

# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Elfes Sylvestres

Livre d'armée (Règles de base)

2<sup>e</sup> édition, version 2023 bêta 2 VF 2 – 5 mars 2023

Règles spécifiques de l'armée	2	Personnages	7
Règles des figurines de l'armée	2	Montures de personnage	10
Sort héréditaire	3	Base	12
Confréries	4	Spécial	14
Aspects de la Nature	4	Flèches invisibles	17
Objets spéciaux	5	Feuille de référence	19
Organisation de l'armée	6	Journal des modifications	22



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 .

# Règles spécifiques de l'armée

## La forêt les suit...

Juste après avoir déterminé qui se déploie en premier (étape 1 de la Séquence de la Phase de déploiement), vous **devez** placer une unique Forêt :

- Intégralement dans votre moitié du champ de bataille.
- Elle ne doit toucher aucun Décor, autre qu'un Terrain découvert.
- Elle doit se trouver à plus de 6" du centre de la table quand le scénario est « Tenez la ligne » et à plus de 6" du centre de tout marqueur utilisé pour les Objectifs secondaires.

Sa taille ne doit pas dépasser 27 cm sur 19 cm. De plus, toutes les Forêts sur la table sont considérées comme un **Terrain dangereux (1)** pour toutes les figurines.

# Règles des figurines de l'armée

## Règles universelles

### Arpenteur sylvestre

La figurine gagne **Guide (Forêt)**. Au début d'une Manche de combat, si une unité composée entièrement de figurines avec **Arpenteur sylvestre** a plus de la moitié de ses figurines avec le centre de leur socle dans une Forêt, alors tous les éléments de figurine n'ayant pas **Harnaché** doivent relancer les jets pour blesser de leurs Attaques de corps à corps ayant donné '1' pour la durée de cette Manche de combat.

### Esprit sylvestre

La figurine gagne **Exclusif (Esprit sylvestre)**, **Attaque magique** et **Sans peur**.

### Mélopée des arbres

Une fois par Phase de magie (après l'étape 3, « Siphonner le Voile »), chaque figurine avec au moins une instance de **Mélopée des arbres** peut utiliser 1 marqueur « Voile » pour déplacer un Décor de type Forêt, en suivant les règles suivantes. Choisissez une Forêt qui ne doit être en contact avec aucune unité et doit être située à 24" ou moins de la figurine avec **Mélopée des arbres**. Déplacez cette Forêt en ligne droite jusqu'à 6" maximum. Ce mouvement s'arrête juste avant que la Forêt n'entre en contact avec une unité ou un Décor autre qu'un Terrain découvert. Chaque Forêt ne peut être déplacée avec **Mélopée des arbres** qu'une seule fois par Phase de magie.

### Rameaux enhardissants

Les unités dont plus de la moitié des figurines avec **Rameaux enhardissants** gagnent **Tenace** tant que la moitié de ses figurines a le centre de son socle dans une Forêt.

## Attributs d'attaque

### Maître-archer – Tir

Immédiatement avant d'effectuer un tir avec un **Arc long sylvestre**, l'ensemble des figurines avec **Maître-archer** d'une unité peut choisir soit de gagner +2 pour toucher, soit d'augmenter de 2 la Pénétration d'armure de leur arme jusqu'à la fin de la phase.

## Armurerie

### Cape elfique – Armure

Si cet équipement est combiné à une Armure légère, le porteur gagne +1 en Armure. .

### Arc long sylvestre – Arme de tir

0-55 figurines avec Arc long sylvestre par armée.

Arc long. Les attaques portées avec un **Arc long sylvestre** gagnent Pénétration d'armure 1 et **Tir rapide**. À Courte portée, elles gagnent Force 4.

### Racines empaleuses – Arme de tir

Portée 12", Tirs 1D6+1, Fo 4, PA 1, **Tir en marche forcée**, **Tir rapide**. Cette arme ignore les modificateurs pour toucher dus aux Couverts. Si la cible est en contact avec une Forêt, la Force des tirs **passse** à 5 et la Pénétration d'armure à 2.

### Lames sylvestres – Arme de corps à corps

Paire d'armes. Les attaques portées avec les **Lames sylvestres** gagnent +1 en Pénétration d'armure.

### Lance sylvestre – Arme de corps à corps

Lance légère. Les attaques portées avec une **Lance sylvestre** gagnent +1 en Pénétration d'armure.

## Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
<b>H Étreinte de la forêt</b> <b>&lt;4+&gt;</b> <b>{7+}</b>	18"	Amélioration	Un tour	Placez une Forêt (ou un marqueur la représentant) sous la cible. Cette Forêt occupe toujours le même espace que le Rectangle limite de la cible, même si celle-ci se déplace ou change de formation. <b>{ Les unités ennemies en contact avec la cible doivent relancer leurs jets pour toucher ayant donné un '6' naturel. }</b>

# Confréries

Les Confréries peuvent être dupliquées à volonté au sein de l'armée.

**Chasseur sauvage** 60 pts  
Figurine sur Cheval elfique ou Grand cerf uniquement.  
L'élément de figurine Prince des forêts ou Chef sylvestre gagne **Ardeur guerrière**, **Charge dévastatrice** (+2 Att), **Frénésie**, **Sans peur** et **Troupe légère**.

**Pisteur forestier** 60 pts  
0-2 par armée. Figurine à pied uniquement. Ne peut pas être pris par le porteur de la Grande bannière.  
La figurine gagne **Éclaireur** et **Maître-archer**.  
Un Arc long sylvestre équipé sur cette figurine voit ses Tirs **passer** à 3. S'il est équipé sur un Prince des forêts, ses Tirs **passent** à 4.

**Changeforme** 50 pts  
Figurine à pied uniquement.  
La figurine gagne **Avant-garde**, **Exclusif**, **Fortitude** (4+) et sa valeur de Marche forcée **passe** à 20".

**Danselame** 45 pts  
Figurine à pied uniquement.  
La figurine gagne **Ægide** (6+), **Danses de Cenyrn** (voir l'unité Danselames), **Exclusif** (**Confrérie Danselame**, **Danselames**) et **Sans peur**. L'unité de la figurine gagne **Course rapide**. La figurine ne peut ni utiliser une Arme de tir, ni bénéficier d'équipement d'armure (ordinaire ou enchanté).

**Gardien de la forêt** 20 pts  
Figurine à pied uniquement.  
La figurine gagne **Haine** et +1 en Armure.

# Aspects de la Nature

Chaque Aspect de la Nature est Unique.

**Écorce balafrée** 60 pts  
Toutes les Dryades de l'unité de la figurine gagnent **Haine**.

**Entrave de vignes** 60 pts  
Lors d'un Duel, les adversaires doivent relancer leurs jets pour toucher réussis contre la figurine.

**Spores toxiques** 60 pts  
L'unité de la figurine gagne **Coup fatal**.

**Couronne de chêne** 10 pts  
La figurine gagne **Reformation rapide**.

# Objets spéciaux

## Enchantements d'arme

**Branche de Wyscan** 75 pts  
Enchantement : Arc long sylvestre.  
**Toujours** Tir 1, Fo 4[6], PA 2[10], **Attaque de zone (1×5)**, [Blessures multiples (2)], **Rechargez!**.

**Honneur du chasseur** 75 pts  
Enchantement : Lance.  
Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure. Si le porteur inflige au moins une blessure non sauvegardée avec cette arme, celui-ci et toutes les figurines ordinaires de son unité gagnent **Perturbant** jusqu'à la fin de la Phase de mêlée.

**Force du chêne** 65 pts  
Enchantement : Arme de corps à corps.  
Les attaques portées avec cette arme gagnent +3 en Force.

**Tourment du Veilleur** 45 pts  
Ne peut pas être choisi par un Magicien.  
Enchantement : Arc long sylvestre.  
Les tirs passent **toujours** à 4. Les Attaques de tir effectuées avec cette arme gagnent **Attaque empoisonnée**.

**Esprit du cyclone** 40 pts  
Enchantement : Lames sylvestres.  
Le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque. Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et **Coup fatal**.

## Enchantements d'armure

**Bouclier d'écorce** 40 pts  
Figurine d'Infanterie uniquement.  
Enchantement : Armure légère.  
Le porteur gagne +1 en Armure, **Ægide (5+)**, **Attaque magique**, **Inflammable** et **Sans peur**.

## Enchantements d'étendard

**Bannière de ruse** 60 pts  
À la fin de l'étape 4 de la Séquence de la Phase de déploiement (avant de déployer les Éclaireurs), l'unité du porteur peut être retirée du champ de bataille et redéployée normalement (les Personnages ayant rejoint cette unité doivent y rester; ceci n'affecte pas le calcul du nombre d'unités non déployées pour déterminer quel joueur commencera la partie).

**Fanion prédateur** 45 pts  
L'unité du porteur gagne **Charge dévastatrice (Perturbant)**.

**Bannière de la brume silencieuse** 35 pts  
0-2 par armée.  
L'unité du porteur gagne Couvert léger. Les unités ennemies à 3" ou moins de l'unité du porteur ne gagnent aucun avantage dû à leur Musicien.

## Artéfacts

### Pluie de flèches

70 pts

Princes des forêts et Chefs sylvestres uniquement.

Usage unique. Quand cet Artéfact est utilisé, il est considéré comme une Arme de tir avec le profil suivant :

Portée 30", Tirs 3D6, Fo 4, PA 1, **Attaque magique**.

La Précision **pass**e à 2+. À Courte portée, il gagne +1 en Pénétration d'armure. **Maître-archer** ne peut pas être utilisé en combinaison avec la *Pluie de flèches*.

### Miroir de l'arpenteur des brumes

60 pts

Figurine à pied uniquement.

Usage unique. Peut être activé à la fin de n'importe quelle Phase de mouvement alliée si l'unité du porteur est constituée uniquement de figurines d'Infanterie de taille Standard, qu'elle n'est pas engagée au combat et qu'elle est complètement à l'intérieur d'une Forêt dans laquelle aucune figurine ennemie ne se trouve. **Appliquez les règles suivantes :**

1. L'unité du porteur perd **Capture** jusqu'au début de la prochaine Phase.
2. Retirez l'unité du porteur du champ de bataille.
3. Reposez-la immédiatement sur le champ de bataille avec **Embuscade spéciale (centre d'une Forêt)**. Si l'unité ne peut pas être placée, elle est retirée comme perte à l'endroit d'où elle a été retirée.

### Graines sacrées

55 pts

Figurine à pied uniquement.

Usage unique. Vous pouvez activer cet Artéfact à la fin de toute Phase de mouvement alliée. Placez une Forêt au contact du porteur et à plus de 1" de toute unité ennemie et de tout autre Décor. La Forêt doit avoir une dimension qui lui permet de tenir dans un cercle de 6" de diamètre.

### Corne de la Chasse sauvage

35 pts

Usage unique. Peut être activée lorsqu'une unité alliée à 8" ou moins rate un jet de Portée de charge. Ce jet peut être relancé.

### Glyphe d'Amryl

30 pts

Ne peut pas être choisi par une figurine avec **Esprit sylvestre**.

Le porteur gagne **Ne peut être piétiné**. Lorsqu'elle est engagée dans un Duel, le porteur gagne +3 en Capacité défensive.

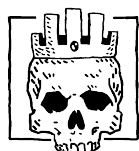
### Tambours de Cenyrn

10 pts

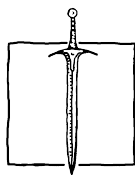
Figurine à pied uniquement.

Usage unique. Cet objet peut être activé lorsque l'unité du porteur déclare une charge. L'unité ennemie ciblée par la charge ne peut déclarer que « Tenir la position » en Réaction à la charge, sauf si elle est déjà en fuite. Si elle est chargée par d'autres unités par la suite, l'unité ennemie peut déclarer normalement d'autres Réactions à ces charges.

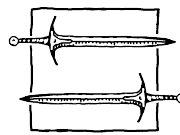
## Organisation de l'armée



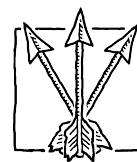
**Personnages**  
max. 40%



**Base**  
min. 25%



**Spécial**  
pas de limite



**Flèches invisibles**  
max. 35%

# Personnages (max. 40%)



## Prince des forêts

210 pts

Figurine seule

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	7	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Prince des forêts	4	7	4	2	9	Réflexes foudroyants, Tir précis
Options			pts-	Options de monture		pts-
Joindre une seule Confrérie			sans limite	Cheval elfique avec Troupe légère		35
Objets spéciaux			jusqu'à 200	Aigle royal		115
Armure légère			5	Grand cerf		115
Bouclier			5	Dragon		440
Cape elfique			10			
Arc long sylvestre (0+)			5			
Un seul choix :						
Lance	5	Lance de cavalerie		15		
Arme lourde	15	Lance sylvestre		20		
Lames sylvestres	15					



## Chef sylvestre

135 pts

Figurine seule

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	6	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chef sylvestre	3	6	4	1	7	Réflexes foudroyants
Options				pts	Options de monture	
Grande bannière				50	Cheval elfique avec Troupe légère	
Joindre une seule Confrérie				sans limite	Grand cerf	
Objets spéciaux				jusqu'à 100	Aigle royal	
Armure légère				5		
Bouclier				5		
Cape elfique				10		
Arc long sylvestre (1+)				5		
Un seul choix :						
Lance		5	Lames sylvestres		15	
Arme lourde		10	Lance sylvestre		15	
Lance de cavalerie		10				






## Druide

115 pts

Figurine seule

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Apprenti magicien, Arpenteur sylvestre, Mélopée des arbres		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Druide	1	4	3	0	5	Réflexes foudroyants
Options magiques			pts -		Optionspts -	
Adeptes magiciens			95		Objets spéciauxjusqu'à 100	
Maître magicien			265		si Maître magicienjusqu'à 200	
						
Chamanisme			Cosmologie		Druidisme	
					Options de monturepts -	
					Cheval elfique30	
					Aigle royal50	
					Licorne sylvestre50	
					Dragon (Maître magicien uniquement)380	





## Père des arbres vénérable

445 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque  
Type Infanterie  
Socle 75×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres, Tenace		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	4	6	4	Ægide (5+), Inflammable	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Père des arbres vénérable	3	4	5	2	2	Attaque écrasante, Racines empaleuses (4+)
Options magiques				pts-	Options	
Apprenti magicien				25	Un seul Aspect de la Nature sans limite	
Adeptes magiciens				120	Un seul Artéfact* (Magicien uniquement) sans limite	
Maître magicien				305	*Ne peut pas prendre la Gemme de feu dragon	
						
Divination		Druidisme				





## Avatar de la Nature

585 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque  
Type Infanterie  
Socle 75×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres, Tenace		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	6	6	4	Ægide (5+), Inflammable	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Avatar de la Nature	6	6	7	4	3	Attaque écrasante, Racines empaleuses (3+)
Options						
Un seul Aspect de la Nature			pts- sans limite			



## Dryade vénérable

100 pts

Figurine seule

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	6	4	0	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Dryade vénérable	3	6	4	1	7	Haine
Options magiques				pts -	Options	
Apprenti magicien				25	Un seul Aspect de la Nature	
Adeptes magiciens				120	sans limite	



Divination



Druidisme



## Doyen dendrême

250 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande  
Type Infanterie  
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Rameaux enhardissants, <b>Un berger et son troupeau</b>	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	5	5	3	Ægide (5+), Inflammable
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Doyen dendrâme	4	5	5	3	4
Options					
Grande bannière				50	
Un seul Aspect de la Nature				sans limite	

Règles de figurine

**Un berger et son troupeau** : Règle universelle.

La figurine ne peut pas rejoindre une unité contenant déjà une figurine avec cette règle.

# Montures de personnage



## Cheval elfique

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

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



## Grand cerf

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>P</b>			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>5</b>	<b>P+1</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Grand cerf	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Harnaché



## Licorne sylvestre

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	<b>10"</b>	<b>20"</b>	<b>P</b>	<b>Guide, Messenger de Sura, Résistance à la magie (1)</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>4</b>	<b>P+1</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Licorne sylvestre	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Attaque magique, Harnaché

— Règles de figurine —

### Messenger de Sura : Règle universelle.

Tant que l'unité de la figurine se compose entièrement de figurines de Cavalerie, placez une Forêt (ou un marqueur la représentant) sous l'unité. Cette Forêt occupe **toujours** le même espace que le Rectangle limite de l'unité, même si celle-ci se déplace ou change de formation.



## Aigle royal

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol	<b>2"</b>	<b>4"</b>	P	Troupe légère, Vol (9", 18")
	Vol	<b>9"</b>	<b>18"</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>4</b>	P	<b>4</b>	<b>P+1</b>	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Aigle royal	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b> Harnaché



## Dragon

Taille **Gigantesque**  
Type **Bête**  
Socle **50×100 mm**  
**0–1 monture/armée**

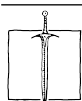
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol	<b>7"</b>	<b>14"</b>	P	<b>Les grands esprits se rencontrent</b> , Troupe légère, Vol (7", 14")
	Vol	<b>7"</b>	<b>14"</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Dragon	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>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

— Règles de figurine —

**Les grands esprits se rencontrent** : Règle universelle.

La figurine gagne **Mélopée des arbres**. De plus, si la figurine commence une Manche de combat avec le centre de son socle à l'intérieur d'une Forêt, alors le Dragon doit relancer les jets pour blessés ratés de ses Attaques de corps à corps qui ont obtenu un résultat naturel de '1' pendant la durée de cette Manche de combat.

# Base (min. 25%)



## Gardes de la forêt

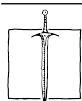
160 pts + 12 pts/fig. suppl.

15-50 figs.



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Garde de la forêt	1	5	3	0	5	Réflexes foudroyants
Options				pts -	Options d'État-major	
Doit prendre (un seul choix) :						pts -
Cape elfique et Lames sylvestres				gratuit	Champion	10
Lance et Bouclier				gratuit	Musicien	10
					Porte-étendard	10
					Enchantement d'étendard	sans limite



## Archers sylvestres

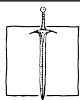
225 pts + 17 pts/fig. suppl.

10-30 figs.



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Archer sylvestre	1	4	3	0	5	Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (3+)
Options d'État-major				pts -	Options d'État-major pts -	
Champion				10	Porte-étendard 10	
Musicien				10	Enchantement d'étendard sans limite	



## Cavaliers des clairières

165 pts + 25 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-3 unités/armée

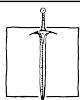


Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [FI] comptent aussi dans la catégorie « Flèches invisibles ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine				
	9"	18"	8	Arpenteur sylvestre, Capture				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	1	4	3	1	Armure légère			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Cavalier des clairières	1	4	3	0	5	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Réflexes foudroyants, Lance sylvestre		
Cheval elfique	1	3	3	0	4	Harnaché		
Options			pts-		Options d'État-major		pts-	
Doit prendre (un seul choix) :					Champion		10	
Bouclier			gratuit		Musicien		10	
Chasseurs des clairières (0-10 figurines/unité)					Porte-étendard		10	
[FI]			7/fig.		Enchantement d'étendard		sans limite	
Embuscade (Chasseurs des clairières unique-ment)			2/fig.		Règles de figurine optionnelles			
					Chasseurs des clairières : Règle universelle.			
					La figurine perd <b>Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)</b> et <b>Capture</b> . Elle gagne un Arc long sylvestre (3+), <b>Avant-garde</b> , <b>Repli tactique</b> et <b>Troupe légère</b> .			



## Dryades

150 pts + 16 pts/fig. suppl.

8-26 figs.

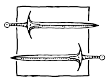
0-4 unités/armée



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Capture, Esprit sylvestre	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	0	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Dryade	2	4	4	1	5
Options			pts-		Règles de figurine optionnelles
Esprits des clairières (0-15 figurines/unité)			1/fig.		Esprits des clairières : Règle universelle.
Options d'État-major			pts-		La figurine gagne <b>Cible difficile (1)</b> , <b>Tirailleur</b> ,
Champion			10		<b>Troupe légère</b> et perd <b>Capture</b> .

# Spécial (pas de limite)



## Patrouilleurs forestiers

195 pts + 18 pts/fig. suppl.

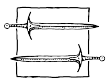
10-30 figs.



0-5 unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre, Capture, Sans peur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	5	3	0	Armure légère, Cape elfique		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Patrouilleur forestier	2	5	3	1	5	Réflexes foudroyants, Arme lourde	
Options				pts-		Options d'État-major	pts-
Avant-garde*				2/fig.		Champion	10
*Les Personnages avec <b>Gardien de la forêt</b> qui rejoignent cette unité gagnent <b>Avant-garde</b> .						Musicien	10
						Porte-étendard	10
						Enchantement d'étendard	sans limite



## Dendrées sauvages

355 pts + 100 pts/fig. suppl.

4-6 figs.



0-3 unités/armée

Taille Grande  
Type Infanterie  
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Capture, Esprit sylvestre, Garde du corps (Doyen dendrâme), Rameaux enhardissants	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	5	3	Ægide (5+), Inflammable
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Dendrâme sauvage	3	4	5	2	3
Options d'État-major				pts -	
Champion				10	



## Aigles de la forêt

95 pts + 29 pts/fig. suppl.

1-5 figs.

0-2 unités/armée

Taille Grande  
Type Bête  
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol 2"	4"	8	Guide (Forêt), Troupe légère, Vol (9", 18")	
	Vol 9"	18"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	5	4	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Aigle de la forêt	2	5	4	1	4



## Danselames

210 pts + 31 pts/fig. suppl.

7-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, <b>Danses de Cenyryn</b> , Résistance à la magie (1), Sans peur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	6	3	0	Ægide (6+), Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Danselame	1	5	4	1	6	Réflexes foudroyants, Lames sylvestres

### Règles de figurine

#### Danses de Cenyryn : Règle universelle.

Au début de chaque Manche de combat, chaque unité entièrement constituée de figurines suivant cette règle **doit** choisir l'une des Danses listées ci-dessous et en appliquer les effets jusqu'à la fin de la Manche de combat. Cette unité ne peut plus choisir cette Danse jusqu'à ce que l'un des événements suivants se soit passé :

- L'unité n'est plus engagée au combat.
- L'unité choisit une Danse différente.

### Options d'État-major

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

#### Brumes estompées

Ægide (3+), -1 en Force et -1 en Pénétration d'armure.

#### Tourbillon de lames

+1 en valeur d'Attaque.

#### Tourments malicieux

**Peur.** Les unités ennemies en contact avec la figurine comptent toujours comme ayant 0 en Bonus de rang lors du calcul du Résultat de combat.

#### Vent mordant

+1 en Pénétration d'armure et **Coup fatal**.



## Père des arbres

445 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée\*

Taille Gigantesque  
Type Infanterie  
Socle 75×50 mm

\*0-1 unité/armée si l'armée inclut au moins deux parmi : Avatar de la Nature, Dragon ou Père des arbres vénérable.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres, Tenace		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	5	6	4	Ægide (5+), Inflammable	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Père des arbres	5	5	6	3	2	Attaque écrasante, Racines empaleuses (3+)



## Chasseurs sauvages

260 pts + 35 pts/fig. suppl.

5-12 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	9"	18"	9	Arpenteur sylvestre, Frénésie, Sans peur, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	3	3	1	Ægide (6+), Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Chasseur sauvage	2	5	4	1	6	Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (+1 Att), Réflexes foudroyants	
Cerf elfique	1	3	4	1	4	Harnaché	
Options			pts -		Options d'État-major		pts -
Bouclier			3/fig.		Champion		10
Doit prendre (un seul choix) :					Musicien		10
Lames sylvestres			gratuit		Porte-étendard		10
Lance sylvestre			1/fig.		Enchantement d'étendard		sans limite



## Chevaliers faucon

270 pts + 63 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-2 unités/armée

Taille Grande  
Type Cavalerie  
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	Au sol 2"	4"	9	Arpenteur sylvestre, Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère, Vol (9", 18")			
	Vol 9"	18"					
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	2	5	4	1	Cible difficile (1), Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Chevalier faucon	1	5	4	1	5	Charge dévastatrice (+1 Att), Réflexes foudroyants, Lance sylvestre	
Faucon	2	5	4	2	4	Harnaché	
Options			pts-	Options d'État-major			pts-
Doit prendre (un seul choix) :				Champion			10
Tirailleur et Arc long sylvestre (3+)			gratuit	Musicien			10
Bouclier			10/fig.	Porte-étendard			10
				Enchantement d'étendard			sans limite



# Flèches invisibles (max. 35%)



## Servantes de la Ronce

200 pts + 28 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard

Type Cavalerie

Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	9	Arpenteur sylvestre, Conclave de magiciens, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1	Ægide (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servante de la Ronce	1	4	3	0	5	Attaque empoisonnée, Réflexes foudroyants, <b>Épine empoisonnée (2+)</b>
Cerf elfique	1	3	4	1	4	Harnaché
Règles de figurine			Options d'État-major			pts-
<b>Épine empoisonnée</b> : Arme de tir.			Champion			100
Portée 12", Tir 1, Fo 3, PA 1, <b>Tir rapide.</b>			Musicien			10
Conclave de magiciens			Porte-étendard			10
<b>Doit</b> choisir deux sorts parmi :			Enchantement d'étendard			sans limite
• <i>Mystères du temps</i> (Cosmologie)						
• <i>Maître de la terre</i> (Druidisme)						
• <i>Briser la volonté</i> (Chamanisme)						
• <i>Étreinte de la forêt</i> (Sort héréditaire)						



## Sentinelles sylvestres

150 pts + 37 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-2 unités/armée\*

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm

\*0-1 unité/armée si l'armée inclut deux unités de Pisteurs forestiers.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Sentinelle sylvestre	1	4	3	0	5	Attaque empoisonnée, Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (3+)
Options				pts-	Options d'État-major	
Éclaireur (0-1 unité/armée)				3/fig.	Champion	
Lames sylvestres				1/fig.	10	



## Pisteurs forestiers

175 pts + 50 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Éclaireur, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Pisteur forestier	1	4	3	0	5	Maître-archer, Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (2+), Lames sylvestres

Options d'État-major

Champion

pts-

10

# Feuille de référence

## Personnages

<b>Prince des forêts</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	9										Arpenteur sylvestre
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	7	Rés	3	Arm	0								
Prince des forêts	Att	4	Off	7	Fo	4	PA	2	Agi	9						Réflexes foudroyants, Tir précis
<b>Chef sylvestre</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	9										Arpenteur sylvestre
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	3	Arm	0								
Chef sylvestre	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	7						Réflexes foudroyants
<b>Druide</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	8										Apprenti magicien, Arpenteur sylvestre, Mélopée des arbres
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	3	Arm	0								
Druide	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5						Réflexes foudroyants
<b>Père des arbres vénérable</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	9										Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres, Tenace
Gigantesque, Infanterie	PV	6	Déf	4	Rés	6	Arm	4								Ægide (5+), Inflammable
Père des arbres vénérable	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2						Attaque écrasante, Racines empaleuses (4+)
<b>Avatar de la Nature</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	9										Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres, Tenace
Gigantesque, Infanterie	PV	6	Déf	6	Rés	6	Arm	4								Ægide (5+), Inflammable
Avatar de la Nature	Att	6	Off	6	Fo	7	PA	4	Agi	3						Attaque écrasante, Racines empaleuses (3+)
<b>Dryade vénérable</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	9										Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	4	Arm	0								Ægide (5+)
Dryade vénérable	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	7						Haine
<b>Doyen dendrâme</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	9										Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Rameaux enhardissants, Un berger et son troupeau
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	3								Ægide (5+), Inflammable
Doyen dendrâme	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	3	Agi	4						

## Montures de personnage

<b>Cheval elfique</b>	MS	9"	MF	18"	Dis	P										
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1								
Cheval elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4						Harnaché
<b>Grand cerf</b>	MS	8"	MF	16"	Dis	P										
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	5	Arm	P+1								
Grand cerf	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4						Harnaché
<b>Licorne sylvestre</b>	MS	10"	MF	20"	Dis	P										Guide, <b>Messager de Sura</b> , Résistance à la magie (1)
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1								
Licorne sylvestre	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	5						Attaque magique, Harnaché
<b>Aigle royal</b>	MS	2"	MF	4"	Dis	P										Troupe légère, Vol (9", 18")
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1								Cible difficile (1)
Aigle royal	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4						Harnaché
<b>Dragon</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	P										<b>Les grands esprits se rencontrent</b> , Troupe légère, Vol (7", 14")
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	5	Rés	6	Arm	4								
Dragon	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3						Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Harnaché

## Base

<b>Gardes de la forêt</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	8										Arpenteur sylvestre, Capture
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	0								Armure légère
Garde de la forêt	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5						Réflexes foudroyants
<b>Archers sylvestres</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	8										Arpenteur sylvestre, Capture
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0								
Archer sylvestre	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5						Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (3+)

<b>Cavaliers des clairières</b>	MS	9"	MF	18"	Dis	8						Arpenteur sylvestre, Capture
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1				Armure légère
Cavalier des clairières	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Réflexes foudroyants, Lance sylvestre
Cheval elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4		Harnaché
<b>Dryades</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Arpenteur sylvestre, Capture, Esprit sylvestre
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0				Ægide (5+)
Dryade	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	5		

## Spécial

<b>Patrouilleurs forestiers</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	9						Arpenteur sylvestre, Capture, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	0				Armure légère, Cape elfique
Patrouilleur forestier	Att	2	Off	5	Fo	3	PA	1	Agi	5		Réflexes foudroyants, Arme lourde
<b>Dendråmes sauvages</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Arpenteur sylvestre, Capture, Esprit sylvestre, Garde du corps (Doyen dendråme), Rameaux enhardissants
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	3				Ægide (5+), Inflammable
Dendråme sauvage	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3		
<b>Aigles de la forêt</b>	MS	2"	MF	4"	Dis	8						Guide (Forêt), Troupe légère, Vol (9", 18")
Grande, Bête	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0				
Aigle de la forêt	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4		
<b>Danselames</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Arpenteur sylvestre, Danses de Cenyrn, Résistance à la magie (1), Sans peur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	6	Rés	3	Arm	0				Ægide (6+), Cible difficile (1)
Danselame	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	6		Réflexes foudroyants, Lames sylvestres
<b>Père des arbres</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres, Tenace
Gigantesque, Infanterie	PV	5	Déf	5	Rés	6	Arm	4				Ægide (5+), Inflammable
Père des arbres	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	2		Attaque écrasante, Racines empaleuses (3+)
<b>Chasseurs sauvages</b>	MS	9"	MF	18"	Dis	9						Arpenteur sylvestre, Frénésie, Sans peur, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	1				Ægide (6+), Armure légère
Chasseur sauvage	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	6		Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (+1 Att), Réflexes foudroyants
Cerf elfique	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4		Harnaché
<b>Chevaliers faucon</b>	MS	2"	MF	4"	Dis	9						Arpenteur sylvestre, Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère, Vol (9", 18")
Grande, Cavalerie	PV	2	Déf	5	Rés	4	Arm	1				Cible difficile (1), Armure légère
Chevalier faucon	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	5		Charge dévastatrice (+1 Att), Réflexes foudroyants, Lance sylvestre
Faucon	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	2	Agi	4		Harnaché

## Flèches invisibles

<b>Servantes de la Ronce</b>	MS	9"	MF	18"	Dis	9						Arpenteur sylvestre, Conclave de magiciens, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1				Ægide (4+)
Servante de la Ronce	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5		Attaque empoisonnée, Réflexes foudroyants, Épine empoisonnée (2+)
Cerf elfique	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4		Harnaché
<b>Sentinelles sylvestres</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Arpenteur sylvestre, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0				Cible difficile (1)
Sentinelles sylvestre	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5		Attaque empoisonnée, Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (3+)
<b>Pisteurs forestiers</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Arpenteur sylvestre, Éclaireur, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	0				Cible difficile (1)
Pisteur forestier	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5		Maître-archer, Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (2+), Lames sylvestres

## Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Racines empaleuses	-	12"	4	1	1D6+1	Tir en marche forcée Tir rapide Ignore les couverts Fo 5 PA 2 quand la cible est dans une Forêt
Arc long sylvestre	-	30"	3/4	1	1	Tir de volée Tir rapide Fo 4 à Courte portée
Tourment du Veilleur	-	30"	3	1	4	Attaque empoisonnée
Branche de Wyscan	-	30"	4 [6]	2 [10]	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (2)] <a href="#">Rechargez!</a>
Pluie de flèches	-	30"	4	1	3D6	Attaque magique la précision <b>pass</b> e à 2+ + 1 PA à Courte portée
Épine empoisonnée	-	12"	3	1	1	Attaque empoisonnée Tir rapide

## Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Pluie de flèches	2+	Personnages
Arc long sylvestre	0+	Prince des forêts
	1+	Chef sylvestre
	2+	Pisteur forestier
	3+	Druide, Archer sylvestre, Cavalier des clairières, Chevalier faucon, Sentinelle sylvestre
Racines empaleuses	3+	Avatar de la Nature, Père des arbres
	4+	Père des arbres vénérable
Épine empoisonnée	2+	Servante de la Ronce

# Journal des modifications

## 2023 bêta 2

- Malédiction du Cerf noir supprimée
- Ajout de Force du chêne 65
- Tourment du Veilleur Ne peut pas être choisi par un Magicien
- Dryades, modifications
- Miroir de l'arpenteur des brumes, modifications
- Branche de Wyscan gagne Rechargez!
- Branche de Wyscan 60 ↗75
- Tourment du Veilleur 35 ↗45
- Tambours de Cenyrn 20 ↘10
- Corne de la Chasse sauvage 50 ↘35
- Confrérie Chasseur sauvage 70 ↘60
- Confrérie Pisteur forestier 50 ↗60
- Druide Licorne sylvestre 60 ↘50
- Garde de la forêt Figurines additionnelles 13 ↘12
- Chevaliers faucon Coût de départ 275 ↘270
- Dendråmes sauvages Figurines additionnelles 103 ↘100
- Chasseurs sauvages Figurines additionnelles 31 ↗35
- Pisteurs forestiers Figurines additionnelles 45 ↗50