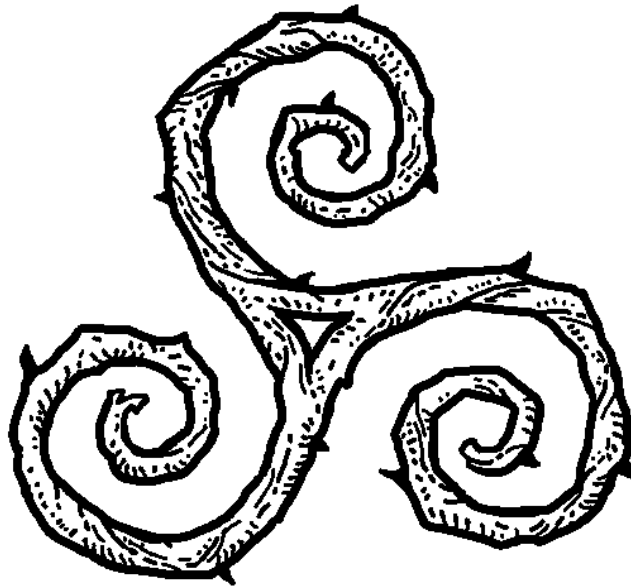


Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Elfes Sylvestres

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 20 juillet 2016
VF 2.1



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

Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur le site suivant. Vos retours et suggestions sont les bienvenus : <http://www.the-ninth-age.com/>

Copyright Creative Commons license : the-ninth-age.com/license.html

Sommaire

Règles communes de l'armée	1	Seigneurs	5
Règles spéciales de l'armée	1	Héros	7
Armurerie	2	Unités de base	11
Clans	3	Unités spéciales	13
Aspects de la nature	3	Unités rares	15
Objets magiques	4		
Liste des troupes	5		
Fiche de référence	17		

Note des traducteurs

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9^e Âge pour leur motivation et leur travail continu pour faire vivre notre passion. Nous espérons que ce jeu saura développer les qualités pour plaire au plus grand nombre et réunir les joueurs, amateurs comme habitués des tournois, autour de règles amusantes et équilibrées, pour finalement s'imposer comme un standard du jeu de figurines. Une grande ambition qui ne pourra s'accomplir que **grâce à vous**, la communauté, via des retours constructifs, afin de modeler le jeu selon nos désirs. N'étant **en aucun cas à but lucratif**, le 9^e Âge part avec un avantage considérable. Les règles des éventuelles nouvelles sorties ne sont pas dictées par le besoin de vendre ces nouveautés. Vous pouvez choisir et acheter vos figurines où bon vous semble, il n'y a pas un unique revendeur toléré. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que le 9^e Âge sera joué, vous disposerez d'un **support continu et régulier**, celui-ci étant offert par la communauté.

Concernant la traduction en elle-même, nous avons fait de notre mieux pour vous offrir une version de qualité, dont nous espérons qu'elle surpasse celle de la version originale ! Si vous constatez des coquilles, des erreurs, merci de nous les signaler en nous contactant sur le forum du 9^e Âge, dans le **sous-forum français** (<http://www.the-ninth-age.com/index.php?board/117-french/>). Vous y trouverez aussi les dernières mises à jour. **En cas de conflit d'interprétation avec la version originale, la version originale fait référence.**

Que ce jeu vous apporte d'innombrables heures de plaisir partagé !

- | | | |
|-----------------|-----------------|----------------------------|
| • « AEnoriel » | • « Bigfish » | • « Iluvatar » |
| • « Anglachel » | • « Eru » | • « Mammstein » |
| • « Astadriel » | • « Gandarin » | • « Shlagrabak » |
| • « Batcat » | • « Groumbahk » | • et beaucoup d'autres ... |

RÈGLES COMMUNES DE L'ARMÉE

Les Forêts Suivent

Après avoir choisi les zones de déploiement, mais avant de procéder au déploiement, vous pouvez placer une Forêt intégralement dans votre moitié du champ de bataille. Elle ne doit toucher aucun autre Décor et se trouver à plus de 6" de tout objectif. Sa taille ne doit pas dépasser 27 cm par 19 cm.

Toutes les Forêts sur la table sont considérées comme des Terrains Dangereux (1) pour toutes les unités à l'exception de celles qui ont les règles Guide ou Guide (Forêt).

Esprits Rarissimes

Votre armée ne peut pas comprendre plus de 3 Pères des Arbres et Vénérables Pères des Arbres en tout. Cette limite passe à 6 pour une Grande Armée et à 2 pour une Patrouille.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Arpenteur Sylvestre

La figurine gagne la règle Guide (Forêt). Si une unité composée entièrement de figurines avec la règle Arpenteur Sylvestre commence une Phase de Corps à Corps avec la majorité de son empreinte au sol dans une Forêt, alors tous les éléments de figurine possédant cette règle peuvent relancer les jets pour blesser ayant donné '1' au Corps à Corps pour la durée de cette phase.

De plus, ajoutez un +1 additionnel à vos tentatives de Canalisation si votre armée possède au moins une figurine avec les règles Canalisation et Arpenteur Sylvestre qui se trouve dans une Forêt.

Maître-Archer

La figurine compte comme étant équipée avec les Flèches Féériques suivantes (voir l'Armurerie) : Flèche Traqueuse, Trait Stellaire, Pointe Acérée et Tir de Balsamine.

Chant Sylvestre

Objet de Sort, Puissance 3. Portée 24", Durée : Immédiat.

Le sort cible une Forêt et affecte toute unité alliée située complètement dans cette Forêt et toute unité ennemie étant en contact avec cette Forêt. Les unités ennemies subissent 1D6 touches de Force 5. La Forêt et toutes les unités alliées ciblées, mais pas les unités ennemies, sont déplacées de 1D3 + 3" dans une même direction choisie par le lanceur du sort avant de déterminer la distance. Ce déplacement suit les règles des Mouvements Magiques. La Forêt doit arrêter son déplacement immédiatement avant d'entrer en contact avec une unité ennemie ou un autre Décor.

Rameaux Enhardissants

Les unités composées en majorité de figurines possédant cette règle gagnent la règle Tenace lorsque plus de la moitié de leur empreinte au sol se situe dans une Forêt.

ARMURERIE

Flèches Féériques :

Il y a 6 types de Flèches Féériques, avec chacune un bonus différent quand elles sont tirées avec un Arc Long. À chaque fois qu'une figurine équipée de Flèches Féériques tire avec son Arc Long, elle peut choisir une des deux options suivantes. Toutes les figurines ordinaires d'une même unité doivent choisir le même effet.

1. Utilisez les règles normales de l'Arc Long.

ou

2. Ignorez la pénalité pour toucher de Mouvement et Tir, la règle Tir de Volée est perdue, et appliquez les effets de la Flèche choisie :

Flèche Sombre	Force 4 à Courte Portée, Perforant (1) à Longue Portée.
Dard d'Aubépine	Attaques Empoisonnées.
Flèche Traqueuse	Ignorez les pénalités pour toucher liées aux Couverts, à la Longue Portée et à la règle Tirailleur.
Trait Stellaire	Attaques Divines, Attaques Enflammées et Attaques Magiques.
Pointe Acérée	Perforant (3).
Tir de Balsamine	Tirs Multiples (2).

Racines Empaleuses :

Attaque de Tir. Portée 12'', Force 4 (Force 5 si la cible est en contact avec une Forêt), Tirs Multiples (1D6+1), Tir Rapide. La figurine ignore les pénalités pour toucher des Couverts et peut tirer après une Marche Forcée.

Lance Sylvestre :

Arme de Corps à Corps. Type : Lance Légère. Les attaques portées avec cette arme gagnent la règle Perforant (1).

Lames Sylvestres :

Arme de Corps à Corps. Type : Paire d'Armes. Les attaques portées avec cette arme gagnent la règle Perforant (1).

Cape Elfique :

Si elle est combinée à une Armure Légère, le porteur gagne la règle Protection Innée (6+).

CLANS

Plusieurs Personnages peuvent appartenir à un même Clan.

Clan des Changeformes 55/40 pts
Figurine à pied uniquement.

La figurine gagne +4 en Mouvement, +2 en Initiative, +1 Attaque et la règle Sauvegarde Invulnérable (4+). Elle ne peut jamais rejoindre une unité ni être rejointe par un autre Personnage, et gagne la règle Pas un Meneur.

Clan des Gardiens de la Forêt 40/30 pts
Figurine à pied uniquement.

La figurine gagne +1 Attaque et la règle Protection Innée (5+). Elle ne peut être équipée que d'armes du type Lance, Arme Lourde ou Lames Sylvestres, magiques ou standard, ou d'une Arme de Base standard.

Clan des Chasseurs Sauvages 35/25 pts
Figurine montée sur Cheval Elfique ou Grand Cerf uniquement.

La figurine du porteur gagne la règle Frénésie. Le porteur gagne les règles Charge Dévastatrice et Troupes Légères. De plus, la figurine gagne la règle Peur jusqu'à la fin de la Phase de Corps à Corps après avoir réussi une charge.

Clan des Pisteurs 35/25 pts
Figurine à pied uniquement.

La figurine gagne +1 en Capacité de Tir et les règles Éclaireur, Maître-Archer et Tirs Multiples (Attaques sur le profil).

Clan des Danselames 25 pts
Figurine à pied uniquement.

La figurine gagne les règles Danses de Cenyryn (voir l'unité spéciale Danselames), Immunisé à la Psychologie et Sauvegarde Invulnérable (6+). Son unité gagne la règle Rapide. Elle ne peut rejoindre que des unités de Danselames et ne peut être rejointe que par des Personnages du même Clan. Enfin, elle ne peut utiliser ni Arme de Tir, ni Armure, magiques ou standard.

ASPECTS DE LA NATURE

Les Aspects de la Nature ont la règle Un par Armée.

Entrave de Vignes 50/25 pts
En Défi, les adversaires de la figurine doivent relancer leurs jets pour toucher réussis.

Écorce Blessée 40 pts
Les Dryades de l'unité du porteur gagnent la règle Haine.

Spores Toxiques 30 pts
Chaque figurine de l'unité du porteur gagne une Attaque de Tir. Portée 12", Force 3, Coup Fatal.

Couronne de Chêne 5 pts
(Général uniquement).

Toutes les unités de Dryades et de Dendràmes de l'armée peuvent prendre un Porte-étendard et un Musicien pour 10 pts chacun.

Un unique Doyen Dendrame peut devenir Porteur de la Grande Bannière pour 25 pts. Il peut alors prendre une Bannière Magique, mais s'il prend un Aspect de la Nature, le total des coûts ne peut excéder 50 pts. S'il ne prend pas d'Aspect de la Nature, le coût de la Bannière Magique n'est pas limité.

Racines Entrelacées 5 pts
Une unité de Dendràmes peut être améliorée avec un bonus de +1 en Force pour 10 pts/fig. Ce bonus disparaît à la mort du porteur. Le coût additionnel des améliorations compte dans celui de l'unité.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Épée Cyclone 60/40 pts
Figurine à pied uniquement.

Type : Arme Lourde. Le porteur gagne +1 à sa Sauvegarde d'Armure au Corps à Corps jusqu'à obtenir 2+ au mieux.

Les Attaques portées avec cette arme bénéficient d'un bonus de +1 en CC et de la règle Blessures Multiples (2).

Lance Sacrée de Cadaron 40/30 pts
Type : Lance (donc à pied uniquement). Les Attaques portées avec cette arme ont +1 en Force.

Si le porteur inflige au moins une blessure non sauvegardée avec cette arme, celui-ci et toutes les figurines ordinaires de son unité gagnent la règle Distrayant jusqu'à la fin de la Phase de Corps à Corps.

Arc de Wyscan 35 pts
Type : Arc Long. Le porteur peut choisir de remplacer son Attaque de Tir normale par une Attaque de Tir Spéciale avec Force 1, Attaques Empoisonnées et Tirs Multiples (2D6). Elle ne peut pas être combinée avec des Flèches Féériques.

Armures magiques

Heaume de la Chasse Sauvage 20 pts
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Lorsque la figurine réussit une charge, le porteur gagne +1 en Capacité de Combat et +1 Attaque jusqu'à la fin de la Phase de Corps à Corps suivant cette charge.

Talismans

Pendentif du Feu Flétrissant 25 pts
Au Corps à Corps, ni le porteur ni les figurines attaquant le porteur ne reçoivent de bonus de Force de leur arme, qu'elle soit magique ou standard.

Objets enchantés

Graines Sacrées 35 pts
Figurine à pied uniquement.

Une seule utilisation. L'objet peut être activé à la fin de toute Phase de Mouvement alliée. Placez alors une Forêt de 6" de diamètre au plus au contact du porteur, et à plus de 1" de toute unité ennemie et des autres Décors.

Miroir de l'Arpenteur des Brumes 35 pts
Figurine à pied uniquement.

Une seule utilisation. Si l'unité du porteur est constituée uniquement de figurines d'Infanterie, qu'elle n'est pas engagée au corps à corps, et qu'elle est complètement à l'intérieur d'une Forêt sans aucune figurine ennemie, l'unité peut se téléporter dans une autre Forêt du champ de bataille à la fin de votre Phase de Mouvement. L'unité doit se retrouver intégralement dans la Forêt ciblée, dans n'importe quelle formation autorisée et en respectant la Règle du Pouce d'Écart. L'unité compte alors comme ayant fait une Marche Forcée.

Pluie de Flèches 30 pts
Une seule utilisation. Arme de Tir. Portée 30", Force 4, Tirs Multiples (3D6). Si le tir est fait à Courte Portée, il gagne aussi la règle Perforant (1). Les Flèches Féériques ne peuvent pas être utilisées lors de ce tir.

Tambours de Guerre de Cenryn 25 pts
Clan des Danselames uniquement.

Une seule utilisation. Cet objet peut être activé lorsque le porteur déclare une charge. L'unité ennemie ne peut déclarer que Tenir la Position en réponse à la charge, sauf si elle est déjà en fuite. Elle peut déclarer d'autres réactions normalement si elle est chargée par d'autres unités par la suite.

Bannières magiques

Bannière d'Amryl 25 pts
L'unité du porteur gagne la règle Combat avec un Rang Supplémentaire.

SEIGNEURS

PRINCE DES FORÊTS

Figurine **seule**



Coût min. : **130 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	7	7	4	3	3	8	4	10

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles Spéciales des Elfes :

Arpenteur Sylvestre, Réflexes Foudroyants.

Montures

Cheval Elfique	20 pts
Grand Cerf	50 pts
Aigle de la Canopée	55 pts
Dragon	250 pts

Options

Un seul Clan	pas de limite
Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Armure Légère	gratuit
Bouclier	5 pts
Cape Elfique	8 pts
Arc Long	3 pts
Flèches Féériques (un seul choix)	3 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Lames Sylvestres	5 pts
Lance	5 pts
Arme Lourde	10 pts
Lance de Cavalerie	15 pts
Lance Sylvestre	15 pts

HAUT DRUIDE

Figurine **seule**



Coût min. : **185 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	4	3	3	3	5	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles Spéciales des Elfes :

Arpenteur Sylvestre, Réflexes Foudroyants.

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline de la Magie Noire, de la Magie Blanche ou dans n'importe laquelle des Disciplines Communes.

Montures

Cheval Elfique	20 pts
Aigle de la Canopée	50 pts
Licorne	50 pts
Dragon	300 pts

Options

Maître Sorcier Niveau 4	30 pts
Chant Sylvestre	15 pts
Objets Magiques	jusqu'à 100 pts

VÉNÉRABLE PÈRE DES ARBRES

Figurine **seule**



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vénérable	5	4	4	5	6	6	2	3	9
Avatar de la Nature	5	6	5	7	6	6	3	6	9

Type de troupe

Monstre

Socle

75x50 mm

Armure :

Protection Innée (3+).

Règles Spéciales :

Attaque Écrasante, Inflammable, Tenace.

Règles Spéciales des Sylves :

Arpenteur Sylvestre, D'Outre-Monde, Esprits Rarissimes.

Magie :

Génère ses sorts dans la Discipline de la Nature ou de la Sauvagerie Bestiale.

Doit devenir au choix :

Vénérable Père des Arbres (215 pts)

Options

Un seul Aspect de la Nature	pas de limite
Chant Sylvestre	15 pts
Racines Empaleuses	20 pts
Magie (un seul choix) :	
Sorcier Apprenti Niveau 1	40 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2	65 pts
Maître Sorcier Niveau 3	130 pts
Maître Sorcier Niveau 4	160 pts
Si Sorcier, Objet Cabalistique	jusqu'à 50 pts

Avatar de la Nature (340 pts, Unique)

Options

Un seul Aspect de la Nature	pas de limite
Chant Sylvestre	15 pts
Racines Empaleuses	25 pts

HÉROS

CHEF SYLVESTRE

Figurine **seule**



Coût min. : **70 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	6	6	4	3	2	7	3	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles Spéciales des Elfes :

Arpenteur Sylvestre, Réflexes Foudroyants.

Montures

Cheval Elfique	15 pts
Grand Cerf	40 pts
Aigle de la Canopée	55 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Un seul Clan	pas de limite
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Armure Légère	gratuit
Bouclier	3 pts
Cape Elfique	5 pts
Arc Long	2 pts
Flèches Féériques (un seul choix)	3 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Lames Sylvestres	5 pts
Lance	5 pts
Arme Lourde	8 pts
Lance de Cavalerie	10 pts
Lance Sylvestre	10 pts

DRUIDE

Figurine **seule**



Coût min. : **70 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	4	3	3	2	5	1	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles Spéciales des Elfes :

Arpenteur Sylvestre, Réflexes Foudroyants.

Magie :

Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline de la Magie Noire, de la Magie Blanche ou dans n'importe laquelle des Disciplines Communes.

Montures

Cheval Elfique	15 pts
Licorne	40 pts
Aigle de la Canopée	50 pts

Options

Sorcier Apprenti Niveau 2	25 pts
Chant Sylvestre	15 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts

MATRIARCHE DRYADE



Coût min. : **55 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	6	6	4	4	2	7	3	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Règles Spéciales des Sylves :
Arpenteur Sylvestre, D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :
Haine.

Magie :
Génère ses sorts dans la Discipline de la Nature ou de la Sauvagerie Bestiale.

Options

Un seul Aspect de la Nature jusqu'à 50 pts
Magie (un seul choix) :
Sorcier Apprenti Niveau 1 20 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2 45 pts
Chant Sylvestre 15 pts

DOYEN DENDRÂME



Coût min. : **130 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	5	4	5	5	4	4	4	9

Type de troupe
Infanterie Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles Spéciales des Sylves :
Arpenteur Sylvestre, D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :
Inflammable, Perforant (1), Rameaux Enhardissants.

Options

Un seul Aspect de la Nature jusqu'à 50 pts

MONTURES DE PERSONNAGES

CHEVAL ELFIQUE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
9	3	-	3	3	1	4	1	3

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Guide (Forêt).

Options

Sauf si monté par un Personnage du Clan des Chasseurs Sauvages, Protection de Monture (5+) 10 pts

GRAND CERF



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	4	-	4	5	1	4	2	5

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
50x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Guide (Forêt).

LICORNE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
10	5	-	4	4	1	5	2	8

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Attaques Magiques, Charge Tonitruante, Guide (Forêt), Résistance à la Magie (2).

AIGLE DE LA CANOPÉE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
2	5	-	4	4	3	4	2	8

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Guide (Forêt), Vol (9).

Options

Perforant (1) 5 pts
Réflexes Foudroyants 5 pts

DRAGON

(Unique)



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	5	1	6	6	6	3	5	9

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Armure :

Protection Innée (3+).

Règles Spéciales :

Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées), Guide (Forêt), Vol (7).

UNITÉS DE BASE

GARDES DE LA FORÊT



Coût min. : **105 pts**

Coût min. pour 15 figurines. Taille max. : 50 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 9 pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	5	4	3	3	1	5	1	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Lance.

Armure :
Armure Légère, Cape Elfique.

Règles Spéciales des Elfes :
Arpenteur Sylvestre, Réflexes Foudroyants.

Options

Bouclier 2 pts/fig.
Échanger la Lance contre des Lames Sylvestres 1 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran

ARCHERS SYLVESTRES



Coût min. : **90 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 30 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 8 pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	4	3	3	1	5	1	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Arc Long.

Règles Spéciales des Elfes :
Arpenteur Sylvestre, Réflexes Foudroyants.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran

Options

Flèche Sombre (0-50 Choix) 4 pts/fig.

Règles Spéciales

Flèche Sombre : Flèche Féérique. Force 4 à Courte Portée, Perforant (1) à Longue Portée.

CAVALIERS DES CLAIRIÈRES



Coût min. : **90 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 15 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **17 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Cheval Elfique	9	3	-	3	3	1	4	1	3

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :

Arc Long, Lance Sylvestre.

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Elfes :

Arpenteur Sylvestre (Cavalier uniquement), Réflexes Foudroyants (Cavalier uniquement).

Règles Spéciales :

Cavalerie Légère.

Options

Échanger l'Arc Long contre un Bouclier gratuit

Un seul choix :

Échanger la règle Cavalerie Légère

contre une Cape Elfique 2 pts/fig.

Embuscade 2 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts

Musicien 10 pts

Porte-étendard 10 pts

DRYADES



Coût min. : **80 pts**

Coût min. pour 8 figurines. Taille max. : 30 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **12 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	4	4	4	1	5	2	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Règles Spéciales des Sylves :

Arpenteur Sylvestre, D'Outre-Monde.

Options

Tirailleur (15 figurines ou moins) 30 pts

État-Major

Champion 10 pts

UNITÉS SPÉCIALES

DANSELAMES



Coût min. : **75 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 15 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **15 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	6	4	4	3	1	5	1	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Lames Sylvestres.

Règles Spéciales des Elfes :
Arpenteur Sylvestre, Réflexes Foudroyants.

Règles Spéciales :
Immunisé à la Psychologie, Résistance à la Magie (1), Sauvegarde Invulnérable (6+), Tirailleur.

État-Major

Champion..... 10 pts
Musicien..... 10 pts
Porte-étendard..... 10 pts
- Bannière Magique jusqu'à 50 pts

Règles Spéciales

Danses de Cenyrn : Au début de chaque Manche de Corps à Corps, les unités entièrement constituées de figurines suivant cette règle peuvent choisir une des Danses ci-dessous. Aucune figurine ne peut utiliser la même Danse lors de deux Tours de Joueur consécutifs. Toutes les figurines d'une même unité doivent choisir la même Danse. Les effets d'une Danse durent jusqu'à la fin de la manche.

Tourbillon de Lames	+1 Attaque.
Brumes Dissimulatrices	Sauvegarde Invulnérable (3+), -1 en Force et perd la règle Perforant (1) conférée par les Lames Sylvestres.
Tourments Mortels	Peur. Les unités ennemies en contact socle à socle ne reçoivent aucun Bonus de Rang pour le Résultat de Combat.
Illusions Déconcertantes	Les unités ennemies en contact socle à socle ne bénéficient pas de la règle Parade.

PROTECTEURS DE LA FORÊT



Coût min. : **120 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 30 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **11 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	5	4	3	3	1	5	2	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Arme Lourde.

Armure :
Armure Légère.

Règles Spéciales des Elfes :
Arpenteur Sylvestre, Réflexes Foudroyants.

Règles Spéciales :
Garde du Corps (Prince des Forêts, Chef Sylvestre), Immunisé à la Psychologie, Perforant (1).

Options

Cape Elfique..... 1 pt/fig.

État-Major

Champion..... 10 pts
Musicien..... 10 pts
Porte-étendard..... 10 pts
- Bannière Magique jusqu'à 50 pts

CHASSEURS SAUVAGES



Coût min. : **145 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 12 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **28 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	5	5	4	4	3	1	5	1	9
Cerf Elfique	9	3	-	4	3	1	4	1	3

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :
Lance Sylvestre.

Armure :
Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Elfes :
Arpenteur Sylvestre (Cavalier uniquement), Réflexes Foudroyants (Cavalier uniquement).

Règles Spéciales :
Charge Dévastatrice (Cavalier uniquement), Frénésie, Sauvegarde Invulnérable (6+), Troupes Légères.

Options

Un seul choix :
Avant-Garde 3 pts/fig.
Bouclier 3 pts/fig.
Échanger la Lance Sylvestre
contre des Lames Sylvestres 1 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Bannière Magique jusqu'à 50 pts

CHEVAUCHEURS DE FAUCON



Coût min. : **120 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 6 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **40 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	5	5	4	4	3	1	5	1	9
Faucon	2	5	-	4	4	2	4	2	5

Type de troupe
Cavalerie Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armes :
Arc Long, Lance Sylvestre.

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Elfes :
Arpenteur Sylvestre (Cavalier uniquement), Réflexes Foudroyants (Cavalier uniquement).

Règles Spéciales :
Cavalerie Légère, Charge Dévastatrice (Cavalier uniquement), Perforant (1) (Faucon uniquement), Vol (9).

Options

Échanger l'Arc Long contre un Bouclier 2 pts/fig.
Armure Légère 4 pts/fig.
Tirailleur (3 figurines ou moins) 5 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Bannière Magique jusqu'à 25 pts

DENDRÂMES



Coût min. : **105 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 10 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **50 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	4	4	5	3	3	3	8

Type de troupe
Infanterie Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles Spéciales des Sylves :
Arpenteur Sylvestre, D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :
Garde du Corps (Doyen Dendrame), Inflammable, Perforant (1), Rameaux Enhardissants.

État-Major

Champion 10 pts

UNITÉS RARES

SENTINELLES SYLVESTRES



Coût min. : **55 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 10 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **10 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	4	3	3	1	5	1	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Arc Long.

Règles Spéciales des Elfes :
Arpenteur Sylvestre, Réflexes Foudroyants.

Règles Spéciales :
Tirailleur.

Options

Éclaireur (Un par Armée) 1 pt/fig.
Dard d'Aubépine 4 pts/fig.
Paire d'Armes 1 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts

Règles Spéciales

Dard d'Aubépine : Flèches Féériques. Attaques Empoisonnées.

PISTEURS SAUVAGES



Coût min. : **100 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 10 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **23 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	5	5	3	3	1	5	1	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Arc Long, Lames Sylvestres.

Règles Spéciales des Elfes :
Arpenteur Sylvestre, Réflexes Foudroyants.

Règles Spéciales :
Éclaireur, Maître-Archer, Tirailleur.

État-Major

Champion 10 pts

AIGLE DE LA CANOPÉE



Coût min. : **50 pts**

Coût min. pour 1 figurine. Taille max. : 5 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **30 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
2	5	-	4	4	3	4	2	8

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x50 mm

Règles Spéciales :
Guide (Forêt), Vol (9).

Options

Perforant (1) 5 pts/fig.
Réflexes Foudroyants 5 pts/fig.

SERVANTES DE LA RONCE



Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 10 figurines.

Coût min. : **105 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **21 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	5	4	5	3	3	1	5	1	9
Cerf Elfique	9	3	-	4	3	1	4	1	3

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :
Épine Empoisonnée.

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Elfes :
Arpenteur Sylvestre (Cavalier uniquement), Réflexes Foudroyants (Cavalier uniquement).

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées (Cavalier uniquement), Sauvegarde Invulnérable (4+), Troupes Légères.

Magie :

Conclave de Sorciers : Traits de Lumière (Discipline de la Magie Blanche), Calamité des Bois Sauvages (Discipline de la Sauvagerie Bestiale).

État-Major

Champion.....	60 pts
Musicien.....	10 pts
Porte-étendard.....	10 pts
- Bannière Magique	jusqu'à 50 pts

Équipement Spécial

Épine Empoisonnée : Arme de Tir. Portée 12'', Force 3, Attaques Empoisonnées, Perforant (1), Tir Rapide.

PÈRE DES ARBRES



Figurine **seule**

Coût min. : **215 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	5	5	6	6	5	2	5	8

Type de troupe
Monstre

Socle
75x50 mm

Armure :
Protection Innée (3+).

Règles Spéciales des Sylves :
Arpenteur Sylvestre, D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :

Attaque Écrasante, Esprits Rarissimes, Inflammable, Tenace.

Options

Chant Sylvestre.....	15 pts
Racines Empaleuses	20 pts

FICHE DE RÉFÉRENCE

S : Seigneurs - H : Héros - B : Unités de base - S : Unités spéciales - R : Unités rares - M : Montures de Personnages uniquement

Personnages	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Prince des Forêts	5	7	7	4	3	3	8	4	10
S Haut Druide	5	4	4	3	3	3	5	1	9
S Vénérable Père des Arbres									
- Vénérable	5	4	4	5	6	6	2	3	9
- Avatar de la Nature	5	6	5	7	6	6	3	6	9
H Chef Sylvestre	5	6	6	4	3	2	7	3	9
H Druide	5	4	4	3	3	2	5	1	8
H Matriarche Dryade	5	6	6	4	4	2	7	3	9
H Doyen Dendrême	5	5	4	5	5	4	4	4	9
Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Garde de la Forêt	5	5	4	3	3	1	5	1	8
B Archer Sylvestre	5	4	4	3	3	1	5	1	8
B Dryade	5	4	4	4	4	1	5	2	8
S Danselame	5	6	4	4	3	1	5	1	8
S Protecteur de la Forêt	5	5	4	3	3	1	5	2	9
R Sentinelle Sylvestre	5	4	4	3	3	1	5	1	8
R Pisteuse Sauvage	5	5	5	3	3	1	5	1	8
Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Dendrême	5	4	4	4	5	3	3	3	8
Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Cheval Elfique	9	3	-	3	3	1	4	1	3
M Grand Cerf	8	4	-	4	5	1	4	2	5
M Licorne	10	5	-	4	4	1	5	2	8

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Aigle de la Canopée	2	5	-	4	4	3	4	2	8
Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Cavalier des Clairières									
- Cavalier	5	4	4	3	3	1	5	1	8
- Cheval Elfique	9	3	-	3	3	1	4	1	3
S Chasseur Sauvage									
- Cavalier	5	5	4	4	3	1	5	1	9
- Cerf Elfique	9	3	-	4	3	1	4	1	3
R Servante de la Ronce									
- Cavalier	5	4	5	3	3	1	5	1	9
- Cerf Elfique	9	3	-	4	3	1	4	1	3
Cavalerie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Chevalier de Faucon									
- Cavalier	5	5	4	4	3	1	5	1	9
- Faucon	2	5	-	4	4	2	4	2	5
Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Dragon	6	5	1	6	6	6	3	5	9
R Père des Arbres	5	5	5	6	6	5	2	5	8

Armes de Tir des Elfes Sylvestres

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Racines Empaleuses	-	12''	4 (5)	1D6+1	-	-
Épine Empoisonnée	-	12''	3	-	-	1

Flèches Féériques

Flèche Sombre	Force 4 à Courte Portée, Perforant (1) à Longue Portée.
Dard d'Aubépine	Attaques Empoisonnées.
Flèche Traqueuse	Ignorez les pénalités pour toucher liées aux Couverts, à la Longue Portée et à la règle Tirailleur.
Trait Stellaire	Attaques Divines, Attaques Enflammées et Attaques Magiques.
Pointe Acérée	Perforant (3).
Tir de Balsamine	Tirs Multiples (2).