

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Elfes des Ténèbres

Règles de l'Armée
Beta v0.99.6 - 28 avril 2016
VF 2.0



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

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.

Nous attirons votre attention sur le fait que ce jeu arrive à la fin de son **stade de développement**. Ce document correspond à une version de brouillon « **beta** » finale, dont le but est de repérer toute erreur qui a pu nous échapper. N'hésitez pas à nous aider à les trouver ! Ce livre d'armée n'est utilisable qu'en compagnie du livre de Règles et du livre de Magie.

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 !

Les traducteurs

- | | | |
|-----------------|-----------------|------------------|
| • « AEnoriel » | • « Eru » | • « Kingcheese » |
| • « Anglachel » | • « Gandarin » | • « Lamronchak » |
| • « Astadriel » | • « Groumbahk » | • « Mammstein » |
| • « Batcat » | • « Iluvatar » | |

Les changements de règles entre versions sont colorés comme ce paragraphe.

Document réalisé à l'aide de L^AT_EX.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Instinct Meurtrier

L'élément de figurine peut relancer ses jets pour blesser ayant donné un '1' naturel au Corps à Corps.

Maître des Arts Noirs

Si votre armée comporte au moins une figurine bénéficiant de cette règle, ajoutez un bonus de +1 additionnel à vos jets de Canalisation pour les Dés de Pouvoir (mais pas de Dissipation).

Aura Funeste

Toute unité ennemie en contact socle à socle avec au moins une figurine dotée de cette règle doit jeter 1D6 supplémentaire lors de ses tests de Commandement, à l'exception des tests de Moral, et ignorer le dé ayant donné le résultat le plus bas.

Prédateur Dominant

L'élément de figurine gagne +1 en Capacité de Combat et +2 en Commandement.

Regard Pétrifiant

Désignez une Attaque de Corps à Corps normale d'un élément de figurine avec cette règle spéciale avant d'effectuer les jets pour toucher. Cette attaque a Force 4 et Perforant (6). Le jet pour blesser est effectué contre l'Initiative de la cible au lieu de son Endurance. Ne peut pas être utilisé en tant qu'attaque de support.

Amiral

La figurine gagne Protection Innée (5+) mais ne peut pas avoir de monture. Les unités ennemies qui sont démoralisées lors d'un combat avec cette figurine doivent lancer un dé supplémentaire pour leur jet de fuite et ignorer le dé ayant le résultat le plus grand.

Pour chaque Personnage doté de cette règle, une unité de Corsaires peut gagner la règle Avant-Garde.

Maître des Bêtes

Les unités alliées constituées uniquement de figurines montées ou de Monstres à moins de 12" de cette figurine lancent un dé supplémentaire pour leurs tests de Frénésie et de Stupidité et ignorent le dé avec le résultat le plus grand.

Au début de chaque Phase de Corps à Corps, une unité alliée de Cavalerie, Char, Cavalerie Monstrueuse ou un Monstre à moins de 6" de cette figurine peut gagner la Haine pour le reste de la manche. Seules les montures sont affectées. Remarquez que la Haine n'a d'effet que lors de la première manche de Corps à Corps et qu'il n'est pas possible de cibler un Monstre Monté.

Si un Maître des Bêtes fait partie de l'armée, un unique Kraken peut être pris en tant que choix Spécial au lieu de choix Rare.

CULTES



Culte de Nabh

L'élément de figurine gagne la Haine et perd la règle Instinct Meurtrier s'il l'avait.



Culte de Yema

L'élément de figurine gagne +1 en Mouvement ainsi que la règle Guide (les montures sont également affectées). Il perd la règle Instinct Meurtrier s'il l'avait.

Cultes Rivaux

Une figurine ne peut rejoindre qu'un seul Culte. Une unité contenant une ou plusieurs figurines appartenant à un Culte ne peut pas bénéficier des règles Tenez les Rangs, Présence Charismatique et Faveurs Impies provenant de figurines d'un autre Culte. Un Personnage appartenant à un Culte ne peut pas rejoindre d'unité contenant une ou plusieurs figurines d'un autre Culte.

Zélote

Si le Général de l'armée appartient à un Culte, l'armée ne peut pas contenir d'unités de l'autre Culte. Toutes les figurines des unités de base, sauf les Lames de Nabh, rejoignent gratuitement le même Culte que le Général. De plus, toute unité possédant l'option de rejoindre le Culte du Général doit le faire.

ARMURERIE

Arbalète Écorcheuse :

Arme de Tir. Portée 24'', Force 3, Perforant (1), Tirs Multiples (2).

Arbalète d'Abordage :

Arme de Tir. Portée 12'', Force 3, Tirs Multiples (2), Tir Rapide.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Hache du Bourreau 60/40 pts
Infanterie uniquement.
Type : Arme Lourde. Les attaques portées avec cette arme ont un bonus de +3 en Force (au lieu de +2) et Blessures Multiples (2).

Fouet de Domination 35/25 pts
Type : Arme de Base. Le porteur gagne +1 Attaque. Les attaques de Corps à Corps effectuées avec cette arme sont toujours résolues avec une Force de 5 (ignorez tout type de modificateur). Toute figurine subissant une blessure non sauvegardée par cette arme voit sa CC réduite à 1 jusqu'à la fin de la manche de Corps à Corps.

Armures magiques

Armure Pourpre 20 pts
Infanterie uniquement.
Type : Armure Lourde. Pour chaque blessure non sauvegardée que le porteur inflige en Corps à Corps, il gagne +1 en Sauvegarde d'Armure pour le reste de la partie. La Sauvegarde d'Armure ne peut pas dépasser 1+.

Talismans

Manteau de Minuit 50 pts
Le porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (3+) qu'il peut uniquement utiliser contre les Attaques à Distance. De plus, le porteur gagne Blessures Multiples (1D3) et Coup Fatal lors des premières manches de Corps à Corps.

Amulette Malveillante 35 pts
Si un Sorcier ennemi à moins de 12" tente de lancer un sort, et qu'au moins deux des Dés de Pouvoirs utilisés ont eu pour résultat un double, le lanceur subit un Fiasco. Un unique lancer de sort ne peut pas générer plus d'un Fiasco.

Objets enchantés

Anneau d'Obscurité 40 pts
La figurine du porteur et toutes les figurines d'Infanterie de son unité comptent comme étant à Couvert Léger. Si une figurine affectée par cet objet est déjà à Couvert Léger, elle compte alors comme étant à Couvert Lourd. Les Attaques de Corps à Corps contre une figurine affectée par cet objet sont résolues avec un malus de -1 en Capacité de Combat (jusqu'à un minimum de 1).

Objets cabalistiques

Dague de Moraec 35/25 pts
Au début de chacune de vos Phases de Magie, le porteur peut infliger 1D3 blessures sans aucune sauvegarde à son unité. Dans ce cas, les sorts lancés par le porteur voient leur valeur de lancement réduite d'autant que le nombre de blessures infligées de cette manière, jusqu'à la fin de cette Phase de Magie.

Familier Mystique 25 pts
Au début de chacune de vos Phases de Magie, placez un Familier, figurine avec un socle de 20x20 mm, à moins de 6" du porteur, et à plus de 1" de toute figurine ou de tout Terrain Infranchissable. Le Familier est de taille Petite. Quand il lance un sort, à l'exception d'un sort lié à un Objet de Sort, le porteur peut choisir de déterminer la ligne de vue, la portée et l'arc frontal depuis le Familier. Il doit utiliser toutes les caractéristiques du Familier ou les siennes, il n'est pas possible de combiner. À la fin de la Phase, retirez le Familier du champ de bataille.

Bannières magiques

Étendard de Gar Daecos 60 pts
Amiral uniquement.
Toutes les unités de Corsaires et de Légionnaires Sadiques à moins de 6" du porteur reçoivent un bonus de +1 pour blesser au Corps à Corps.

Bannière Ensanglantée 35 pts
Les éléments de figurine dotés de la règle Instinct Meurtrier de l'unité du porteur peuvent relancer les résultats de '1' ou '2' de leurs jets pour blesser ratés au Corps à Corps.

SEIGNEURS

OPPRESSEUR

Figurine **seule**



Coût min. : **140 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

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales Elfes :

Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Montures

Cheval Elfique	20 pts
Raptor	35 pts
Char Prédateur	40 pts
Pégase	60 pts
Manticore	105 pts
Dragon	250 pts

Options

Peut prendre des Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Peut prendre (un seul choix) :	
Culte de Nabh	20 pts
Culte de Yema	20 pts
Maître des Bêtes	40 pts
Amiral	50 pts
Peut prendre un Bouclier	5 pts
Peut prendre une Armure Lourde	8 pts
Peut prendre une Arme de Tir (un seul choix) :	
Arbalète d'Abordage	2 pts
Arbalète Écorcheuse	4 pts
Peut prendre une Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	5 pts
Hallebarde	8 pts
Arme Lourde	10 pts
Lance de Cavalerie	15 pts

ORACLE EXALTÉ

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 Elfes :

Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Règles spéciales :

Maître des Arts Noirs.

Magie :

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

Montures

Cheval Elfique	20 pts
Raptor	25 pts
Pégase	50 pts
Manticore	100 pts
Dragon	300 pts

Options

Maître Sorcier Niveau 4	30 pts
Peut rejoindre le Culte de Yema	30 pts
Peut prendre des Objets Magiques	jusqu'à 100 pts

* Dans le cas d'une allégeance au Culte de Yema, seules les Disciplines de l'Alchimie, du Feu, de la Luxure, des Ombres, de la Mort ou de la Magie Noire sont accessibles.

HÉROS

TOURMENTEUR

Figurine **seule**



Coût min. : **75 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

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales Elfes :

Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Montures

Cheval Elfique	15 pts
Raptor	25 pts
Pégase	60 pts
Char Prédateur	65 pts
Manticore	135 pts

Options

Peut devenir Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Peut prendre des Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Peut prendre (un seul choix) :	
Culte de Nabh	10 pts
Culte de Yema	10 pts
Maître des Bêtes	40 pts
Amiral	40 pts
Peut prendre un Bouclier	3 pts
Peut prendre une Armure Lourde	5 pts
Peut prendre une Arme de Tir (un seul choix) :	
Arbalète d'Abordage	2 pts
Arbalète Écorcheuse	4 pts
Peut prendre une Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	5 pts
Arme Lourde	8 pts
Hallebarde	8 pts
Lance de Cavalerie	10 pts

PRÊTESSE DU CULTE

Figurine **seule**



Coût min. : **80 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	6	6	4	3	2	7	3	8

Prêtresse du Culte

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Paire d'Armes.

Règles spéciales Elfes :

Réflexes Foudroyants.

Une Prêtresse du Culte doit rejoindre l'un des Cultes suivants :



Culte de Nabh

Règles spéciales :

Charge Dévastatrice.

Montures

Manticore	110 pts
Autel Divin de Nabh	200 pts

Options

Peut devenir Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Peut prendre une Arme Magique	jusqu'à 50 pts
Peut prendre :	
Armure Légère	4 pts
Lame du Bourreau	15 pts
(voir l'unité spéciale Bourreaux)	



Culte de Yema

Règles spéciales :

Aura Funeste.

Montures

Cheval Elfique	15 pts
Raptor	20 pts
Pégase	55 pts
Autel Divin de Yema	215 pts

Options

Peut devenir Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Peut prendre une Arme Magique	jusqu'à 50 pts
Peut prendre :	
Bouclier	3 pts
Armure Légère	4 pts
Armes de Rétiaire	15 pts
(voir l'unité spéciale Danseuses de Yema)	

ORACLE

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 Elfes :

Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Règles spéciales :

Maître des Arts Noirs.

Magie :

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

Montures

Cheval Elfique	15 pts
Raptor	20 pts
Pégase	35 pts

Options

Sorcier Apprenti Niveau 2	25 pts
Peut rejoindre le Culte de Yema	20 pts
Peut prendre des Objets Magiques	jusqu'à 50 pts

* Dans le cas d'une allégeance au Culte de Yema, seules les Disciplines de l'Alchimie, du Feu, de la Luxure, des Ombres, de la Mort ou de la Magie Noire sont accessibles.

ASSASSIN

Figurine **seule**



Coût min. : **75 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales Elfes :

Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Règles spéciales :

Attaques Empoisonnées, Caché, Courtoisie Professionnelle, Éclair-
reur, Pas un Meneur, Perforant (1), Virtuose des Poisons.

Options

Peut rejoindre le Culte de Nabh 15 pts
Peut prendre des Objets Magiques (mais pas d'Armure Magique)
..... jusqu'à 50 pts
Peut prendre une Paire d'Armes 6 pts
Peut utiliser n'importe quel nombre de Venins (voir ci-dessous)

Règles spéciales

Courtoisie Professionnelle : Un Assassin ne peut pas rejoindre
ou être déployé dans une unité qui contient déjà un Assassin,
même Caché.

Peut devenir au choix :

Maître du Meurtre Sanglant (gratuit)

Options

Peut gagner la règle Distrayant 25 pts
Peut gagner la règle Sauvegarde Invulnérable (4+)* 25 pts

* Ne peut être utilisé que contre des Attaques de Corps à Corps.

Règles spéciales

Courtoisie Professionnelle : Un Assassin ne peut pas rejoindre ou être déployé dans une unité qui contient déjà un Assassin, même Caché.

Virtuose des Poisons : Un Assassin peut être équipé d'un ou plusieurs Venins. Au début de chaque Tour de Joueur, si l'Assassin dispose de plusieurs Venins, déclarez celui qu'il va utiliser. Les Venins ne peuvent être appliqués que sur des armes standard et font effet au Tir comme au Corps à Corps.

Venin Aconit (20 pts) : Les attaques faites avec ce Venin ont Coup Fatal et vous pouvez relancer les jets pour blesser ratés.

Venin Grémil Sanguin (20 pts) : Les attaques faites avec ce Venin ont un bonus de +1 pour blesser et ont Blessures Multiples (2, Personnages, Monstres Montés).

Venin Voile-de-nuit (40 pts) : Les attaques faites avec ce Venin sont résolues avec une Force égale à l'Endurance de la cible +1, jusqu'à une Force de 6 maximum. Ignorez cette règle si la Force des attaques était déjà supérieure.

Maître de la Mort Silencieuse (20 pts)

Armes :

Armes de Jet d'Assassin.

Équipement spécial

Armes de Jet d'Assassin : Portée 12'', Force de l'utilisateur, Perforant (1), Tirs Multiples (3), Tir Rapide. Peuvent être en-
duites de Venin.

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+).

Options

Peut prendre une Protection de Monture (5+) 10 pts
Peut gagner la règle Troupes Légères* 25 pts

* Seulement si le Général a rejoint le Culte de Yema et si le Cheval Elfique est monté par un Oppresseur, un Tourmenteur ou une Prêtresse du Culte.

RAPTOR



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	3	-	4	4	1	2	2	5

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (5+).

Règles spéciales :
Stupidité.

PÉGASE



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles spéciales :
Vol (8).

Options

Peut gagner la règle Charge Tonitruante 10 pts
Peut prendre un Caparaçon 20 pts

MANTICORE



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x100 mm

Règles spéciales :
Blessures Multiples (1D3), Coup Fatal, Frénésie, Grande Cible, Peur, Vol (8).

Options

Peut devenir Prédateur Dominant (seulement si monté par un Maître des Bêtes) 10 pts

CHAR PRÉDATEUR



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Équipage (2)	-	5	4	4	-	-	6	1	9
Raptor (2)	7	3	-	4	-	-	2	2	5

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armes :
Arbalète Écorcheuse (Équipage uniquement), Lance de Cavalerie.

Armure :
Armure Lourde, Protection de Monture (5+).

Règles spéciales Elfes :
Instinct Meurtrier (Équipage uniquement), Réflexes Foudroyants (Équipage uniquement).

Règles spéciales :
Stupidité, Touches d'Impact (+1).

AUTEL DIVIN



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	8	-	-	5	5	5	-	-	-
[Disciple de Nabh (3)]	-	5	4	3	-	-	5	1	8
[Disciple de Yema (2)]	-	4	4	3	-	-	5	1	8
[Méduse (Yema) (1)]	-	5	4	4	-	-	5	5	8

Type de troupe
Char

Socle
60x100 mm

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

Règles spéciales Elfes :
Réflexes Foudroyants (Disciples uniquement).

Règles spéciales :
Faveurs Impies (voir l'unité spéciale Autel Divin), Grande Cible, Peur, Sauvegarde Invulnérable (4+), Touches d'Impact (+1).

Un Autel Divin doit rejoindre un Culte. La figurine gagne alors les règles spéciales, l'allégeance et l'équipage correspondant.



Autel de Nabh

Allégeance :
Culte de Nabh.

Armes :
Paire d'Armes (Disciple de Nabh).

Règles spéciales :
Attaques Empoisonnées (Disciple de Nabh uniquement), Charge Dévastatrice (Disciple de Nabh uniquement), Résistance à la Magie (1).



Autel de Yema

Allégeance :
Culte de Yema.

Armes :
Hallebarde (Méduse uniquement), Lance de Cavalerie (Disciple de Yema uniquement).

Règles spéciales :
Regard Pétrifiant (Méduse uniquement).

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), Vol (7).

Options

Peut devenir Prédateur Dominant (seulement si monté par un Maître des Bêtes)..... 25 pts

UNITÉS DE BASE

LÉGIONNAIRES SADIQUES



Coût min. : **90 pts**

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

Armure :
Armure Légère, Bouclier.

Règles spéciales Elfes :
Instinct Meurtier, Réflexes Foudroyants.

Options

Peut prendre une Lance..... 1 pt/fig.
Peut prendre une Armure Lourde 2 pts/fig.

État-Major

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

PERCE-CŒURS



Coût min. : **110 pts**

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

Armure :
Armure Légère.

Règles spéciales Elfes :
Instinct Meurtier, Réflexes Foudroyants.

Options

Peut prendre un Bouclier 1 pt/fig.

État-Major

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

CORSAIRES



Coût min. : **80 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 35 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

Armure :
Armure Légère, Protection Innée (5+).

Règles spéciales Elfes :
Instinct Meurtier, Réflexes Foudroyants.

Options

Peut prendre une Paire d'Armes..... 1 pt/fig.
Peut prendre une Arbalète d'Abordage..... 1 pt/fig.
Peut gagner la règle Avant-Garde* 1 pt/fig.

État-Major

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

* Une unité de Corsaires peut prendre cette option pour chaque Personnage amélioré en **Amiral**. Tout Amiral qui rejoint une telle unité gagne la règle Avant-Garde.

PILLARDS DES TÉNÉBRES



Coût min. : **85 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
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 :
Lance Légère.

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

Règles spéciales Elfes :
Instinct Meurtrier (Cavalier uniquement), Réflexes Foudroyants (Cavalier uniquement).

Règles spéciales :
Cavalerie Légère.

Options

Peut prendre un Bouclier 3 pts/fig.
Peut prendre une Arbalète Écorcheuse 3 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Porte-étendard 10 pts
Musicien 10 pts

LAMES DE NABH



Coût min. : **130 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **12 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

Allégeance :
Culte de Nabh.

Armes :
Paire d'Armes.

Règles spéciales Elfes :
Réflexes Foudroyants.

Règles spéciales :
Attaques Empoisonnées, Frénésie.

État-Major

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

UNITÉS SPÉCIALES

DANSEUSES DE YEMA



Coût min. : **90 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent 14 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

Allégeance :

Culte de Yema.

Armes :

Armes de Rétiaire.

Armure :

Armure Légère, Bouclier.

Règles spéciales Elfes :

Réflexes Foudroyants.

Règles spéciales :

Sauvegarde Invulnérable (4+) (Ne peut être utilisé que contre des Attaques de Corps à Corps).

Options

Peut gagner la règle Tirailleurs (max. 15 figs., Unique) . 2 pts/fig.

État-Major

Champion..... 10 pts

Porte-étendard..... 10 pts

- Peut prendre une Bannière Magique jusqu'à 50 pts

Musicien..... 10 pts

Équipement spécial

Armes de Rétiaire : Arme de Corps à Corps. Le porteur gagne la règle Maître d'Armes. Cette arme peut être utilisée comme une Arme de Base et un Bouclier, un Fléau, une Paire d'Armes, une Lance et un Bouclier, une Arme Lourde ou enfin une Hal-lebarde.

BOURREAUX



Coût min. : **120 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent 15 pts/fig.

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Allégeance :

Culte de Nabh.

Armes :

Lame du Bourreau.

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales Elfes :

Réflexes Foudroyants.

État-Major

Champion..... 10 pts

Porte-étendard..... 10 pts

- Peut prendre une Bannière Magique jusqu'à 50 pts

Musicien..... 10 pts

Équipement spécial

Lame du Bourreau : Arme Lourde. Blessures Multiples (2, Infanterie, Cavalerie, Bête Monstrueuse), Coup Fatal.

GARDES DES TOURS NOIRES



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

Coût min. : **110 pts**

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

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	5	4	3	3	1	6	2	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Hallebarde.

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales Elfes :
Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Règles spéciales :
Garde du Corps, Immunisé à la Psychologie, Perforant (1).

Options

Peut être amélioré en Gardien Effroyable 3 pts/fig.

État-Major

Champion.....10 pts
- Peut prendre une Arme Magique jusqu'à 25 pts
Porte-étendard.....10 pts
- Peut prendre une Bannière Magique jusqu'à 50 pts
Musicien.....10 pts

Règles spéciales

Gardien Effroyable : La figurine gagne +1 en Capacité de Combat et la règle Combat avec un Rang Supplémentaire.

CHEVALIERS PRÉDATEURS



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

Coût min. : **130 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **26 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	5	5	4	4	3	1	6	1	9
Raptor	7	3	-	4	4	1	2	2	5

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :
Lance de Cavalerie.

Armure :
Armure Lourde, Bouclier, Protection de Monture (5+).

Règles spéciales Elfes :
Instinct Meurtrier (Cavalier uniquement), Réflexes Foudroyants (Cavalier uniquement).

Règles spéciales :
Stupidité.

État-Major

Champion.....10 pts
- Peut prendre une Arme Magique jusqu'à 25 pts
Porte-étendard.....10 pts
- Peut prendre une Bannière Magique jusqu'à 50 pts
Musicien.....10 pts

CHAR PRÉDATEUR



Figurine **seule**

Coût min. : **100 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Équipage (2)	-	5	4	4	-	-	6	1	9
Raptor (2)	7	3	-	4	-	-	2	2	5

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armes :
Arbalète Écorcheuse (Équipage uniquement), Lance de Cavalerie.

Armure :
Armure Lourde, Protection de Monture (5+).

Règles spéciales Elfes :
Instinct Meurtrier (Équipage uniquement), Réflexes Foudroyants (Équipage uniquement).

Règles spéciales :
Stupidité, Touches d'Impact (+1).

HARPIES



Coût min. : **65 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **9 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	3	-	3	3	1	5	2	6

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales :

Insignifiant, Tirailleurs, Vol (10).

MÉDUSE



Coût min. : **70 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe

Infanterie Monstrueuse

Socle

40x40 mm

Allégeance :

Culte de Yema.

Règles spéciales :

Distrayant, Peur, Rapide, Regard Pétrifiant.

Options

Peut prendre une Arme de Corps à Corps (un seul choix) :

Lance 5 pts

Paire d'Armes 5 pts

Hallebarde 7 pts

AUTEL DIVIN (Unique)



Coût min. : **200 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
Char	8	-	-	5	5	5	-	-	-	Char	60x100 mm
[Disciple de Nabh (3)]	-	5	4	3	-	-	5	1	8		
[Disciple de Yema (2)]	-	4	4	3	-	-	5	1	8		
[Méduse (Yema) (1)]	-	5	4	4	-	-	5	5	8		

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Règles spéciales Elfes :

Réflexes Foudroyants (Disciples uniquement).

Règles spéciales :

Faveurs Impies, Grande Cible, Peur, Sauvegarde Invulnérable (4+), Touches d'Impact (+1).

Règles spéciales

Faveurs Impies : Au début de chaque Tour de Jeu allié et avant le début de la partie, juste après avoir déplacé les unités avec Avant-Garde, choisissez l'une des faveurs ci-dessous. Elle s'applique jusqu'au début du prochain Tour de Jeu allié. Une seule unité alliée (sauf une Grande Cible) à 12" ou moins de l'Autel gagne cette faveur. Une unité ne peut recevoir qu'une seule faveur à la fois. De plus, seules les figurines n'appartenant à aucun Culte ou appartenant au même Culte que l'Autel peuvent être ciblées.

- L'unité gagne une Sauvegarde Invulnérable (5+) contre les attaques de Corps à Corps et de Tir. Seul cet effet peut être choisi avant la partie.
- L'unité gagne +1 Attaque. Les Montures ne sont pas affectées.
- L'unité gagne +1 en Commandement.

Un Autel Divin doit rejoindre un Culte. La figurine gagne alors les règles spéciales, l'allégeance et l'équipage correspondant.



Autel de Nabh (gratuit)

Allégeance :

Culte de Nabh.

Armes :

Paire d'Armes (Disciple de Nabh).

Règles spéciales :

Attaques Empoisonnées (Disciple de Nabh uniquement), Charge Dévastatrice (Disciple de Nabh uniquement), Résistance à la Magie (1).



Autel de Yema (15 pts)

Allégeance :

Culte de Yema.

Armes :

Hallebarde (Méduse uniquement), Lance de Cavalerie (Disciple de Yema uniquement).

Règles spéciales :

Regard Pétrifiant (Méduse uniquement).

UNITÉS RARES

RÔDEURS DE L'OMBRE



Coût min. : **80 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **16 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 :
Arbalète Écorcheuse.

Règles spéciales Elfes :
Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Règles spéciales :
Éclaireur, Tirailleurs.

Options

Peut prendre une Armure Légère 1 pt/fig.
Peut prendre au choix :
Paire d'Armes 1 pt/fig.
Arme Lourde 2 pts/fig.
Peut gagner la règle Attaques Empoisonnées (seulement au Corps à Corps) 1 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts

CHAR VENEUR



Coût min. : **90 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Équipage (2)	-	4	4	3	-	-	5	1	8
Cheval Elfique (2)	9	3	-	3	-	-	4	1	3

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armes :
Arbalète Écorcheuse (Équipage uniquement), Lance Légère.

Armure :
Armure Légère, Protection de Monture (5+).

Règles spéciales Elfes :
Instinct Meurtrier (Équipage uniquement), Réflexes Foudroyants (Équipage uniquement).

Règles spéciales :
Touches d'Impact (+1).

Le Char doit être équipé d'une des armes suivantes :

Arc Géant (gratuit)

Arme d'Artillerie de type **Baliste**. Portée 24'', Force 5, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6), Tir Rapide.

Lance-Harpon (35 pts)

Arme de Tir. Portée 24'', Force 7, Blessures Multiples (1D3), Rechargez !, Tir Rapide.

DISCIPLES DES ARTS INTERDITS



Coût min. : **120 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **24 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	5	4	4	4	3	1	5	2	8
Cheval Elfique	9	3	-	3	3	1	4	1	3

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armure :

Protection de Monture (6+).

Règles spéciales Elfes :

Instinct Meurtrier (Cavalier uniquement), Réflexes Foudroyants (Cavalier uniquement).

Règles spéciales :

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

* Si l'unité rejoint le Culte de Yema, Le Conclave de Sorciers connaît à la place les sorts Rôle d'Agonie (Discipline de la Magie Noire) et Flagellation (Discipline de la Luxure).

Magie :

Conclave de Sorciers : Malédiction Létale (Discipline de la Mort), Trait d'Énergie Sombre (Discipline de la Magie Noire)*.

Options

Peut rejoindre le Culte de Yema 3 pts/fig.

État-Major

Champion 60 pts

BALISTE ÉCORCHEUSE (0-3 Choix)



Coût min. : **60 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Baliste	-	-	-	-	7	2	-	-	-
Équipage (2)	5	4	4	3	3	-	5	1	8

Type de troupe

Machine de Guerre

Socle

60 mm rond

Armes :

Baliste Écorcheuse.

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales Elfes :

Instinct Meurtrier (Équipage uniquement), Réflexes Foudroyants (Équipage uniquement).

Règles spéciales

Tir à Répétition : La Baliste Écorcheuse peut aussi tirer comme une **Arme d'Artillerie** de type **Batterie de Tir**. Portée 48'', Force 4, Perforant (1), Tirs Multiples (6).

Équipement spécial

Baliste Écorcheuse : **Arme d'Artillerie** de type **Baliste**. Portée 48'', Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6).

Options

Peut gagner la règle Tir à Répétition 20 pts

KRAKEN

Figurine **seule**



Coût min. : **165 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	1	7	5	5	3	4	6

Type de troupe

Monstre

Socle

50x100 mm

Armure :

Protection Innée (4+).

Règles spéciales :

Attaques Empoisonnées, Blessures Multiples (1D3), Camouflé, Distrayant, Guide (Eaux peu profondes).

Options

Peut devenir Prédateur Dominant 45 pts

HYDRE

Figurine **seule**



Coût min. : **180 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	1	5	5	5	2	7	6

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles spéciales :
Régénération (4+).

Options

Peut gagner la règle
Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées) 30 pts
Peut devenir Prédateur Dominant 45 pts

FICHE DE RÉFÉRENCE

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

Personnages	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Oppresseur	5	7	7	4	3	3	8	4	10
S Oracle Exalté	5	4	4	3	3	3	5	1	9
H Tourmenteur	5	6	6	4	3	2	7	3	9
H Prêtresse du Culte	5	6	6	4	3	2	7	3	8
H Oracle	5	4	4	3	3	2	5	1	8
H Assassin	6	7	7	4	3	2	9	3	9

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Légionnaires Sadiques	5	4	4	3	3	1	5	1	8
B Perce-Cœurs	5	4	4	3	3	1	5	1	8
B Corsaires	5	4	4	3	3	1	5	1	8
B Lames de Nabh	5	4	4	3	3	1	5	1	8
S Danseuses de Yema	5	5	4	3	3	1	5	1	8
S Bourreaux	5	5	4	4	3	1	5	1	8
S Gardes des Tours Noires	5	5	4	3	3	1	6	2	9
S Harpies	5	3	-	3	3	1	5	2	6
R Rôdeurs de l'Ombre	5	5	5	3	3	1	5	1	8

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Méduse	6	5	4	4	4	3	5	5	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 Raptor	7	3	-	4	4	1	2	2	5

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Pégase	7	4	-	4	4	3	4	2	6
M Manticore	6	5	-	5	5	4	5	3	5

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Pillards des Ténèbres									
- Cavalier	5	4	4	3	3	1	5	1	8
- Cheval Elfique	9	3	-	3	3	1	4	1	3
S Chevaliers Prédateurs									
- Cavalier	5	5	4	4	3	1	6	1	9
- Raptor	7	3	-	4	4	1	2	2	5

R Disciples des Arts Interdits	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
- Cavalier	5	4	4	4	3	1	5	2	8
- Cheval Elfique	9	3	-	3	3	1	4	1	3

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Char Prédateur									
- Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
- Équipage (2)	-	5	4	4	-	-	6	1	9
- Raptor (2)	7	3	-	4	-	-	2	2	5

S Autel Divin	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
- Char	8	-	-	5	5	5	-	-	-
- [Disciple de Nabh (3)]	-	5	4	3	-	-	5	1	8
- [Disciple de Yema (2)]	-	4	4	3	-	-	5	1	8
- [Méduse (Yema) (1)]	-	5	4	4	-	-	5	5	8

R Char Veneur	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
- Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
- Équipage (2)	-	4	4	3	-	-	5	1	8
- Cheval Elfique (2)	9	3	-	3	-	-	4	1	3

Machines de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Baliste Écorcheuse									
- Baliste	-	-	-	-	7	2	-	-	-
- Équipage (2)	5	4	4	3	3	-	5	1	8

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Dragon	6	5	1	6	6	6	3	5	9
R Kraken	6	4	1	7	5	5	3	4	6
R Hydre	6	4	1	5	5	5	2	7	6

Armes de Tir des Elfes des Ténèbres

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Arbalète d'Abordage	-	12''	3	2	-	-
Arbalète Écorcheuse	-	24''	3	2	-	1
Baliste Écorcheuse	Baliste	48''	6	-	1D3	6
Baliste Écorcheuse (Tir à Répétition)	Batterie de Tir	48''	4	6	-	1
Arc Géant (Char Veneur)	Baliste	24''	5	-	1D3	6
Lance-Harpon (Char Veneur)	-	24''	7	-	1D3	1