée.

La figurine du porteur gagne **Cible difficile (1)**. De plus, la figurine du porteur gagne **Immunité (Attaque enflammée)**

Enchantements d'étendard

Pierre de Koru 50 pts

Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».

L'unité du porteur gagne **Ralliement au drapeau**, dont la portée **pass**e à 12".

Obélisque de collaboration 25 pts

L'unité du porteur gagne **Meute chasserresse**.

Artéfacts

Tablette des Anciens 100 pts

Dominant.

Une fois par Tour de jeu, le porteur peut relancer un unique Dé de magie :

- Quand le porteur fait une Tentative de lancement de sort avec au moins deux Dés de magie, sans provoquer de Fiasco.
- Quand le porteur fait une Tentative de dissipation de sort avec au moins deux Dés de magie.

Astrolabe capte-Voile 80 pts

Dominant.

Le porteur gagne un marqueur « Voile » à chaque fois qu'il lance avec succès un sort (sauf Sort lié ou Attribut de la Voie), après avoir résolu l'effet du sort et de tout Attribut de la Voie.

Cristal résonnant de la ruée 50 pts

Usage unique. Peut être activé au début de n'importe quelle Phase de charge. Choisissez une unité alliée de Cavalerie de Grande taille ou une figurine alliée Gigantesque à 12" de la figurine du porteur, et appliquez tous les effets suivants jusqu'à la fin de la Phase de mêlée :

- Chaque figurine gagne **Touches d'impact (X)**, où « X » est égal à sa quantité d'**Attaques de piétinement**. Si la figurine possède déjà des **Touches d'impact**, augmentez son nombre de **Touches d'impact** de sa quantité d'**Attaques de piétinement** à la place.
- La figurine ne peut pas faire d'**Attaques de piétinement**.

Pierre de fumée de Te-Ahupōri 20 pts

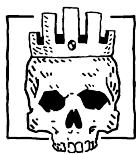
Usage unique. Peut être activée quand une unité alliée rate un Test de moral (après une éventuelle relance). Jusqu'au début de la prochaine Phase de mouvement alliée, les jets de Portée de charge et de poursuite effectués par les unités ennemies à 18" ou moins de la figurine du porteur obéissent à la règle **Jet minimisé**.

Fléchette d'infiltrateur 10 pts

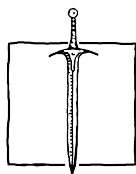
Vétéran skink uniquement.

Avant la partie (pendant l'étape 7 de la Phase de déploiement), vous **devez** marquer une unité de la Liste d'armée ennemie avec **Effluve du gibier**, même si le porteur est en **Embuscade**.

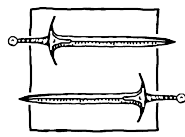
Organisation de l'armée



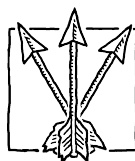
Personnages
max. 35%



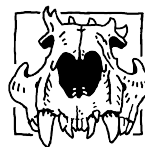
Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



**Guérilla
saurienne**
max. 30%



Magna Sauria
max. 35%

Personnages (max. 35%)



Archimage anurarque

500 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	2	Canalisation (2), Gardé de près , Lien collectif, Maître magicien, Une tête au dessus, Vision de l'Immortel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	1	4	0	Fortitude (5+), Ne peut être piétiné
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Anurarque	1	1	1	0	1

Règles de figurine

Gardé de près : Règle universelle.

La figurine ne peut **jamais** lancer ou relever des Duels ni être désignée comme étant la figurine qui subit les pénalités pour avoir refusé un Duel. Si elle n'est pas montée, appliquez les règles supplémentaires suivantes :

- La figurine gagne **Guide** et **Se tient derrière**.
- La figurine **doit** être déployée à l'intérieur d'une unité de Gardes tégus, Guerriers tégus ou Caïmans aînés, et ne peut pas quitter volontairement cette unité.

Vision de l'Immortel : Règle universelle.

Au début de chaque Phase de magie alliée, la figurine peut choisir de perdre toutes ses instances de Canalisation (X) pour gagner un modificateur de +1 pour ses jets de lancement de sort. Ces effets durent jusqu'à la fin de la Phase de magie.

Règles de figurine optionnelles : Maîtrises des arcanes

Chaque Maîtrise des arcanes est Unique. Chaque Archimage anurarque peut choisir jusqu'à deux Maîtrises des arcanes.

Maîtrise de l'interdit

100 pts

La figurine connaît deux Sorts appris supplémentaires qu'elle **doit** sélectionner parmi les Sorts appris n°1, 2, 3 et 4 de Pyromancie, en suivant les règles normales de sélection des sorts. Lorsque la figurine lance avec succès un sort de Pyromancie (autre que l'Attribut de la Voie), elle subit une touche avec Force 5 et Pénétration d'armure 10, immédiatement après avoir résolu les effets du sort et de tout Attribut de la Voie.

Maîtrise de l'abjuration

50 pts

Le propriétaire de la figurine doit relancer sa première Tentative de dissipation ratée à chaque Phase de magie ennemie. De plus, si un Magicien ennemi à 24" de la figurine provoque un Fiasco, on considère qu'il a utilisé un Dé de magie supplémentaire, jusqu'à un maximum de 5.

Options magiques

pts -



Alchimie



Divination



Druidisme



Évocation

Options

pts -

Objets spéciaux

jusqu'à 200

Maîtrises des arcanes

jusqu'à 100

Options de monture

pts -

Gardiens de l'anurarque

50

Maîtrise eidétique

50 pts

La figurine connaît un Sort appris supplémentaire qui **doit** être sélectionné dans sa Voie de magie choisie.

Maîtrise de la télépathie

40 pts

Une fois par Phase de magie alliée, la figurine peut tenter de lancer un unique Sort appris (autre qu'un Sort héréditaire) qui a été lancé avec succès par un Sorcier ennemi lors de la Phase de magie précédente. Si ce sort est lancé avec succès, la figurine peut lancer un Attribut de la Voie que le Sorcier ennemi connaît pour ce Sort appris, le cas échéant.

Maîtrise de l'altération mentale 30 pts
Après avoir lancé avec succès un Sort appris qui a un Attribut de la Voie, la figurine peut lancer l'Attribut de la Voie de l'Alchimie, de la Divination, du Druidisme ou de la Sorcellerie à la place de l'Attribut de ce Sort appris.

Maîtrise de la conjuration 25 pts
La figurine ignore la **Résistance à la magie**, à moins de lancer un sort Focalisé.



Grand maître caïman

300 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	8	Art de la guerre, Exclusif, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	5	5	3	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Grand maître caïman	5	5	5	2	2	Maître d'armes, Arme lourde, Griffes et crocs, Hallebarde

Règles de figurine

Art de la guerre : Règle universelle.

Lorsqu'elle utilise une arme commune, la figurine est soumise aux règles suivantes en fonction de son arme :

- **Arme lourde** : les attaques portée par une Arme lourde gagnent +1 pour blesser.
- **Hallebarde** : la figurine gagne **Perturbant**.
- **Griffes et crocs** : la figurine gagne +1 en valeur d'Attaque par figurine ennemie en contact avec elle (y compris la figurine avec laquelle elle combat en Duel, le cas échéant), jusqu'à un maximum de +3.

Options

Objets spéciaux

pts

jusqu'à 100



Vétéran tégu

180 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm



Une monture avec la mention (MS) compte dans la catégorie « Magna Sauria ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	4"	8"	8	Guide (Terrain aquatique), Lien collectif			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	3	5	5	2	Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Vétéran tégu	5	5	5	2	3	Magnétite	
Options			pts		Options de monture		pts
Objets spéciaux			jusqu'à 200		Raptor saurien		70
Bouclier			5		Carnosaure alpha (MS)		480
Un seul choix :							
Lance			5				
Lance légère			10				
Paire d'armes			10				
Hallebarde			15				
Arme lourde			20				



Vétéran skink

75 pts

Figurine seule 0–4 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention [GS] et son cavalier comptent à la fois dans « Personnages » et « Guérilla saurienne ».



Une monture avec la mention (MS) compte dans la catégorie « Magna Sauria ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	7	Guide (Terrain aquatique), Lien collectif		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	4	3	0	Fortitude (6+), Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Vétéran skink	3	4	4	1	5	
Options			pts		Options de monture	pts
Objets spéciaux			jusqu'à 100		Ptéradon des montagnes [GS]	70
Bouclier			5		Tyran céleste pohuakaï [GS](MS)	140
Doit prendre (un seul choix) :					Taurosaure (MS)	380
Javeline empoisonnée (2+)			gratuit		Règles de figurine optionnelles	
Arc court magnétique (2+)			5		Stratège en maître : Règle universelle.	
Sarbacane (3+)			5		Lorsque la figurine est jointe à une unité entièrement composée de Chasseurs skinks, de Guerriers skinks, de Tirailleurs skinks ou de Vétérans skinks, elle gagne Avant-garde et Repli tactique.	
Un seul choix :						
Hallebarde			5			
Lance légère			5			
Paire d'armes			5			
Un seul choix :						
Caméléon (0-2 unités/armée)						
(à pied uniquement)			10			
Stratège en maître (0-1 unité/armée)						
(à pied uniquement)			35			

Montures de personnage



Gardiens de l'anurarque

Taille **Standard**
Type **Infanterie**
Socle **50×75 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	8		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	4	P	3	Ægide (5+, contre Attaque magique)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gardiens	4	3	4	1	2 Hallebarde
Palanquin					Harnaché



Raptor saurien

Taille **Standard**
Type **Cavalerie**
Socle **25×50 mm**
0-2 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	P	Meute chasserresse	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	P+1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Raptor saurien	2	3	4	2	4 Harnaché



Ptéradon des montagnes

Taille **Grande**
Type **Cavalerie**
Socle **40×40 mm**
0-2 montures/armée

0-1 monture/armée si l'armée inclut au moins un Tyran céleste pouhuakāi.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	2"	4"	P	Assaut aérien , Avant-garde, Troupe légère, Vol (8", 16")	
	8"	16"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	P	3	P+1	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Ptéradon des mon- tagnes	3	3	4	1	4 Harnaché

— Règles de figurine —

Assaut aérien : Attaque spéciale.

Les unités composées entièrement de figurines avec cette règle peuvent faire une **Attaque au passage**. L'unité ennemie subit 1 touche de Force 4 et Pénétration d'armure 1 pour chaque figurine avec cette règle dans l'unité.



Tyran céleste pohuakāi

Taille **Grande**
Type **Cavalerie**
Socle **50×75 mm**

0-1 monture/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	<i>Au sol</i>	2"	4"	P	
	<i>Vol</i>	8"	16"		
					, Avant-garde (6"), Embuscade spéciale (Terrain découvert), Exclusif, Peur, Sans peur, Troupe légère, Vol (8", 16")
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	4	P+1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Tyran céleste pohuakāi	4	4	5	2	4
					Esprit de prédation, Harnaché



Taurosaure

Taille **Gigantesque**
Type **Bête**
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 « Magna Sauria ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	10"	P		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	3	6	4	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chevaucheur skink (4)	1	2	3	0	3
Taurosaure	4	3	6	3	2
					Harnaché, Touches d'impact (3D3)

Options — pts —

L'élément de figurine « Taurosaure »

peut prendre une unique Machinerie montée sans limite



Carnosaure alpha

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 « Magna Sauria ».

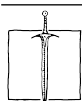
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P	Frénésie, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	3	6	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Carnosaure alpha	5	4	7	4	3	Ardeur guerrière, Blessures multiples (2), Esprit de prédation, Harnaché, Prédateur suprême

— Règles de figurine —

Prédateur suprême : Attribut d'attaque.

La figurine gagne **Charge dévastatrice (+2" MS)** lorsqu'elle charge une unité entièrement composée de figurines avec **Présence Imposante**.

Base (min. 25%)



Guerriers tégu

210 pts + 15 pts/fig. suppl.

15-35 figs.

0-5 unités/armée



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	7	Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	4	2	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Guerrier tégu	2	3	4	1	2	Magnétite

Options pts-

Lance 3/fig.

Mentors caïmans (Caïmans aînés)
(0-4 figurines/unité)* 85/fig.

Hallebarde† 2/fig.

Arme lourde† 6/fig.

*Toute unité qui contient au moins un Mentor caïman (Caïmans aînés) compte dans le nombre maximal d'unités de Caïmans aînés de la catégorie « Unités spéciales ». Les Caïmans aînés comptent dans la catégorie « Unités spéciales » à la place de « Base ».

†Tous les Mentors caïmans de l'unité doivent recevoir la même amélioration d'arme.

Magicien de l'enclave

Doit sélectionner 1 sort parmi :

- Éveiller la bête (Chamanisme)

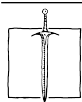
Options d'État-major pts-

Champion 10

Magicien de l'enclave (50×50 mm) 30

Porte-étendard 10

Enchantement d'étendard sans limite



Guerriers skinks

140 pts + 5 pts/fig. suppl.

20-40 figs.

0-5 unités/armée



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	5	Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	2	0	Fortitude (6+), Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Guerrier skink	1	2	3	0	3

Options pts-

Lance 1/fig.

Mentors caïmans (Guerriers caïmans)
(0-4 figurines/unité)* 50/fig.

Hallebarde 5/fig.

*Ces figurines comptent dans le nombre maximal de Guerriers caïmans de la catégorie « Base ».

Magicien de l'enclave

Doit sélectionner 1 sort parmi :

- Enchevêtrement de racines (Druidisme)

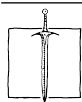
Options d'État-major pts-

Champion 10

Magicien de l'enclave (40×40 mm) 30

Porte-étendard 10

Enchantement d'étendard sans limite



Chasseurs skinks

160 pts + 6 pts/fig. suppl.

10-20 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Guérilla saurienne ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	5	Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	2	0	Fortitude (6+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chasseur skink	1	2	3	0	3	Javeline empoisonnée (4+)

— Magicien de l'enclave —

Doit sélectionner 1 sort parmi :

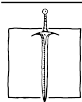
- Enchevêtrement de racines (Druidisme)

— Options d'État-major —

Champion avec Magicien de l'enclave

pts -

30



Guerriers caïmans

170 pts + 50 pts/fig. suppl.

3-8 figs.



0-8 figs./armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	7	Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Guerrier caïman	3	3	4	1	1	Griffes et crocs

— Options —

Hallebarde

pts -

5/fig.

— Options d'État-major —

Champion avec Magicien de l'enclave

pts -

30

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

sans limite

— Magicien de l'enclave —

Doit sélectionner 1 sort parmi :

- Éveiller la bête (Chamanisme)

Spécial (pas de limite)



Gardes tégu

305 pts + 24 pts/fig. suppl.

15-30 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Capture, Garde du corps (Archimage anurarque), Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Résistance à la magie (1), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	2	Champ répulseur, Armure légère, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Garde tégu	2	4	4	1	2 Magnétite

Règles de figurine

Champ répulseur : Protection individuelle.

Les attaques portées par des ennemis en contact avec au moins une figurine avec **Champ répulseur** subissent une pénalité de -1 pour blesser si ce sont des Attaques spéciales ou des Attaques magiques.

Options

Un seul choix :

Hallebarde	4/fig.
Arme lourde	8/fig.

Options d'État-major

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



Moines tégu

170 pts + 14 pts/fig. suppl.

10-20 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Course rapide, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	4	2	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Moine tégu	2	3	4	1	2 Ardeur guerrière, Attaque magique, Combat vitaliste

Règles de figurine

Combat vitaliste : Attribut d'attaque - Corps à corps.

Si l'attaque est allouée à une figurine de taille Standard, elle gagne +1 pour blesser.

Magicien de l'enclave

Doit choisir deux sorts parmi :

- *Éveiller la bête* (Chamanisme)
- *Briser la volonté* (Chamanisme)
- *Fontaine de Jouvence* (Druidisme)
- *Illumination* (Sort héréditaire)

Options d'État-major

Champion avec Magicien de l'enclave	120
-------------------------------------	-----



Meute de raptors

130 pts + 13 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×50 mm



Les unités de 8 figurines ou plus sans **Embuscade** et **Cracheur corrosif** comptent dans la catégorie « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	6	Guide (Forêt), Lien collectif, Meute chasserresse	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	4	2	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Raptor	2	3	4	2	4

Options

Un seul choix :

Cracheur corrosif

Embuscade

pts-

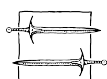
2/fig.

2/fig.

Règles de figurine optionnelles

Cracheur corrosif : Règle universelle.

La figurine gagne **Attaque empoisonnée**. De plus, la figurine gagne une **Attaque de souffle (Fo 2, PA 3)**, avec les modifications suivantes : la cible subit un nombre de touches égal au nombre de figurines de l'unité avec **Cracheur corrosif**, au lieu des 2D6 habituels. Une unique figurine de chaque unité peut utiliser cette **Attaque de souffle**, et une seule fois par partie.



Chevaucheurs de raptor

300 pts + 32 pts/fig. suppl.

8-15 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	7	Capture, Lien collectif, Meute chasseresse		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	4	3	Armure légère, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevaucheur tégu	2	3	4	1	2	Magnétite
Raptor	2	3	4	2	4	Harnaché

Options

Doit prendre (un seul choix) :

Lance légère

Hallebarde

gratuit

2/fig.

Options d'État-major

Champion

Porte-étendard

Enchantement d'étendard

pts-

10

10

sans limite



Caïmans aînés

260 pts + 85 pts/fig. suppl.

3-6 figs.



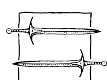
0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	6"	12"	8	Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	4	4	4	3			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Caïman aîné	3	4	5	2	1	Griffes et crocs, Maître d'armes	
Options				pts -	Options d'État-major		pts -
Arme lourde				6/fig.	Champion avec Magicien de l'enclave		80
Hallebarde				2/fig.	Porte-étendard		10
Magicien de l'enclave					Enchantement d'étendard		sans limite

Doit choisir deux sorts parmi :

- *Illumination* (Sort héréditaire)
- *Éveiller la bête* (Chamanisme)
- *Eaux vivifiantes* (Druidisme)



Troupeau de thyroscutus

190 pts + 155 pts/fig. suppl.

1-3 figs.

0-4 figs./armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	6	Grégarisme, Lien collectif		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	4	5	5	Parade	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevaucheur skink (4)	1	2	3	0	3	
Thyroscutus	3	2	4	1	0	Attaque écrasante, Harnaché

Règles de figurine

Grégarisme : Règle universelle.

Toutes les figurines ordinaires qui se trouvent dans une unité contenant au moins deux figurines avec cette règle gagnent **Sans peur** et **Tenace**.

Options

Grand Protecteur (0-1 figurine/unité) 35/fig.

L'élément de figurine « Thyroscutus »

peut prendre une Machinerie montée sans limite

Règles de figurine optionnelles

Grand Protecteur : Règle universelle.

La figurine gagne **Exclusif (Garde tégu, Guerrier tégu)** et **Plateforme de guerre**. L'unité dans laquelle se trouve la figurine gagne **Ne peut être piétiné**; les figurines ordinaires de l'unité gagnent **Parade**.



Chevaucheurs de rhamphorhyon

235 pts + 50 pts/fig. suppl.

3-5 figs.

0-2 unités/armée*

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 40×40 mm

* 0-1 unité/armée si l'armée inclus au moins deux unités de Chevaucheurs de ptéradons.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol Vol	2" 8"	4" 16"	6	Avant-garde, Frénésie, Lien collectif, Sans peur, Troupe légère, Vol (8", 16")	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	2	3	2	Cible difficile (1), Fortitude (6+), Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevaucheur skink	1	2	3	0	3	Lance légère
Rhamphorhyon	3	3	4	1	4	Ardeur guerrière, Coup fatal, Esprit de prédation, Frénésie dévorante , Harnaché

— Règles de figurine —

Frénésie dévorante : Attribut d'attaque - Corps à corps.

L'élément de figurine gagne **Charge dévastatrice (+1D3 Att)** jusqu'à la fin du combat après avoir chargé avec succès une unité marquée avec **Effluve du gibier**.

— Options d'État-major —

Champion

pts -
10



Nuées sauriennes

140 pts + 40 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	5	Déferlante venimeuse, Instable, Lien collectif, Sans peur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	2	2	0	Fortitude (6+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Nuée saurienne	5	2	2	1	3	Attaque de soutien (3), Attaque empoisonnée, Esprit de prédation

— Règles de figurine —

Déferlante venimeuse : Règle universelle.

Toutes les figurines d'une unité ennemie **doivent** faire un Test de terrain dangereux (1) après avoir effectué un Mouvement de charge réussi contre une unité qui contient au moins une unité avec cette règle.

— Options —

Éclaireur

pts -
8/fig.

Guérilla saurienne (max. 30%)



Tirailleurs skinks

135 pts + 10 pts/fig. suppl.

5–15 figs.

0–4 unités/armée

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	6	Avant-garde, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Tirailleur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	2	0	Cible difficile (1), Fortitude (6+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Tirailleur skink	1	2	3	0	3
Options			pts	Options d'État-major	
Doit prendre (un seul choix) :				Champion	
Arc court magnétique (3+)			gratuit		
Sarbacane (4+)			2/fig.		
Appât de chasse (0–2 unités/armée)			20		
Caméléon (0–2 unités/armée)			3/fig.		



Artillerie bestiale

230 pts + 115 pts/fig. suppl.

2–4 figs.

Taille Grande

Type Bête

Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	6	Lien collectif, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	4	3	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Bête	3	3	5	2	3
Options			pts	Règles de figurine optionnelles	
Doit prendre (un seul choix) :				Bête-épieu : Règle universelle.	
Bête-épieu (0–4 figurines/armée)			gratuit	La figurine gagne Esprit de prédation et Volée d'épines .	
Salamandre (0–2 figurines/armée)			10/fig.	Salamandre – Gerbe de flammes : Attaque spéciale.	
				La figurine gagne Attaque de souffle (Fo 4, PA 0, Attaque enflammée) . Cette Attaque de souffle n'est pas limitée à une unique utilisation par partie, et peut être utilisée une fois par Tour de joueur.	
				Volée d'épines (3+) : Arme de tir.	
				Portée 12", Tirs 3, Fo 5, PA 2, Tir rapide .	



Chevaucheurs de ptéradons

180 pts + 30 pts/fig. suppl.

3-5 figs.

0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol	2"	4"	6	Avant-garde, Lien collectif, Repli tactique, Tirailleur,	
	Vol	8"	16"	Troupe légère, Vol (8", 16")		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	2	3	2	Cible difficile (1), Fortitude (6+), Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevaucheur skink	1	2	3	0	3	Lance légère
Ptéradon	2	2	4	1	4	Assaut aérien, Harnaché

Règles de figurine

Assaut aérien : Attaque spéciale.

Les unités composées entièrement de figurines avec cette règle peuvent faire une **Attaque au passage**. L'unité ennemie subit 1 touche de Force 4 et Pénétration d'armure 1 pour chaque figurine avec cette règle dans l'unité.

Magicien de l'enclave

Doit choisir deux sorts parmi :

- *Hurlement glaçant* (Chamanisme)
- *Enchevêtrement de racines* (Druidisme)
- *Maître de la terre* (Druidisme)
- *Illumination* (Sort héréditaire)

Options

Doit prendre (un seul choix) :

Arc court magnétique (3+)	gratuit
Javeline empoisonnée (4+)	gratuit
Appât de chasse	20
Embuscade spéciale (à 2" ou moins d'un Titanopode allié) (0-1 unité/armée)	25

Options d'État-major

Champion avec Magicien de l'enclave

pts -

100

Magna Sauria (max. 35%)



Meute de stygiosaures

310 pts + 140 pts/fig. suppl.

2-4 figs.



0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	6	Capture, Lien collectif, Meute chasserresse, Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	5	2	Armure légère, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevaucheur skink	1	2	3	0	3	Lance légère
Stygiosaure	4	4	5	2	3	Attaque de piétinement (1D3), Attaque empoisonnée, Esprit de prédation, Harnaché

— Magicien de l'enclave —

Doit sélectionner 1 sort parmi :

- *Essaim d'insectes* (Chamanisme)
- *Fureur sauvage* (Chamanisme)
- *Illumination* (Sort héréditaire)

— Options d'État-major —

Champion avec Magicien de l'enclave	30
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	sans limite



Carnosaure

370 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	7	Frénésie, Lien collectif, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	2	5	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevaucheur tégu	2	3	4	1	2	Magnétite
Carnosaure	5	3	6	3	3	Ardeur guerrière, Blessures multiples (2, contre Standard, Grande), Esprit de prédation, Harnaché

— Options —

Prédateur en chef

Doit prendre (un seul choix) :

Lance légère	gratuit
Hallebarde	20

— Règles de figurine optionnelles —

Prédateur en chef : Règle universelle.

La figurine gagne **Exclusif (Meute de raptors, Chevaucheurs de raptor)** et **Plateforme de guerre**. Les figurines ordinaires de l'unité de la figurine gagnent **Frénésie** et **Sans peur**. Les Bêtes de taille Standard et les éléments de figurine ayant **Harnaché** dans l'unité de la figurine gagnent **Ardeur guerrière**.



Taurosaure

425 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	10"	6	Lien collectif	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	3	6	4	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chevaucheur skink (5)	1	2	3	0	3
Taurosaure	4	3	6	3	2

Harnaché, Touches d'impact (3D3)

Options pts -

L'élément de figurine « Taurosaure »

peut prendre une unique Machinerie montée sans limite



Titanopode

510 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 100×200 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	14"	6	Guide, Lien collectif, Montagne ambulante , Vacarme assourdissant	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	10	3	6	4	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Pierrier (6)	1	3	4	0	3
Titanopode	2	3	6	2	0

Attaque de piétinement (5D3), Harnaché, **Sillage de dévastation**

Règles de figurine

Montagne ambulante : Règle universelle.

Les unités ennemies n'apportent pas de bonus d'Attaque de flanc ou d'Attaque de dos au Résultat du combat lorsqu'elles combattent sur le flanc ou le dos de cette figurine. La figurine ne bénéficie **jamais** d'un Couvert.

Sillage de dévastation : Attaque spéciale.

La figurine ignore la règle **Ne peut être piétiné** pour ses **Attaques de piétinement** et considère toutes les figurines ennemies sans **Présence imposante** comme étant de taille Standard. Si les **Attaques de piétinement** de la figurine sont réparties sur une unité de Grande taille, le nombre de touches est divisé par deux, arrondi au supérieur.

Options

L'élément de figurine « Titanopode »

peut prendre une unique Machinerie montée sans limite

Feuille de référence


Personnages

Archimage anurarque	MS	6"	MF	12"	Dis	2						Canalisation (2), Gardé de près , Lien collectif, Maître magicien, Une tête au dessus, Vision de l'Immortel
Standard, Infanterie	PV	4	Déf	1	Rés	4	Arm	0				Fortitude (5+), Ne peut être piétiné
Anurarque	Att	1	Off	1	Fo	1	PA	0	Agi	1		
Grand maître caïman	MS	6"	MF	12"	Dis	8						Art de la guerre, Exclusif, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	3				Armure légère
Grand maître caïman	Att	5	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	2		Maître d'armes, Arme lourde, Griffes et crocs, Hallebarde
Vétérant tégu	MS	4"	MF	8"	Dis	8						Guide (Terrain aquatique), Lien collectif
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	5	Arm	2				Armure légère
Vétérant tégu	Att	5	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	3		Magnétite
Vétérant skink	MS	6"	MF	12"	Dis	7						Guide (Terrain aquatique), Lien collectif
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	4	Rés	3	Arm	0				Fortitude (6+), Armure légère
Vétérant skink	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	5		




Montures de personnage

Gardiens de l'anurarque	MS	6"	MF	12"	Dis	8						
Standard, Infanterie	PV	5	Déf	4	Rés	P	Arm	3				Ægide (5+, contre Attaque magique)
Gardiens	Att	4	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2		Hallebarde
Palanquin	Att	-	Off	-	Fo	-	PA		Agi	-		Harnaché
Raptor saurien	MS	7"	MF	14"	Dis	P						Meute chasserresse
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1				
Raptor saurien	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	2	Agi	4		Harnaché
Ptéradon des montagnes	MS	2"	MF	4"	Dis	P						Assaut aérien , Avant-garde, Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	3	Déf	P	Rés	3	Arm	P+1				Cible difficile (1)
Ptéradon des montagnes	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4		Harnaché
Tyran céleste pohuakai	MS	2"	MF	4"	Dis	P						, Avant-garde (6"), Embuscade spéciale (Terrain découvert), Exclusif, Peur, Sans peur, Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1				
Tyran céleste pohuakai	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4		Esprit de prédation, Harnaché
Taurosaure	MS	6"	MF	10"	Dis	P						
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	3	Rés	6	Arm	4				
Chevaucheur skink (4)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3		
Taurosaure	Att	4	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	2		Harnaché, Touches d'impact (3D3)
Carnosaure alpha	MS	7"	MF	14"	Dis	P						Frénésie, Sans peur
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	3	Rés	6	Arm	4				
Carnosaure alpha	Att	5	Off	4	Fo	7	PA	4	Agi	3		Ardeur guerrière, Blessures multiples (2), Esprit de prédation, Harnaché, Prédateur suprême

Base

Guerriers tégus	MS	4"	MF	8"	Dis	7						 Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	2				Bouclier
Guerrier tégu	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2		Magnétite
Guerriers skinks	MS	6"	MF	12"	Dis	5						 Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	2	Arm	0				Fortitude (6+), Bouclier
Guerrier skink	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3		
Chasseurs skinks	MS	6"	MF	12"	Dis	5						Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	2	Arm	0				Fortitude (6+)
Chasseur skink	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3		Javeline empoisonnée (4+)
Guerriers caïmans	MS	6"	MF	12"	Dis	7						 Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	3				
Guerrier caïman	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	1		Griffes et crocs


Spécial

Gardes tégus	MS	4"	MF	8"	Dis	8					Capture, Garde du corps (Archimage anurarque), Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Résistance à la magie (1), Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	2			Champ répulseur, Armure légère, Bouclier
Garde tégu	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2	Magnétite
Moines tégus	MS	4"	MF	8"	Dis	7					Course rapide, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	2			Cible difficile (1)
Moine tégu	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2	Ardeur guerrière, Attaque magique, Combat vitaliste
Meute de raptors	MS	7"	MF	14"	Dis	6					Guide (Forêt), Lien collectif, Meute chasserresse
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	2			
Raptor	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	2	Agi	4	
Chevaucheurs de raptor	MS	7"	MF	14"	Dis	7					 Capture, Lien collectif, Meute chasserresse
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	3			Armure légère, Bouclier
Chevaucheur tégu	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2	Magnétite
Raptor	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	2	Agi	4	Harnaché
Caïmans aînés	MS	6"	MF	12"	Dis	8					 Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	4	Rés	4	Arm	3			
Caïman aîné	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	1	Griffes et crocs, Maître d'armes
Troupeau de thyroscut	MS	5"	MF	10"	Dis	6					Grégarisme , Lien collectif
Grande, Cavalerie	PV	5	Déf	4	Rés	5	Arm	5			Parade
Chevaucheur skink (4)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	
Thyroscutus	Att	3	Off	2	Fo	4	PA	1	Agi	0	Attaque écrasante, Harnaché
Chevaucheurs de rhamporhyon	MS	2"	MF	4"	Dis	6					Avant-garde, Frénésie, Lien collectif, Sans peur, Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	2	Déf	2	Rés	3	Arm	2			Cible difficile (1), Fortitude (6+), Bouclier
Chevaucheur skink	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	Lance légère
Rhamporhyon	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4	Ardeur guerrière, Coup fatal, Esprit de prédation, Frénésie dévorante , Harnaché
Nuées sauriennes	MS	6"	MF	12"	Dis	5					Déferlante venimeuse, Instable, Lien collectif, Sans peur, Troupe légère
Standard, Bête	PV	5	Déf	2	Rés	2	Arm	0			Fortitude (6+)
Nuée saurienne	Att	5	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi	3	Attaque de soutien (3), Attaque empoisonnée, Esprit de prédation

Guérilla saurienne

Tirailleurs skinks	MS	6"	MF	12"	Dis	6					Avant-garde, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	2	Arm	0			Cible difficile (1), Fortitude (6+)
Tirailleur skink	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	
Artillerie bestiale	MS	6"	MF	12"	Dis	6					Lien collectif, Troupe légère
Grande, Bête	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	3			
Bête	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	
Chevaucheurs de ptéradon	MS	2"	MF	4"	Dis	6					Avant-garde, Lien collectif, Repli tactique, Tirailleur, Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	2	Déf	2	Rés	3	Arm	2			Cible difficile (1), Fortitude (6+), Bouclier
Chevaucheur skink	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	Lance légère
Ptéradon	Att	2	Off	2	Fo	4	PA	1	Agi	4	Assaut aérien, Harnaché

Magna Sauria

Meute de stygiosaures	MS	7"	MF	14"	Dis	6					 Capture, Lien collectif, Meute chasserresse, Peur
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	2			Armure légère, Bouclier
Chevaucheur skink	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	Lance légère
Stygiosaure	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3	Attaque de piétinement (1D3), Attaque empoisonnée, Esprit de prédation, Harnaché

Carnosaure	MS	7"	MF	14"	Dis	7	Frénésie, Lien collectif, Sans peur				
Gigantesque, Bête	PV	5	Déf	2	Rés	5	Arm	4			
Chevaucheur tégu	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2	Magnétite
Carnosaure	Att	5	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	3	Ardeur guerrière, Blessures multiples (2, contre Standard, Grande), Esprit de prédation, Harnaché
Taurosaur	MS	6"	MF	10"	Dis	6	Lien collectif				
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	3	Rés	6	Arm	4			
Chevaucheur skink (5)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	
Taurosaur	Att	4	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	2	Harnaché, Touches d'impact (3D3)
Titanopode	MS	4"	MF	14"	Dis	6	Guide, Lien collectif, Montagne ambulante , Vacarme assourdissant				
Gigantesque, Bête	PV	10	Déf	3	Rés	6	Arm	4			
Pierrier (6)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3	
Titanopode	Att	2	Off	3	Fo	6	PA	2	Agi	0	Attaque de piétinement (5D3), Harnaché, Sillage de dévastation

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Sarbacane	-	12"	2	0	2	Attaque empoisonnée, Tir rapide
Javeline empoisonnée	-	12"	Util.	Util.	1	Attaque empoisonnée Tir rapide
Arc court magnétique	-	18"	3	1	1	Magnétite Tir de volée
Grand arc magnétique (3+)	-	18"	3[5]	1[3]	2	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3)] Magnétite Rechargez! Tir en marche forcée
Machine des Anciens (3+)	-	12"	6	3	1	Attaque de zone (1×5) Magnétite Rechargez! Tir en marche forcée
Cristal piège-soleil :						
Flèches alchimiques	-	18"	5	1	4	Attaque magique
Volée d'épines	-	18"	4	2	21D6	Tir rapide, Pas de Tir en marche forcée, doit « Tenir la position et tirer » (sans malus de -1)
Bolas de marquage	-	12"	4	1	1	Appât de chasse Tir rapide

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Arc court magnétique	2+	Vétéran skink
	3+	Tirailleurs skinks, Chevaucheurs de ptéradons
Sarbacane	3+	Vétéran skink
	4+	Tirailleurs skinks
Bolas de marquage	4+	Chevaucheurs de ptéradons
Javeline empoisonnée	2+	Vétéran skink
	4+	Chasseurs skinks, Chevaucheurs de ptéradons
Volée d'épines	3+	Artillerie bestiale (Bête-épieu)

Journal des modifications

2023 alpha 2 MAJ 2

- Retrait du bleu
- Fléchette d'infiltrateur, clarification