

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Elfes noirs

Livre d'armée (Règles de base)
2^e édition, version 2023 – 7 juillet 2023

Règles des figurines de l'armée	2	Personnages	6
Sort héréditaire	3	Montures de personnage	10
Objets spéciaux	4	Base	13
Organisation de l'armée	5	Spécial	16
Feuille de référence	23	Pillards	20
		La Ménagerie	21



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

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

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

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

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

Ce document a été édité avec **TEX**.

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Excité par le sang

La figurine gagne **Frénésie** et **Sans peur** tant qu'elle est engagée au combat. De plus, la figurine gagne **Charge dévastatrice (+1" MS)** pour ses jets de Portée de charge contre une unité dont au moins une Réserve de Points de vie contient moins de Points de vie qu'elle n'en avait lorsqu'elle a été déployée (ou lorsqu'elle est entrée pour la première fois sur le champ de bataille).

Formé à l'Académie

Toute unité dont plus de la moitié de ses figurines a **Formé à l'Académie** suit les règles suivantes :

- Elle gagne **Charge dévastatrice (+1" MS)** lorsqu'elle déclare sa première charge lors d'une Phase de charge. Cet effet dure jusqu'à la fin de la Phase de charge. Les Personnages qui n'ont pas **Formé à l'Académie** qui chargent en quittant l'unité ne sont pas affectés par cette règle.
- Si elle a au moins un Rang complet, elle compte comme ayant un Rang complet supplémentaire en ce qui concerne les règles « Désorganisée » et « Indomptable ».

Ces effets ne sont appliqués que si les deux conditions suivantes sont réalisées :

- L'unité est entièrement constituée de figurines du type Infanterie.
- L'unité se trouve à 8" ou moins d'au moins une autre figurine non en fuite avec **Formé à l'académie** dans une autre unité alliée.

Prédateur côtier

La figurine gagne **Guide (Terrain aquatique)**. De plus, l'unité gagne **Charge dévastatrice (+2" MS)** et **Cible difficile (1)** si les deux conditions suivantes sont réalisées :

- Plus de la moitié des figurines de cette unité a **Prédateur côtier**.
- Plus de la moitié des figurines de cette unité a le centre de son socle dans un élément de Terrain aquatique.

Les Personnages qui n'ont pas **Prédateur côtier** qui chargent en quittant l'unité ne bénéficient pas de cette règle.

Attributs d'attaque

Art du meurtre – Corps à corps

L'attaque gagne +1 pour blesser. Les attaques ayant **Art du meurtre** perdent **Efficacité meurtrière**, le cas échéant.

Efficacité meurtrière – Corps à corps

L'attaque gagne +1 pour blesser pendant la première Manche de combat.

Armurerie

Peau de kraken – Armure

Le porteur gagne +1 en Armure et **Prédateur côtier**.

Arbalète à répétition – Arme de tir

Portée 18", Tirs 2, Fo 3, PA 0. À Courte portée, l'arme gagne +1 en Pénétration d'armure.

Arbalète à répétition de poing [X] – Arme de tir

Portée 12", Tirs X, Fo 3, PA 0, **Tir précis**, **Tir rapide**. À Courte portée, l'arme gagne +1 en Pénétration d'armure.

Lames de Darag – Arme de corps à corps

Paire d'armes. Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaque magique**. Si au moins un sort allié (qui n'est pas un Attribut de la Voie) dont la durée est de « Un tour » cible au moins une figurine dans son unité, les attaques portées avec cette arme ont **toujours** Force 5 tant que les effets de ce sort s'appliquent. Cette arme ne peut pas être enchantée.

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H Anathème de la Reine fantôme	8+	Lanceur	Un tour	Ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve (ce marqueur n'est pas défaussé lorsque le sort prend fin). Chaque fois qu'une unité ennemie inflige la perte d'au moins un Point de vie contre une unité alliée à 18" ou moins du Lanceur, vous pouvez défausser jusqu'à deux marqueurs « Voile » de votre réserve. Pour chaque marqueur « Voile » ainsi défaussé, l'unité ennemie subit immédiatement 3 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 2 avec Attaque magique . Ces touches sont considérées comme des Attaques à distance. Un maximum de deux marqueurs « Voile » peut être défaussé à chaque Phase à cette fin.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Caresses lacérantes 65 pts
Enchantement : Paire d'armes.
Les attaques portées avec cette arme gagnent +2 en Pénétration d'armure. De plus, lorsqu'il utilise cette arme, le porteur gagne +2 en valeur d'Attaque et **Peur**.

Maîtrise du massacre 50 pts
Enchantement : Lance.
Les attaques portées avec cette arme gagnent **Ardeur guerrière**, **Art du meurtre**, **Blessures multiples (2)** et **Coup fatal**.

Transcendance 50 pts
Enchantement : Lance de cavalerie.
Pour chaque blessure non sauvegardée infligée avec cette arme à une figurine ennemie, le porteur gagne +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure jusqu'à la fin de la partie, jusqu'à un maximum de +2 chacun.

Morsure de givre 45 pts
Enchantement : Arme lourde.
Les unités ennemies en contact avec la figurine du porteur gagnent -2 en Capacité défensive.

Gloire de Gar Dæcos 30 pts
Enchantement : Hallebarde.
Lorsqu'il utilise cette arme, le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque, et les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaque divine**.

Enchantements d'armure

Sceau de la République 45 pts
Figurines à pied uniquement.
Enchantement : Armure lourde.
Pour chaque blessure non sauvegardée infligée à une figurine ennemie avec les Attaques de corps à corps du porteur, le porteur gagne +1 en Armure pour le reste de la partie.

Enchantements d'étendard

Fanion de Cædhren 85 pts
Les figurines d'Infanterie de l'unité du porteur gagnent **Course rapide** et **Excité par le sang**.

Îcône de l'exécuteur 60 pts
Le porteur et tous les éléments des figurines ordinaires dans l'unité du porteur avec **Efficacité meurtrière** gagnent **Art du meurtre**.

Œil de la gorgone 50 pts
Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».
Le porteur gagne **Regard pétrifiant** (voir l'unité **Gorgones**). Les unités ennemies en contact avec le porteur **doivent** relancer les Tests de discipline réussis.

Artéfacts

Masque de la Corneille écarlate 60 pts

L'unité du porteur gagne **Peur**. De plus, le porteur et toute unité amie qui contient au moins une figurine avec **Peur** et qui se trouve à 6" ou moins de l'unité du porteur doit relancer les jets pour blesser de ses Attaques de corps à corps qui ont donné un résultat naturel de '1'.

Miroir de Moïthir 50 pts

Le porteur gagne **Ægide (5+, contre Attaque de mêlée)**. De plus, au Palier d'initiative 0 d'une Manche de combat où au moins une Attaque de mêlée est allouée ou distribuée contre la figurine du porteur, celui-ci inflige 3 touches de Force 4, Pénétration d'armure 2 avec **Attaque magique** à chacune des unités des figurines attaquant. Ceci est considéré comme une Attaque spéciale.

Sceau de la 9^e flotte 50 pts

Officier silexien uniquement.

Si l'ensemble des figurines de l'unité du porteur est du type Infanterie, alors celles-ci gagnent **Formé à l'Académie**.

Anneau des Trônes d'obsidienne 40 pts

Ne peut pas être pris par un Sorcier réprouvé.

Tant qu'elles se trouvent à 6" ou moins du porteur, les figurines alliées gagnent **Minimisé (Tests de moral, Tests de panique)**.

Balance de Ceïrnan 40 pts

Magicien uniquement.

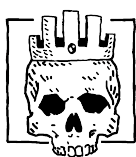
Le porteur peut lancer *Lames spectrales* (Évocation) comme un Sort lié avec un Niveau de puissance (4/8).

Sifflet du belluaire 25 pts

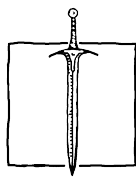
Belluaire uniquement.

Usage unique. Peut être activé au début de n'importe quelle Phase de charge. Les Manticores alliées et les figurines alliées de type Bête qui se trouvent à 12" ou moins du porteur gagnent **Maximisé (Distance de charge)** jusqu'à la fin de la Phase de charge.

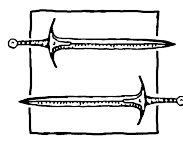
Organisation de l'armée



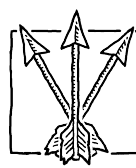
Personnages
max. 40%



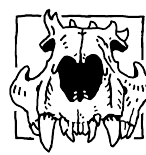
Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Pillards
max. 20%



La Ménagerie
max. 30%

Personnages (max. 40%)



Prince noir 215 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm


Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	5"	10"	9				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	3	7	3	0	Armure lourde		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Prince noir	5	8	4	1	8	Art du meurtre, Réflexes foudroyants	
Options			pts -		Options de monture		pts -
Objets spéciaux			jusqu'à 200		Raptor daèbe		50
Peau de kraken (à pied uniquement)			20		Coursier elfique		55
Bouclier			10		Char à raptors		100
Un seul choix :							
Paire d'armes			5				
Arme lourde			10				
Hallebarde			10				
Lance de cavalerie			15				



Belluaire 170 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

 Une monture avec la mention (M) compte dans la catégorie « La Ménagerie ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Plier à sa volonté		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	3	0	Ne peut être piétiné, Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Belluaire	4	5	4	1	7	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Règles de figurine			Options			pts
Plier à sa volonté : Règle universelle.			Objets spéciaux			jusqu'à 150
À 12" ou moins d'au moins une figurine non en fuite avec cette règle :			Bouclier			5
• Les figurines avec Présence imposante , sauf Assemblage, gagnent Minimisé (Test de discipline) .			Un seul choix :			
• Les figurines alliées gagnent Maximisé (Attaques de piétinement) .			Hallebarde			10
• Les figurines ennemies gagnent Minimisé (Attaques de piétinement) .			Paire d'armes			10
			Arme lourde			15
			Lance de cavalerie			15
			Options de monture			pts
			Coursier elfique			45
			Raptor daèbe			50
			Char à raptors			85
			Pégase au crin noir			90
			Manticore (M)			215
			Dragon impérieux (M)			490



Officier silexien

160 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (M) compte dans la catégorie « La Ménagerie ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	10	Formé à l'Académie, Tacticien		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	6	3	0	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Officier silexien	3	6	4	1	7	Efficacité meurtrière. Réflexes foudroyants

Règles de figurine

Tacticien : Règle universelle.

Une unité compte comme étant à 8" ou moins d'une autre figurine non en fuite avec Formé à l'Académie se trouvant dans une autre unité alliée si toutes les conditions suivantes sont remplies :

- Cette unité est entièrement composée de figurines d'Infanterie.
- Plus de la moitié des figurines de cette unité a Formé à l'Académie.
- L'unité est rejointe par une figurine avec **Tacticien** ou si elle se trouve à portée de Présence impérieuse d'une figurine alliée non en fuite avec **Tacticien**.

Options

	pts
Grande bannière	50
Objets spéciaux	jusqu'à 100
Si Général	jusqu'à 150
Bouclier	5
Peau de kraken (à pied uniquement)	15
Un seul choix :	
Hallebarde	5
Lance	5
Paire d'armes	5
Arme lourde	10
Lance de cavalerie	10

Options de monture

	pts
Coursier elfique	45
Raptor daèbe	50
Char à raptors	75
Pégase au crin noir	80
Manticore (M)	200



Exarque du temple

250 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Apprenti magicien, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	3	0	Ægide (4+, contre les Attaques de mêlée), Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Exarque du temple	3	5	4	1	6	Ardeur guerrière, Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants

Options magiques



Alchimie



Divination

Options

Doit prendre (un seul choix) :

Grande bannière

gratuit

Oracle de la Ruine

95

Objets spéciaux

jusqu'à 100

Un seul choix :

Lames de Darag

gratuit

Arme lourde

10

Hallebarde

10

Lance

10

Paire d'armes

10

Règles de figurine optionnelles

Oracle de la Ruine : Règle universelle.

La figurine gagne **Adepte magicien**. De plus, l'élément de figurine et les éléments de figurine ordinaire de l'unité sans **Harnaché** gagnent **Ardeur guerrière** et **Frénésie**. Les Miliciens du Temple gagnent aussi **Haine** tant qu'un **Oracle de la Ruine** se trouve dans leur unité.



Sorcier réprouvé

240 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (M) compte dans la catégorie « La Ménagerie ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	9	Adeptes magiciens, Suspect , Volonté irrésistible	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Sorcier réprouvé	1	4	3	0	5

— Règles de figurine —

Suspect : Règle universelle.

Si la figurine est le Général, les Tests de discipline utilisant sa règle de **Présence impérieuse** subissent -1 en Discipline.

Volonté irrésistible : Règle universelle.

Les Tentatives de dissipation d'un sort lancé par le porteur subissent un modificateur de dissipation de -2 si la Tentative de lancement du sort s'est faite avec au moins 4 Dés de magie.

— Options magiques —

Maître magicien

pts-
170



Cosmologie



Évocation



Sorcellerie

— Options —

Objets spéciaux	jusqu'à 100
si Maître magicien	jusqu'à 200
Armure légère	5
Lames de Darag	10
Paire d'armes	10
— Options de monture —	
Coursier elfique	20
Raptor daèbe	25
Pégase au crin noir	35
Manticore (M) (Maître magicien uniquement)	75
Dragon impérieux (M) (Maître magicien uniquement)	400



Assassin furtif

165 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	9	Courtoisie professionnelle , Dissimulé, Pas un meneur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	7	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Assassin furtif	3	7	4	3	9

— Règles de figurine —

Courtoisie professionnelle : Règle universelle.

Cette figurine ne peut pas rejoindre une unité qui contient une autre figurine avec cette règle.

Montures de personnage



Coursier elfique

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

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



Raptor daèbe

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P	Excité par le sang		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Raptor daèbe	2	3	4	1	3	Coup fatal, Harnaché



Pégase au crin noir

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

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



Char à raptors

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	7"	P	Course rapide, Excité par le sang	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	4	P+2	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Raptor daèbe (2)	2	3	4	1	3 Coup fatal, Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)



Manticore

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

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol 6" Vol 8"	12" 16"	P	Excité par le sang, Exclusif, Peur, Vol (8", 16")	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	5	P+1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Manticore	4	5	5	2	5 Coup fatal, Harnaché

Options	pts	Règles de figurine optionnelles
Spécimen extraordinaire	25	Spécimen extraordinaire : Règle universelle. La Manticore gagne Attaque de piétinement (1D3) , Présence imposante et la taille de son socle passe à 50×100 mm.



Dragon impérieux

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 « La Ménagerie ».

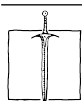
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 7"	14"	P	Les grands esprits se rencontrent , Troupe légère, Vol (7", 14")		
	Vol 7"	14"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	5	6	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Dragon impérieux	5	5	6	3	3	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Harnaché

— Règles de figurine —

Les grands esprits se rencontrent : Règle universelle.

La figurine gagne **Excité par le sang** et considère toutes les figurines de Bêtes alliées comme étant **Insignifiantes**.

Base (min. 25%)



Lanciers silexiens

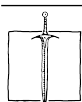
210 pts + 14 pts/fig. suppl.

15-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Capture, Formé à l'Académie		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0	Armure légère, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Lancier silexien	1	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Lance
Options d'État-major				pts -	Options d'État-major pts -	
Champion				10	Porte-étendard	10
Musicien				10	Enchantement d'étendard	sans limite



Miliciens du Temple

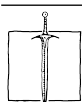
175 pts + 14 pts/fig. suppl.

10-30 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Capture, Frénésie, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Milicien du Temple	1	4	3	0	5	Ardeur guerrière, Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Lames de Darag
Options d'État-major				pts-	Options d'État-major	
Champion				10	Porte-étendard	10
Musicien				10	Enchantement d'étendard	sans limite



Corsaires

170 pts + 14 pts/fig. suppl.

10-30 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [P] comptent aussi dans la catégorie « Pillards ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine				
	5"	10"	8	Esclavagistes impitoyables, Troupe légère				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	1	4	3	0	Armure légère, Peau de kraken			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Corsaire	1	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Paire d'armes		
— Règles de figurine —						— Options —	pts —	
Esclavagistes impitoyables : Règle universelle.						Arbalète à répétition de poing [2] (4+) [P]	3/fig.	
Les figurines ennemies qui ne sont pas immunisées aux effets de la Peur des unités en contact avec au moins une figurine avec cette règle subissent -1 en Discipline.						— Options d'État-major —		pts —
						Champion	10	
						Musicien	10	
						Porte-étendard	10	



Dresseurs de bêtes

170 pts + 14 pts/fig. suppl.

10-30 figs.



0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Capture, Morsure du fouet		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0	Armure légère, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Dresseur de bêtes	1	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants

— Règles de figurine —

Morsure du fouet : Règle universelle.

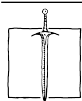
Une unité contenant au moins une figurine avec **Morsure du fouet** gagne **Ne peut être piétiné**. Au début de chaque Tour de joueur allié, pour chaque unité contenant au moins une figurine avec **Morsure du fouet**, désignez une autre unité alliée qui se trouve à 8" ou moins de celle-ci. Les figurines montées d'une unité choisie au moins une fois gagnent +1" en Mouvement simple jusqu'à la fin de la Phase de mouvement.

— Options d'État-major —

Champion	10
Musicien	10

— Options d'État-major —

Porte-étendard	10
----------------	----



Auxiliaires silexiens

255 pts + 12 pts/fig. suppl.

15-25 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Capture, Formé à l'Académie		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0	Armure légère, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Auxiliaire silexien	1	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Tir en marche forcée, Arbalète à répétition (3+)

— Options d'État-major —

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



Cavaliers des ombres

190 pts + 17 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

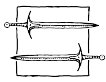
0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Les unités sélectionnant une option avec la mention [P] comptent dans la catégorie « Pillards » à la place de « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	8	Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1	Armure légère, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier des ombres	1	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Lance légère
Coursier elfique	1	3	3	0	4	Harnaché
Options				pts -	Options d'État-major	
Arbalète à répétition (3+) [P]				2/fig.	Champion	10
					Musicien	10
					Porte-étendard	10

Spécial (pas de limite)



Acolytes noirs

200 pts + 32 pts/fig. suppl.

5-12 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	8	Conclave de magiciens, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1	Ægide (5+), Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Acolyte	1	4	4	1	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Lames de Da-rag
Coursier elfique	1	3	3	0	4	Harnaché

— Conclave de magiciens —

Doit choisir deux sorts parmi :

- Puissance subjective (Cosmologie)
- Soutien ancestral (Évocation)
- Effigie malsaine (Sorcellerie)
- Anathème de la Reine fantôme (Sort héréditaire)

— Options d'État-major —

Champion

pts -

140



Chevaliers noirs

285 pts + 35 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	9	Capture, Excité par le sang		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	2	Armure lourde, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevalier noir	2	5	4	1	6	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Raptor daèbe	2	3	4	1	3	Coup fatal, Harnaché

— Options —

Un seul choix :

- Lance de cavalerie
- Arme lourde

pts -

3/fig.

6/fig.

— Options d'État-major —

Champion

Musicien

Porte-étendard

Enchantement d'étendard

pts -

10

10

10

sans limite



Garde d'obsidienne

240 pts + 21 pts/fig. suppl.

10-25 figs.

0-3 unités/armée



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Capture, Formé à l'Académie, Tenez bon !		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	6	3	0	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Garde d'obsidienne	2	6	3	1	6	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Hallebarde
Options d'État-major				pts -		
Champion				10		
Musicien				10		
Porte-étendard				10		
Enchantement d'étendard				sans limite		



Judicateurs

200 pts + 20 pts/fig. suppl.

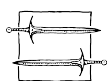
10-30 figs.

0-5 unités/armée



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	0	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Judicateur	1	5	3	2	5	Art du meurtre, Haine, Réflexes foudroyants, Arme lourde
Options d'État-major				pts -	Options d'État-major pts -	
Champion				10	Porte-étendard 10	
Musicien				10	Enchantement d'étendard sans limite	



Harpies

165 pts + 12 pts/fig. suppl.

5-12 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 5" Vol 8"	10" 16"	6	Excité par le sang, Insignifiant, Tirailleur, Troupe légère, Vol (8", 16")		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Harpie	1	3	4	0	4	Charge dévastatrice (+1 Att), Griffes lacérantes

Règles de figurine

Griffes lacérantes : Attaque spéciale.

Attaque au passage. L'unité ennemie subit 1 touche pour chaque figure avec **Griffes lacérantes** dans l'unité. Ces touches sont résolues avec la Force et la Pénétration d'armure de l'élément de figurine ayant cette règle.



Gorgones

155 pts + 120 pts/fig. suppl.

1-3 figs.

0-2 unités/armée
0-3 figs./armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	Guide, Peur, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	4	0	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Gorgone	3	5	4	1	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Regard pétrifiant

Règles de figurine

Regard pétrifiant : Attaque spéciale.

Au Palier d'initiative 10, toute unité ennemie en contact avec la figurine subit 2 touches avec Pénétration d'armure 10 et **Attaque magique**, qui blessent :

- les figurines de taille Standard sur 4+
- les figurines de Grande taille sur 5+
- les figurines de taille Gigantesque sur 6+

Options

Un seul choix :

Paire d'armes

5/fig.

Hallebarde

15/fig.



Bêtes tonnerre

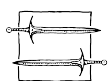
270 pts + 70 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 40×60 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	8	Excité par le sang, Reformation rapide		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	5	1	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Bête tonnerre	4	3	6	1	3	Charge dévastatrice (+1 PA, Terreur), Haine, Harnaché
Dresseur (2)	1	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants



Char à raptors

210 pts

Figurine seule

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	7"	9	Course rapide, Excité par le sang		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	5	4	2	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage (2)	2	5	4	1	6	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Raptor daèbe (2)	2	3	4	1	3	Coup fatal, Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)	

Options

L'équipage **doit** choisir (un seul choix) :

Hallebarde

gratuit

Lance de cavalerie

gratuit



Autel divin

200 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 60×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Canalisation (3), Présence imposante		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	5	5	2	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Gardien (3)	2	5	3	1	5	Ardeur guerrière, Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Lames de Darag

Options pts-

Doit prendre (un seul choix) :

Effigie d'effroi

gratuit

Creuset du massacre

85

Règles de figurine optionnelles

Creuset du massacre : Règle universelle.

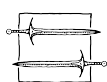
La figurine gagne **Exclusif** (figurine ordinaire d'Infanterie), **Frénésie**, **Pas un meneur**, **Plateforme de guerre**, **Rattaché** et perd **Canalisation (3)**. De plus, les éléments suivants obtiennent les règles correspondantes lorsqu'ils se trouvent dans des unités à 12" ou moins d'un Creuset du massacre allié :

- les éléments de figurine ordinaire sans **Harnaché** gagnent **Ardeur guerrière** et **Frénésie**
- les Miliciens du Temple gagnent **Haine**.

Effigie d'effroi : Règle universelle.

La figurine gagne **Indémoralisable**, **Peur** et **Sans peur**. Les Points de vie de la figurine **passent** à 6 et ses valeurs de Mouvement simple et de Marche forcée sont **toujours** égales à 0". La figurine ne peut déclarer de charge ni faire le moindre Mouvement simple, Marche forcée, Mouvement magique, Mouvement de poursuite ou **Mouvement aléatoire**.

De plus, les unités alliées à 24" ou moins de la figurine gagnent **Peur**. Les unités ennemies à 24" ou moins de la figurine ne peuvent bénéficier de **Ralliement au drapeau** lorsqu'elles effectuent un test de **Peur**.



Char veneur

190 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	9"	8	Course rapide		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	4	2	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage (2)	1	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Lance légère
Coursier elfique (2)	1	3	3	0	4	Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6), Lance-harpons (3+)	

Règles de figurine

Lance-harpons : Arme de tir.

Portée 18", Tirs 3, Fo 6, PA 3, **Rechargez!**, **Tir précis**, **Tir rapide**. Si au moins une attaque avec cette règle touche une unité, celle-ci perd **Course rapide** (et ne peut la regagner d'aucune manière). Cet effet dure jusqu'au début du prochain Tour de joueur allié.



Faucheuse noire

215 pts

Figurine seule 0-3* unités/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 60 mm Rond

* Pour chaque Char veneur dans l'armée, le nombre maximum est réduit de 1

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	5"	8	Machine de guerre		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	1	4	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage	2	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Baliste des Daebs (3+)

— Règles de figurine —

Baliste des Daebs : Arme d'artillerie.

Portée 24", Tirs 8, Fo 5, PA 2. Remarque : cette figurine peut tirer après s'être déplacée.

Pillards (max. 20%)



Capes noires

180 pts + 35 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20x20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Éclaireur, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0	Cible difficile (1), Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cape noire	1	4	3	0	5	Attaque empoisonnée, Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Arbalète à répétition de poing [2] (3+), Paire d'armes

— Options d'État-major —

Champion

pts-

10

La Ménagerie (max. 30%)



Kraken 375 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	8	Prédateur côtier		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	5	5	3	Cible difficile (1), Perturbant	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Kraken	4	5	7	3	3	Blessures multiples (1D3), Haine (contre Grande, Gigantesque), Harnaché
Dresseur (2)	1	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Options			pts	Règles de figurine optionnelles		
Kraken colossal* (0–1 unité/armée)			60	Kraken colossal : Règle universelle.		
*Uniquement si l'armée inclut au moins un Belluaire				La figurine gagne 2 Points de vie, 2 Dresseurs supplémentaires et la taille de son socle passe à 100×150 mm.		



Hydre 415 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	8	Tranchez-en une...		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	4	5	3	Fortitude (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Hydre	5	4	5	2	2	Attaque de souffle (Fo 3, PA 2), Attaque empoisonnée, Harnaché, Rage
Dresseur (2)	1	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Règles de figurine						

Tranchez-en une... : Règle universelle.

Pour chaque jet de sauvegarde de **Fortitude** réussi qui donne un résultat naturel de '6', la figurine ignore une autre blessure subie au même moment. Si elle a subi moins de blessures simultanées que ce qu'elle peut ignorer, elle Récupère alors immédiatement 1 Point de vie.



Léviathan des brumes

230 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 100×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	Au sol	2"	4"	8	Sous le couvert des brumes, Troupe légère, Vol (7", 14")		
	Vol	7"	14"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	8	3	5	0	Perturbant		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Léviathan des brumes	4	3	4	3	3	Harnaché	
Dresseur (4)	1	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants	

— Règles de figurine —

Sous le couvert des brumes : Règle universelle.

Les unités ennemies à 8" ou moins d'un ou plusieurs Léviathans des brumes subissent -1 pour toucher avec leurs Attaques de tir. De plus, durant le premier Tour de jeu, une unité d'Infanterie alliée à 8" ou moins d'un ou plusieurs Léviathans des brumes gagne **Cible difficile (1)**.

Feuille de référence

Personnages

Prince noir	MS	5"	MF	10"	Dis	9														
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	7	Rés	3	Arm	0												Armure lourde
Prince noir	Att	5	Off	8	Fo	4	PA	1	Agi	8										Art du meurtre, Réflexes foudroyants
Belluaire	MS	5"	MF	10"	Dis	9														Plier à sa volonté
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	3	Arm	0												Ne peut être piétiné, Armure lourde
Belluaire	Att	4	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	7										Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Officier silexien	MS	5"	MF	10"	Dis	10														Formé à l'Académie, Tacticien
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	3	Arm	0												Armure lourde
Officier silexien	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	7										Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Exarque du temple	MS	5"	MF	10"	Dis	9														Apprenti magicien, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	3	Arm	0												Ægide (4+, contre les Attaques de mêlée), Armure lourde
Exarque du temple	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	6										Ardeur guerrière, Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Sorcier réprouvé	MS	5"	MF	10"	Dis	9														Adeptes magiciens, Suspect, Volonté irrésistible
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	3	Arm	0												
Sorcier réprouvé	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5										Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Assassin furtif	MS	5"	MF	10"	Dis	9														Courtoisie professionnelle, Dissimulé, Pas un meneur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	7	Rés	3	Arm	0												
Assassin furtif	Att	3	Off	7	Fo	4	PA	3	Agi	9										Art du meurtre, Attaque empoisonnée, Blessures multiples (2, contre Personnages), Réflexes foudroyants, Arbalète à répétition de poing [3] (2+), Paire d'armes

Montures de personnage

Coursier elfique	MS	9"	MF	18"	Dis	P														
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1												
Coursier elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4										Harnaché
Raptor daèbe	MS	7"	MF	14"	Dis	P														Excité par le sang
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2												
Raptor daèbe	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3										Coup fatal, Harnaché
Pégase au crin noir	MS	7"	MF	14"	Dis	P														Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1												Cible difficile (1)
Pégase au crin noir	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4										Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Char à raptors	MS	7"	MF	7"	Dis	P														Course rapide, Excité par le sang
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	4	Arm	P+2												
Raptor daèbe (2)	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3										Coup fatal, Harnaché
Châssis	Att	-	Off	-	Fo	5	PA	2	Agi	-										Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
Manticore	MS	6"	MF	12"	Dis	P														Excité par le sang, Exclusif, Peur, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P+1												
Manticore	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5										Coup fatal, Harnaché
Dragon impérieux	MS	7"	MF	14"	Dis	P														Les grands esprits se rencontrent, Troupe légère, Vol (7", 14")
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	5	Rés	6	Arm	4												
Dragon impérieux	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3										Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Harnaché

Base

Lanciers silexiens	MS	5"	MF	10"	Dis	8														Capture, Formé à l'Académie
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0												Armure légère, Bouclier
Lancier silexien	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5										Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Lance
Miliciens du Temple	MS	5"	MF	10"	Dis	8														Capture, Frénésie, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0												
Milicien du Temple	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5										Ardeur guerrière, Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Lames de Darag
Corsaires	MS	5"	MF	10"	Dis	8														Esclavagistes impitoyables, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0												Armure légère, Peau de kraken
Corsaire	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5										Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Paire d'armes

Spécial

RFA SH OS OA FR

Pillards

Capes noires	<i>MS</i>	5"	<i>MF</i>	10"	<i>Dis</i>	8										Éclaireur, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	4	<i>Rés</i>	3	<i>Arm</i>	0								Cible difficile (1), Armure légère
Cape noire	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	5						Attaque empoisonnée, Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Arbalète à répétition de poing [2] (3+), Paire d'armes

La Ménagerie

Kraken	<i>MS</i>	6"	<i>MF</i>	12"	<i>Dis</i>	8										Prédateur côtier
Gigantesque, Bête	<i>PV</i>	5	<i>Déf</i>	5	<i>Rés</i>	5	<i>Arm</i>	3								Cible difficile (1), Perturbant
Kraken	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	5	<i>Fo</i>	7	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	3						Blessures multiples (1D3), Haine (contre Grande, Gigantesque), Harnaché
Dresseur (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	5						Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Hydre	<i>MS</i>	6"	<i>MF</i>	12"	<i>Dis</i>	8										Tranchez-en une...
Gigantesque, Bête	<i>PV</i>	6	<i>Déf</i>	4	<i>Rés</i>	5	<i>Arm</i>	3								Fortitude (5+)
Hydre	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	2						Attaque de souffle (Fo 3, PA 2), Attaque empoisonnée, Harnaché, Rage
Dresseur (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	5						Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Léviathan des brumes	<i>MS</i>	2"	<i>MF</i>	4"	<i>Dis</i>	8										Sous le couvert des brumes, Troupe légère, Vol (7", 14")
Gigantesque, Bête	<i>PV</i>	8	<i>Déf</i>	3	<i>Rés</i>	5	<i>Arm</i>	0								Perturbant
Léviathan des brumes	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	3						Harnaché
Dresseur (4)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	5						Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Arbalète à répétition	-	18"	3	0	2	+1 en PA à Courte portée
Arbalète à répétition de poing [X]	-	12"	3	0	X	Tir précis Tir rapide +1 en PA à Courte portée
Lance-harpons	-	18"	6	3	3	Rechargez! Tir précis Tir rapide
Baliste des Daeb's	-	24"	5	2	8	Peut tirer après un déplacement

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Arbalète à répétition de poing [3]	2+	Assassin furtif
Arbalète à répétition de poing [2]	3+	Cape noire
Arbalète à répétition de poing [2]	4+	Corsaire
Arbalète à répétition	3+	Auxiliaire silexien, Cavalier des ombres
Lance-harpons	3+	Char veneur
Baliste des Daeb's	3+	Faucheuse noire