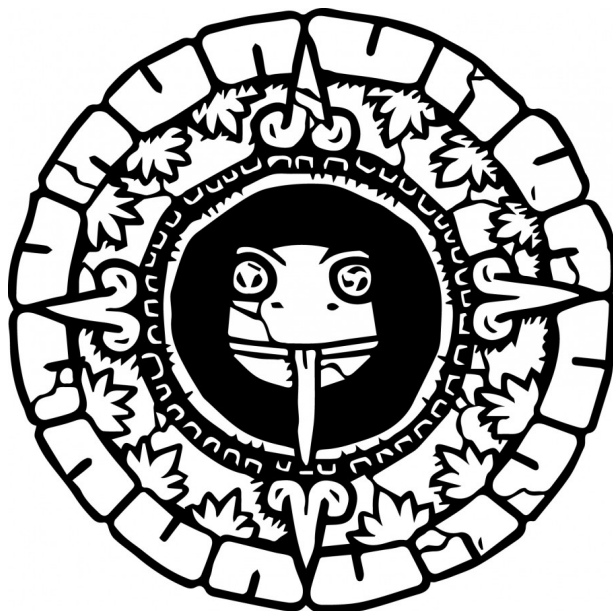


# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Anciens Sauriens

Livre d'armée (Règles de base)

2<sup>e</sup> édition, version 2023 alpha 2 VF 3 – 22 juin 2023

Règles spécifiques de l'armée	2	Personnages	7
Règles des figurines de l'armée	2	Montures de personnage	10
Sort héréditaire	4	Base	13
Objets spéciaux	4	Spécial	15
Machinerie montée	6	Guérilla saurienne	19
Organisation de l'armée	6	Magna Sauria	21
Feuille de référence	23		
Journal des modifications	26		



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

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

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

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

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

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

Ce document a été édité avec **TEX**.

# Règles 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

Quand l'unité de la figurine passe un Test de discipline, son propriétaire peut décider d'appliquer les règles suivantes :

1. Choisissez une figurine dans l'unité pour passer le test pour l'ensemble de l'unité, comme d'habitude.
2. Déterminez la figurine avec la valeur de Discipline la plus élevée dans toute autre unité alliée non en fuite à 8" ou moins de l'unité.
3. La figurine choisie à l'étape 1 **emprunte** la valeur de Discipline déterminée à l'étape 2.

### 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 **et/ou si elles chargent une unité ennemie engagée au combat**.

## 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

Un élément de figurine avec cette règle gagne **Haine** contre les figurines se trouvant dans une unité marquée avec **Effluve du gibier**. ~~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 Attaques de tir avec cet attribut 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. ~~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. **Le porteur de cette arme gagne +1 en valeur d'Attaque lorsqu'il l'utilise**. 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
<b>H La vie trouve toujours un chemin</b> (6+) {8+}	24"	(Universel) {Malédiction}	Un tour	La cible subit une pénalité de -1 pour blesser (et gagne <b>Fortitude (5+)</b> ). Les figurines ayant une autre instance de <b>Fortitude</b> gagnent <b>Fortitude (+2, max. 3+)</b> à la place).

## Objets spéciaux

### Enchantements d'arme

**Gloire du Premier Âge** 70 pts  
Enchantement : **Hallebarde Lance légère** 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** 40 pts  
Enchantement : Arc court magnétique.  
Cette arme a Tirs 4, Fo 4, PA 1. Si l'arme inflige au moins une touche, la Force de toutes les Attaques de tir effectuées simultanément par l'unité du porteur avec des Arcs courts magnétiques **pass**e à 4.

**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...**

### Enchantements d'étendard

**Pierre de Koru** 60 pts  
Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».  
L'unité du porteur gagne **Ralliement au drapeau (12")**. **À la fin de la partie**, si la figurine a été retirée comme perte, l'adversaire gagne 200 Points de victoire supplémentaires.

**Obélisque de collaboration** 25 pts  
L'unité du porteur gagne **Meute chasseresse**.

### Artéfacts

**Tablette des Anciens** 80 pts  
Dominant.  
Une fois par Phase de magie, le porteur peut relancer un unique Dé de magie lors d'une Tentative de lancement de sort. Cette capacité ne peut pas être utilisée si le sort a provoqué un Fiasco, ni pour une Tentative de lancement de sort avec un seul Dé de magie.

**Pierre météoritique** 65 pts  
**La figurine du porteur gagne Cible difficile (1) et, sauf s'il a Présence imposante, Perturbant.**

**Tablette sculptée** 55 pts  
Ne peut pas être pris par un Magicien.  
Pendant la Sélection de sorts, la figurine doit choisir l'un des sorts de Glyphe de sagesse (voir Machinerie montée) qu'aucune figurine avec Glyphe de sagesse ne choisit. La figurine peut lancer le sort choisi en tant que Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

**Astrolabe céleste** 50 pts  
Ne peut pas être prise si l'armée inclut au moins un Archimage anurarque.  
La Valeur de lancement des sorts est réduite de 1 pour tous les Magiciens alliés.

**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 18" 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**.

**Fléchette d'infiltrateur**

15 pts

0-2 par Armée. 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 pour chaque figurine ayant au moins une Fléchette d'infiltrateur dans votre liste d'armée**, même si le porteur est en **Embuscade**.

**Pierre de fumée de Te-Ahupōri**

10 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 unités ennemies à 18" ou moins de la figurine du porteur gagnent **Minimisé (Portée de charge, Distance de poursuite, Distance de charge irrésistible)**.

# 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.

## Forteresse venimeuse 75 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**.

## Monolithe vitaliste 65 pts

**Unique.**

La figurine devient le Porteur de la grande bannière.

## Grand arc magnétique (3+) 45 pts

0-3 figs./armée.

Arme de tir. Portée 18", Tirs 2, Fo 4 [5], PA 1 [3], **Attaque de zone (1×5)**, **Magnétite**, **Rechargez!**, **Tir en marche forcée**.

## 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)**.

## Glyphe de sagesse 35 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.

## Machine des Anciens (3+) 35 pts

0-3 figs./armée.

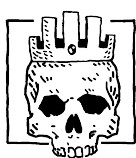
Arme de tir. Portée 12", Tir 1, Fo 6, PA 3, **Attaque de zone (2×2)**, **Magnétite**, **Rechargez!**, **Tir en marche forcée**. L'attaque ne subit **jamais** de malus pour toucher. Pour tirer avec cette arme, la figurine peut tracer une Ligne de vue dans n'importe quelle direction, même en dehors de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

## Cristal piège-soleil 30 pts

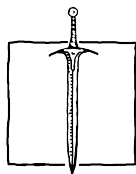
0-3 figs./armée.

La figurine gagne **Attaque de broyage (2D3)**, qui sont **toujours** résolues avec Force 4 et Pénétration d'armure 1. De plus, lors du calcul du Résultat de combat, un camp ayant au moins un Cristal piège-soleil ajoute +1 à son Résultat de combat.

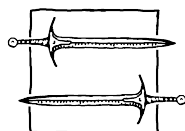
# Organisation de l'armée



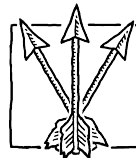
**Personnages**  
max. 35%



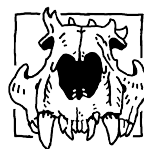
**Base**  
min. 25%



**Spécial**  
pas de limite



**Guérilla saurienne**  
max. 30%



**Magna Sauria**  
max. 35%

# Personnages (max. 35%)



## Archimage anurarque

**430 pts**

Figurine seule **0-1** unité/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>2</b>	<b>Gardé de près</b> , Lien collectif, Maître magicien, Minimisé (Test de discipline), <b>Reformation rapide</b> , Une tête au dessus	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Fortitude (5+), Ne peut être piétiné
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Anurarque	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>

### 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, la figurine gagne Exclusif (Gardes tégus, Guerriers tégus, Caimans aînés), **Guide** et **Se tient derrière**.

### Options magiques

pts



Alchimie



Divination



Druidisme



Évocation

### Options

pts

Objets spéciaux

jusqu'à 200

**Doit** choisir une Maîtrise des arcanes

sans limite

**Peut** choisir une Maîtrise de la télépathie

sans limite

### Options de monture

pts

Gardiens de l'anurarque

65

### Règles de figurine optionnelles : Maîtrises des arcanes

#### Maîtrise de l'interdit

80 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. Durant chaque Phase de magie, lorsque la figurine lance pour la première fois avec succès un sort de Pyromancie, l'unité de la figurine gagne **Maximisé (Test de discipline)** jusqu'au début de la prochaine Phase de magie alliée.

#### Maîtrise de l'éternité

70 pts

Le figurine gagne un modificateur de +1 pour ses Tentatives de lancement de sort.

#### Maîtrise du Voile

70 pts

La figurine gagne **Canalisation (12)**. ~~De plus, le porteur gagne...~~

#### Maîtrise de l'altération mentale

50 pts

Après avoir lancé avec succès un Sort appris, la figurine peut **choisir de** lancer l'Attribut de la Voie de l'Alchimie, de la Divination, de l'Évocation ou de la Sorcellerie. **Dans ce cas, elle ne peut pas lancer l'Attribut du Sort appris, le cas échéant.**

#### Maîtrise-cidétique

40 pts

### Règles de figurine optionnelles : Maîtrises de la télépathie

#### Maîtrise mystifiante

50 pts

Le propriétaire de la figurine **doit** relancer sa première Tentative de dissipation ratée à chaque Phase de magie ennemie.

#### Maîtrise guidante

30 pts

Au début de chaque Tour de joueur allié, la figurine peut choisir une unité alliée de type Bête ou Cavalerie à 12" ou moins. L'unité choisie gagne **Meute chasse-resse** et **Minimisé (Tests de discipline)** jusqu'à la fin de la Phase de charge.

#### Maîtrise de la télépathie invasive

25 pts

Une fois par Phase de magie alliée, la figurine peut **choisir** 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. **La figurine connaît le sort choisi jusqu'à la fin de la phase.**

#### Maîtrise affolante

15 pts

La figurine gagne **Terreur** et **Vacarme assourdissant**.





## Grand maître caïman

310 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 (Caïmans aînés), Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), <a href="#">Reformation rapide</a>		
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

170 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

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, Minimisé (Test de discipline), <a href="#">Reformation rapide</a>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	5	2	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Vétéran tégu	5	5	5	2	3	<a href="#">Magnétite</a>

### Options

Objets spéciaux

Bouclier

Un seul choix :

Lance

Lance légère

Hallebarde

Paire d'armes

Arme lourde

pts-  
jusqu'à 200

Options de monture

Raptor saurien

Carnosaure alpha (MS)

pts-  
75

495

10

5

5

10

10

15





## Vétérán skink

90 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, Minimisé (Test de discipline), <a href="#">Reformation rapide</a> , Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	2	4	3	0	Fortitude (6+), Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Vétérán skink	3	4	4	1	5
Options			pts-		Options de monture
Objets spéciaux			jusqu'à 100		Ptéradon des montagnes [GS]
Bouclier			5		Tyran céleste pohuakaï [GS](MS)
<b>Doit</b> prendre (un seul choix) :					Taurosaur* (MS)
Javeline empoisonnée (2+)			gratuit		*La figurine perd <b>Troupe légère</b> .
Arc court magnétique (2+)			5		
Sarbacane (3+)			5		
Un seul choix :					<b>Stratégie en maître</b> : Règle universelle.
Hallebarde			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 <b>Avant-garde</b> et <b>Repli tactique</b> .
Lance légère			5		
Paire d'armes			5		
Un seul choix :					
Caméléon et Cible difficile (1)					
(0-2 unités/armée) (à pied uniquement)			15		
<b>Stratégie en maître</b> (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	4	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 pohuakāi.

Global		MS	MF	Dis	Règles de figurine		
Au sol		2"	4"	P	Assaut aérien, Avant-garde, Troupe légère, Vol (8", 16")		
Vol		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 2 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 0 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>	<b>2"</b>	<b>4"</b>	P	Avant-garde (6"), Embuscade spéciale (Terrain découvert), Exclusif, Peur, Sans peur, Troupe légère, Vol (8", 16")
	<i>Vol</i>	<b>8"</b>	<b>16"</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>4</b>	<b>P</b>	<b>4</b>	<b>P+1</b>	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Tyran céleste pohuakāi	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b> 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	
	<b>6"</b>	<b>10"</b>	P		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chevaucheur skink (4)	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b> <a href="#">Javeline empoisonnée (4+)</a>
Taurosaure	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b> 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

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	
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	P	Frénésie, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Carnosaure alpha	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>

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**.

— Options —

**Rex**

pts —

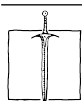
**25**

— Règles de figurine optionnelles —

**Rex** : Règle universelle.

Les Points de vie de la figurine passent à 7 et la taille de son socle passe à 100×150 mm.

# Base (min. 25%)



## Guerriers tégu

210 pts + 14 pts/fig. suppl.

15-35\* figs.

0-5 unités/armée



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 25×25 mm

\*Si l'unité contient au moins un Caïman aîné, le nombre maximum de figurines est réduit à 25.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	7	Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide		
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

Lance

pts-  
2/fig.

Mentors caïmans (Caïmans aînés)

(0-23 figurines/unité)<sup>†</sup>

95/fig.

Hallebarde<sup>‡</sup>=5/fig.

Arme lourde<sup>‡</sup>=10/fig.

<sup>†</sup>\*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 ».

<sup>‡</sup>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)

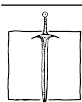
35

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

sans limite



## Guerriers skinks

150 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, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide	
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

Lance

pts-  
1/fig.

Mentors caïmans (Guerriers caïmans)

(0-4 figurines/unité)\*

50/fig.

Doit prendre (un seul choix) :

Griffes et crocs<sup>†</sup>

gratuit

Hallebarde<sup>†</sup>

5/fig.

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

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

### 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)

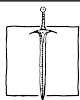
30

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

sans limite



## Chasseurs skinks

170 pts + 7 pts/fig. suppl.

12-20 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

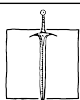
Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Guérilla saurienne ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine
	6"	12"	5	Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), 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	Options d'État-major	pts-
Doit sélectionner 1 sort parmi :	Champion avec Magicien de l'enclave	25
• Enchevêtrement de racines (Druidisme)		



## Guerriers caïmans

220 pts + 55 pts/fig. suppl.

4-9 figs.



0-9 figs./armée

Taille Grande  
Type Infanterie  
Socle 40×40 mm

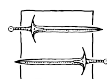
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine
	6"	12"	7	Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm
	3	3	4	3

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Guerrier caïman	3	3	4	1	1

Options	pts-	Magicien de l'enclave
Doit prendre (un seul choix) :	Doit sélectionner 1 sort parmi :	
Hallebarde	• Éveiller la bête (Chamanisme)	
Griffes et crocs		
	5/fig. gratuit	
	Options d'État-major	pts-
	Champion avec Magicien de l'enclave	35
	Porte-étendard	10
	Enchantement d'étendard	sans limite

# Spécial (pas de limite)



## Gardes tégus

310 pts + 23 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, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide, Résistance à la magie (2), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	2	Armure légère, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Garde tégu	2	4	4	1	2 Magnétite, Patu du gardien

— Règles de figurine —

**Patu du gardien :** Arme de corps à corps Arme de base.

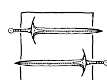
Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force, +1 en Pénétration d'armure mais sont **toujours** résolues au Palier d'initiative 0.

— Options d'État-major —

Champion 10  
Porte-étendard 10

— Options d'État-major —

Enchantement d'étendard sans limite



## Moines tégus

180 pts + 13 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	Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Pouvoir mystique, Tirailleur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	2	Cible difficile (1), Perturbant
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Moine tégu	2	4	4	1	2 Attaque magique, Maître d'armes

— Règles de figurine —

**Pouvoir mystique :** Règle universelle.

Une fois par Tour de joueur, au début de la Phase de tir ou de la Phase de mêlée, vous pouvez défausser un marqueur « Voile » de votre réserve. Si vous le faites, les figurines avec **Pouvoir mystique** dans l'unité gagnent l'effet correspondant :

1. Phase de tir : Armes de jet (5+).

2. Phase de mêlée : Paire d'armes.

Ces effets durent jusqu'à la fin de la prochaine Phase de charge.

— Magicien de l'enclave —

**Doit** choisir deux sorts parmi :

- *Éveiller la bête* (Chamanisme)
- *Soutien ancestral* (Évocation)
- *La vie trouve toujours un chemin* (Sort héréditaire)
- *Fontaine de Jouvence* (Druidisme)
- *Connais ton ennemi* (Divination)
- *Pieu d'argent* (Alchimie)

— Options d'État-major —

Champion avec Magicien de l'enclave 90





## Meute de raptors

**135** 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** ni **Cracheur corrosif** comptent dans la catégorie « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>6</b>	Guide (Forêt), Lien collectif, Meute chasserresse, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Raptor	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

### Options

Un seul choix :

Embuscade

**Cracheur corrosif**

pts-

1/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

**290** pts + **31** 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	
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>7</b>	Capture, Lien collectif, Meute chasserresse, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	Armure légère, Bouclier

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chevaucheur tégu	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b> <b>Magnétite</b>
Raptor	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b> Harnaché

### Options

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

Lance légère

Hallebarde

gratuit

1/fig.

### Options d'État-major

Champion

Porte-étendard

Enchantement d'étendard

pts-

10

10

sans limite



## Caïmans aînés

**275** 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
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Caïman aîné	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>

Griffes et crocs, **Hallebarde**, Maître d'armes

Options	pts-	Options d'État-major	pts-
Arme lourde	<b>8/fig.</b>	Champion avec Magicien de l'enclave	<b>80</b>
<b>Hallebarde</b>	<b>2/fig.</b>	Porte-étendard	<b>10</b>
		Enchantement d'étendard	sans limite

Magicien de l'enclave

**Doit** choisir deux sorts parmi :

- **La vie trouve toujours un chemin** (Sort héréditaire)
- **Hurllement glaçant** (Chamanisme)
- **Eaux vivifiantes** (Druidisme)
- **Fontaine de Jouvence** (Druidisme)



## Troupeau de thyroscutus

**200** pts + **145** 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
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>6</b>	Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide, Sans peur

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm
	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chevaucheur skink (4)	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>
Thyroscutus	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

**Javeline empoisonnée (4+)**

Attaque écrasante, Harnaché

Options	pts-	Règles de figurine optionnelles
<b>Grand Protecteur</b> (0-1 figurine/unité)	<b>40/fig.</b>	<b>Grand Protecteur</b> : Règle universelle.
L'élément de figurine « Thyroscutus »		La figurine gagne <b>Exclusif (Garde tégu, Guerrier tégu)</b> et <b>Plateforme de guerre</b> . La figurine et les figurines ordinaires de l'unité gagnent <b>Parade</b> .
peut prendre une Machinerie montée	sans limite	



## Chevaucheurs de rhamphorhyon

**250** pts + **55** 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 <b>2"</b>	<b>4"</b>	<b>6</b>	Avant-garde, Frénésie, Lien collectif, Sans peur, Troupe légère, Vol (8", 16")		
	Vol <b>8"</b>	<b>16"</b>				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Cible difficile (1), Fortitude (6+), Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevaucheur skink	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Lance légère
Rhamphorhyon	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Ardeur guerrière, Coup fatal, Esprit de prédation, <b>Frénésie dévorante</b> , Harnaché

— Règles de figurine —

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

Tant que l'unité est engagée contre au moins une unité marquée avec **Effluve du gibier**, l'élément de figurine gagne +2 en Valeur d'attaque et **Tenace**. **De plus, les Tests de discipline de la figurine ne peuvent jamais être soumis à la règle Jet minimisé.**

— Options d'État-major —

Champion pts - 10



## Nuées sauriennes

**130** pts + **45** 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	Guide (Terrain aquatique), Instable, Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Sans peur, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	2	2	0	Cible difficile (1), Fortitude (6+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Nuée saurienne	4	2	2	1	3	Attaque de soutien (3), Attaque empoisonnée, Esprit de prédation

— Options —

Éclaireur pts - 8/fig.

# Guérilla saurienne (max. 30%)



## Tirailleurs skinks

165 pts + 12 pts/fig. suppl.

8–15 figs.

0–4 unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	6	Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), 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					
Doit prendre (un seul choix) :				Options d'État-major	
Arc court magnétique (3+)				Champion	
Sarbacane (4+)				10	
Doit prendre (un seul choix) :					
Avant-garde				gratuit	
Caméléon (0–2 unités/armée)				1/fig.	
Appât de chasse (0–2 unités/armée)				25	



## Artillerie bestiale

235 pts + 105 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, Minimisé (Test de discipline), Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	4	3	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Bête	3	3	5	2	3
Options					
Doit prendre (un seul choix) :					
Bête-épieu (0–4 figurines/armée)				gratuit	
Salamandre et Égide (5+, contre					
Attaque enflammée) (0–2 figurines/unité,					
0–3 figurines/armée)				20/fig.	

### Règles de figurine optionnelles

#### Bête-épieu : Règle universelle.

La figurine gagne **Esprit de prédation** et **Volée d'épines**.

#### 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 4, Fo 5, PA 2, **Tir rapide**.



## Chevaucheurs de ptéradons

200 pts + 40 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, Minimisé (Test de discipline), Repli tactique, Tirailleur, Troupe légère, Vol (8", 16")	
	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 2 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 0 pour chaque figurine avec cette règle dans l'unité.

### Magicien de l'enclave

#### Doit choisir deux sorts parmi :

- *Hurlement glaçant* (Chamanisme)
- *Eaux vivifiantes* (Druidisme)
- *Maître de la terre* (Druidisme)
- *La vie trouve toujours un chemin* (Sort héréditaire)

### Options

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

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

### Options d'État-major

Champion avec Magicien de l'enclave

pts -

90

# Magna Sauria (max. 35%)



## Meute de stygiosaures

**310** pts + **145** 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 chasseresse, Minimisé (Test de discipline), Peur, Reformation rapide		
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)						
• La vie trouve toujours un chemin (Sort héréditaire)						
— Options d'État-major —						
Champion avec Magicien de l'enclave						
Porte-étendard						
Enchantement d'étendard						
pts -						
30						
10						
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, Minimisé (Test de discipline), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	2	5	4	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chevaucheur tégu	2	4	4	1	2
Carnosaure	5	3	6	3	3
Ardeur guerrière, Blessures multiples (2, contre Standard, Grande), Esprit de prédation, Harnaché, Magnétite					
Options			pts	Règles de figurine optionnelles	
Prédateur en chef			20	Prédateur en chef : Règle universelle.	
Doit prendre (un seul choix) :				La figurine gagne <b>Exclusif (Meute de raptors, Chevaucheurs de raptor)</b> et <b>Plateforme de guerre</b> .	
Lance légère			gratuit	Les figurines ordinaires de l'unité de la figurine gagnent <b>Frénésie</b> et <b>Sans peur</b> . Les Bêtes de taille Standard et les éléments de figurine ayant <b>Harnaché</b> dans l'unité de la figurine gagnent <b>Ardeur guerrière</b> .	
Hallebarde			10		



## Taurosaure

435 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, Minimisé (Test de discipline)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	3	6	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevaucheur skink (5)	1	2	3	0	3	Javeline empoisonnée (4+)
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

530 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, Minimisé (Test de discipline), <b>Montagne ambulante</b> , Vacarme assourdissant		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	10	3	6	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Pierrier (6)	1	3	4	0	3	Javeline empoisonnée (4+)
Titanopode	2	3	6	3	0	Attaque de piétinement (5D3), Harnaché, <b>Sillage de dévastation</b>

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

pts

L'élément de figurine « Titanopode »

peut prendre une unique Machinerie montée sans limite



# Feuille de référence



## Personnages

<b>Archimage anurarque</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	2										<b>Gardé de près</b> , Lien collectif, Maître magicien, Minimisé (Test de discipline), <a href="#">Reformation rapide</a> , Une tête au dessus
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						
<b>Grand maître caïman</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	8										Art de la guerre, Exclusif (Caïmans aînés), Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), <a href="#">Reformation rapide</a>
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
<b>Vétéran tégu</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	8										Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), <a href="#">Reformation rapide</a>
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	5	Arm	2								Armure légère
Vétéran tégu	Att	5	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	3						<a href="#">Magnétite</a>
<b>Vétéran skink</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	7										Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), <a href="#">Reformation rapide</a> , Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	4	Rés	3	Arm	0								Fortitude (6+), Armure légère
Vétéran skink	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	5						

## Montures de personnage

<b>Gardiens de l'anurarque</b>	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	4	Fo	4	PA	1	Agi	2						Hallebarde
Palanquin	Att	-	Off	-	Fo	-	PA		Agi	-						Harnaché
<b>Raptor saurien</b>	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
<b>Ptéradon des montagnes</b>	MS	2"	MF	4"	Dis	P										<b>Assaut aérien</b> , 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
<b>Tyran céleste pohuakai</b>	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
<b>Taurosaur</b>	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						<a href="#">Javeline empoisonnée (4+)</a>
Taurosaur	Att	4	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	2						Harnaché, Touches d'impact (3D3)
<b>Carnosaure alpha</b>	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, <b>Prédateur suprême</b>

## Base

<b>Guerriers tégus</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	7										 Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	2								Bouclier
Guerrier tégu	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2						<a href="#">Magnétite</a>
<b>Guerriers skinks</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	5										 Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide
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						

<b>Chasseurs skinks</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	5											Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), 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+)
<b>Guerriers caïmans</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	7											Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	3									
Guerrier caïman	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	1							

## Spécial


<b>Gardes tégus</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	8											Capture, Garde du corps (Archimage anurarque), <b>Guide (Terrain aquatique)</b> , Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide, Résistance à la magie (2), Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	2									Armure légère, Bouclier
Garde tégu	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2							<b>Magnétite</b> , Patu du gardien
<b>Moines tégus</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	7											Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Pouvoir mystique, <b>Tirailleur</b> , Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	2									Cible difficile (1), Perturbant
Moine tégu	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2							Attaque magique, Maître d'armes
<b>Meute de raptors</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	6											Guide (Forêt), Lien collectif, Meute chasserresse, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	2									
Raptor	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	2	Agi	4							
<b>Chevaucheurs de raptor</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	7											Capture, Lien collectif, Meute chasserresse, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	3									Armure légère, Bouclier
Chevaucheur tégu	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2							<b>Magnétite</b>
Raptor	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	2	Agi	4							Harnaché
<b>Caïmans aînés</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	8											Capture, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide
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, <b>Hallebarde</b> , Maître d'armes
<b>Troupeau de thyroscutus</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	6											Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Reformation rapide, Sans peur
Grande, Cavalerie	PV	5	Déf	4	Rés	5	Arm	5									
Chevaucheur skink (4)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3							<b>Javeline empoisonnée (4+)</b>
Thyroscutus	Att	3	Off	2	Fo	4	PA	1	Agi	0							Attaque écrasante, Harnaché
<b>Chevaucheurs de rhamphorhyon</b>	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
Rhamphorhyon	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4							Ardeur guerrière, Coup fatal, Esprit de prédation, <b>Frénésie dévorante</b> , Harnaché
<b>Nuées sauriennes</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	5											Guide (Terrain aquatique), Instable, Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Sans peur, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Bête	PV	5	Déf	2	Rés	2	Arm	0									Cible difficile (1), Fortitude (6+)
Nuée saurienne	Att	4	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi	3							Attaque de soutien (3), Attaque empoisonnée, Esprit de prédation

## Guérilla saurienne

<b>Tirailleurs skinks</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	6											Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), 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							
<b>Artillerie bestiale</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	6											Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Troupe légère
Grande, Bête	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	3									
Bête	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3							

<b>Chevaucheurs de ptéradons</b>	<i>MS</i>	<b>2"</b>	<i>MF</i>	<b>4"</b>	<i>Dis</i>	<b>6</b>						Avant-garde, Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Repli tactique, Tirailleur, Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	<i>PV</i>	<b>2</b>	<i>Déf</i>	<b>2</b>	<i>Rés</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>				Cible difficile (1), Fortitude (6+), Bouclier
Chevaucheur skink	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>2</b>	<i>Fo</i>	<b>3</b>	<i>PA</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Lance légère
Ptéradon	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>2</b>	<i>Fo</i>	<b>4</b>	<i>PA</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>		Assaut aérien, Harnaché

## Magna Sauria

<b>Meute de stygiosaures</b>	<i>MS</i>	<b>7"</b>	<i>MF</i>	<b>14"</b>	<i>Dis</i>	<b>6</b>						Capture, Lien collectif, Meute chasserresse, Minimisé (Test de discipline), Peur, Reformation rapide
Grande, Cavalerie	<i>PV</i>	<b>4</b>	<i>Déf</i>	<b>4</b>	<i>Rés</i>	<b>5</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>				Armure légère, Bouclier
Chevaucheur skink	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>2</b>	<i>Fo</i>	<b>3</b>	<i>PA</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Lance légère
Stygiosaure	<i>Att</i>	<b>4</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>Fo</i>	<b>5</b>	<i>PA</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Attaque de piétinement (1D3), Attaque empoisonnée, Esprit de prédation, Harnaché
<b>Carnosaure</b>	<i>MS</i>	<b>7"</b>	<i>MF</i>	<b>14"</b>	<i>Dis</i>	<b>7</b>						Frénésie, Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), Sans peur
Gigantesque, Bête	<i>PV</i>	<b>5</b>	<i>Déf</i>	<b>2</b>	<i>Rés</i>	<b>5</b>	<i>Arm</i>	<b>4</b>				
Chevaucheur tégu	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>Fo</i>	<b>4</b>	<i>PA</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>2</b>		
Carnosaure	<i>Att</i>	<b>5</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>Fo</i>	<b>6</b>	<i>PA</i>	<b>3</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Ardeur guerrière, Blessures multiples (2, contre Standard, Grande), Esprit de prédation, Harnaché, <b>Magnétite</b>
<b>Taurosaure</b>	<i>MS</i>	<b>6"</b>	<i>MF</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>6</b>						Lien collectif, Minimisé (Test de discipline)
Gigantesque, Bête	<i>PV</i>	<b>6</b>	<i>Déf</i>	<b>3</b>	<i>Rés</i>	<b>6</b>	<i>Arm</i>	<b>4</b>				
Chevaucheur skink (5)	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>2</b>	<i>Fo</i>	<b>3</b>	<i>PA</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		<b>Javeline empoisonnée (4+)</b>
Taurosaure	<i>Att</i>	<b>4</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>Fo</i>	<b>6</b>	<i>PA</i>	<b>3</b>	<i>Agi</i>	<b>2</b>		Harnaché, Touches d'impact (3D3)
<b>Titanopode</b>	<i>MS</i>	<b>4"</b>	<i>MF</i>	<b>14"</b>	<i>Dis</i>	<b>6</b>						Guide, Lien collectif, Minimisé (Test de discipline), <b>Montagne ambulante</b> , Vacarme assourdissant
Gigantesque, Bête	<i>PV</i>	<b>10</b>	<i>Déf</i>	<b>3</b>	<i>Rés</i>	<b>6</b>	<i>Arm</i>	<b>4</b>				
Pierrier (6)	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>Fo</i>	<b>4</b>	<i>PA</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		<b>Javeline empoisonnée (4+)</b>
Titanopode	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>Fo</i>	<b>6</b>	<i>PA</i>	<b>3</b>	<i>Agi</i>	<b>0</b>		Attaque de piétinement (5D3), Harnaché, <b>Sillage de dévastation</b>

## 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	-	18"	3[5]	1[3]	2	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3)] Magnétite Rechargez! Tir en marche forcée
Machine des Anciens	-	12"	6	3	1	Attaque de zone (1×5) Magnétite Rechargez! Tir en marche forcée
Flèches alchimiques	-	18"	4	1	4	Attaque magique
Volée d'épines	-	12"	5	2	<b>34</b>	Tir rapide

## Tableau de Précision

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

# Journal des modifications

## 2023 Alpha 2 MAJ VO 1

- Monolithe vitaliste retrait de "Unique"
- Meute de raptors clarification
- Maîtrise ~~de la télépathie~~ [invasive](#) clarification
- Maîtrise de l'altération mentale clarification

## 2023 Alpha 2

### Changements de règles

- Magnétite : tir uniquement. Suppression de la règle pour les unités de combat.
- Meute chasserresse : clarification.
- Esprit de prédation : corps à corps uniquement. Donne Haine contre les unités marquées.
- Griffes et crocs : +1 Att, perte de Coup fatal.
- Sort héréditaire : Illumination remplacée par [La vie trouve toujours un chemin](#).
- Gloire du Premier Âge : plus sur Hallebarde mais peut sur Lance légère.
- Écailles d'astérite : suppression.
- Pierre de Koru : clarification.
- Pierre météoritique : nouvel artéfact.
- Fléchette d'infiltrateur : 0-2 par Armée. Clarification.
- Tous les personnages perdent Reformation rapide.
- Anurarque :
  - Maîtrise scindée en Maîtrises des arcanes et Maîtrises de la télépathie.
  - Maîtrise du Voile : Canalisation (2), ne gagne plus de marqueur après avoir lancé un sort.
  - Maîtrise eidétique : suppression.
  - Maîtrise de l'altération mentale : simplification.
  - Maîtrise de la télépathie renommée en Maîtrise invasive. Ne lance plus d'attribut.
  - Nouvelles Maîtrises de la télépathie : [Maîtrise mystifiante](#), [Maîtrise guidante](#) et [Maîtrise affolante](#).
- Vétéran tégus : +1 Att.
- Gardiens de l'anurarque : Off 3 ↗ 4.
- Taurosaure (monture et unité) : gagne Javeline empoisonnée.
- Carnosaure alpha : 0-1 par Armée. Gagne l'option Rex.
- Guerriers tégus : Off Déf 2 ↗ 3. Mentors caïmans : ne peuvent plus choisir d'armes, max. 2 ↗ 3, et réduction de la taille max. de l'unité à 25.
- Guerriers skinks : clarification du choix des armes.
- Gardes tégus : Off Déf 3 ↗ 4, gagnent Guide (Terrain aquatique).
- Moines tégus : Off Déf 3 ↗ 4, perdent Tirailleur.
- Chevaucheurs de raptor : Off Déf 3 ↗ 4.
- Caïmans aînés : Hallebarde dans le profil, Hurlement glaçant à la place de Éveiller la bête.
- Troupeau de thyroscutus : PV 4 ↗ 5, gagnent Javeline empoisonnée.

- Chevaucheurs de rhamphorhyon : Suppression de la restriction Minimisé de Frénésie dévorante.
- Artillerie bestiale : Volée d'épines Tirs 3 ↗ 4.
- Chevaucheurs de ptéradons : Eaux vivifiantes à la place de Enchevêtrement de racines.
- Carnosaure : Chevauteur tégu Off 3 ↗ 4.
- Titanopode : PA 2 ↗ 3, gagne Javeline empoisonnée.

## Changements de coût

- Machine des Anciens (3+) 45 ↘ 35
- Cristal piège-soleil 35 ↘ 30
- Bouclier de magnétite 45 ↘ 40
- Grand arc magnétique (3+) 60 ↘ 45
- Glyphe de sagesse 40 ↘ 35
- Gloire du Premier Âge 75 ↘ 70
- Pierre de fumée de Te-Ahupōri 15 ↘ 10
- Tablette des Anciens 90 ↘ 80
- Astrolabe céleste 55 ↘ 50
- Tablette sculptée 60 ↘ 55
- Archimage anurarque 470 ↘ 430
  - Maîtrise de l'interdit 40 ↗ 80
  - Maîtrise de l'altération mentale 70 ↘ 50
  - Maîtrise du Voile 110 ↘ 70
  - Maîtrise de l'éternité 125 ↘ 70
  - Maîtrise de la télépathie invasive 40 ↘ 25
- Vétéran tégu 165 ↗ 170
- Vétéran skink 80 ↗ 90
  - Ptéradon des montagnes 70 ↘ 60
  - Tyran céleste pohuakaï 140 ↘ 120
  - Taurosaure 380 ↘ 360
- Guerriers tégus 210 + 15 ↘ 14/fig.
  - Magicien de l'enclave 30 ↗ 35
- Guerriers skinks 145 ↗ 150 + 5/fig.
  - Mentors caïmans Hallebarde 4 ↗ 5
- Chasseurs skinks Magicien de l'enclave 30 ↘ 25
- Guerriers caïmans 230 ↘ 220 + 55/fig.
  - Magicien de l'enclave 30 ↗ 35
  - Hallebarde 4 ↗ 5
- Nuées sauriennes 140 ↘ 130 + 50 ↘ 45/fig.
  - Éclaireur 10 ↘ 8
- Gardes tégus 330 ↘ 310 + 25 ↘ 23/fig.
- Meute de raptors 130 ↗ 135 + 15 ↘ 13/fig.
  - Embuscade 2 ↘ 1
- Chevaucheurs de raptor 300 ↘ 290 + 32 ↘ 31/fig.
  - Hallebarde 2 ↘ 1
- Troupeau de thyroscutus 180 ↗ 200 + 130 ↗ 145/fig.
  - Grand Protecteur 35 ↗ 40
- Caïmans aînés 260 ↗ 275 + 83 ↗ 85/fig.
  - Arme lourde 7 ↗ 8
- Chevaucheurs de rhamphorhyon 245 ↗ 250 + 50 ↗ 55
- Tirailleurs skinks
  - Caméléon 3 ↘ 1
  - Appât de chasse 20 ↗ 25
- Artillerie bestiale 235 + 115 ↘ 105/fig.
  - Salamandre et Ægide (5+, contre Attaque enflammée) 30 ↘ 20
- Chevaucheurs de ptéradons
  - Appât de chasse 20 ↗ 25
  - Magicien de l'enclave 100 ↘ 90
  - Embuscade spéciale (Titanopode) 25 ↘ gratuit
- Meute de stygiosaures 320 ↘ 310 + 155 ↘ 145/fig.
- Carnosaure 380 ↘ 370
- Titanopode 520 ↗ 530