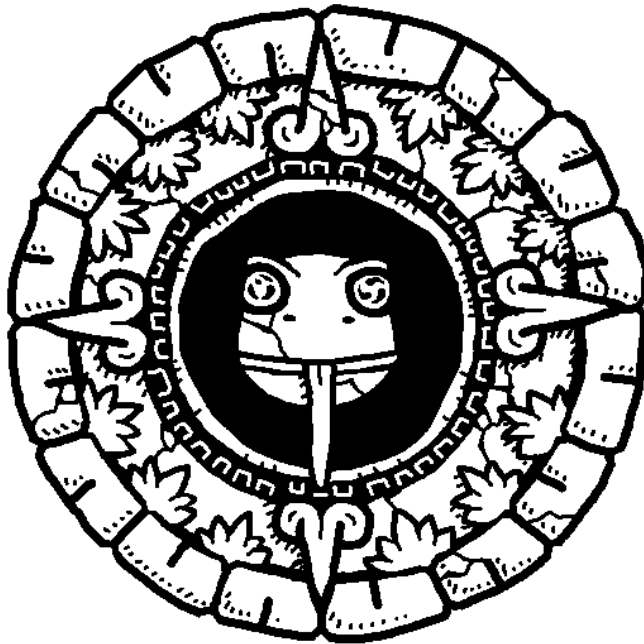


# Batailles Fantastiques

## Le 9<sup>e</sup> Âge



## Anciens Sauriens

Règles de l'Armée  
Beta v0.99.9 - 4 septembre 2016  
VF 2.1



Batailles Fantastiques : Le 9<sup>e</sup> 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](http://the-ninth-age.com/license.html)

# Sommaire

Règles Spéciales de l'Armée.....	1	Seigneurs.....	3
Armurerie.....	1	Héros.....	5
Objets Magiques.....	2	Montures de Personnages.....	7
Liste des Troupes.....	3	Unités de Base.....	9
Fiche de Référence.....	16	Unités Spéciales.....	11
		Unités Rares.....	14

## Note des traducteurs

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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 SPÉCIALES DE L'ARMÉE

## Sang Froid

Lorsqu'une unité dont la majorité des figurines possède cette règle doit passer un test de Commandement, lancez un dé supplémentaire, puis ignorez le dé ayant donné le plus haut résultat.

## Prédateur Né

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

## Lien Télépathique

Un Seigneur Coatl peut lancer ses sorts du type Dégâts par l'intermédiaire d'une figurine qui possède cette règle située à moins de 24". Pour ce faire, mesurez la portée du sort depuis cet intermédiaire, et utilisez son arc frontal et sa ligne de vue. La portée du sort est divisée par deux. Le Seigneur Coatl peut lancer les sorts du type Projectile même s'il est engagé au Corps à corps, à condition que l'intermédiaire ne le soit pas lui-même. Si le lancer de sort se solde par un Fiasco, le Seigneur Coatl lance normalement sur la Table des Fiascos et l'intermédiaire subit une touche de Force NDP+1. Si un sort est lancé via un intermédiaire, alors l'attribut doit l'être aussi. Mesurez la portée depuis sa figurine et utilisez son champ de vision. On considère tout de même que le Seigneur Coatl est le lanceur du sort.

# ARMURERIE

### **Sarbacane :**

Arme de Tir. Portée 12", Force 3, Attaques Empoisonnées, Tirs Multiples (2), +1 pour toucher les unités constituées entièrement de figurines avec la règle Grande Cible.

### **Javeline :**

Arme de Tir. Portée 12", Force de l'utilisateur, Tir Rapide.

### **Javeline Empoisonnée :**

Arme de Tir. Portée 12", Force de l'utilisateur, Attaques Empoisonnées, Tir Rapide.

### **Sarbacane Géante :**

**Arme d'Artillerie** de type **Batterie de Tir**.

Portée 12", Force 3, Attaques Empoisonnées, Tirs Multiples (2D6), Tir Rapide.

### **Arc Géant :**

**Arme d'Artillerie** de type **Baliste**.

Portée 36", Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6), Tir Rapide.

## Machine des Anciens :

Unique.

La figurine gagne la règle Lien Télépathique. Au début de chaque Tour de Joueur allié, et avant la bataille, juste après avoir déplacé les unités ayant la règle Avant-Garde, choisissez l'un des effets suivants. Il dure jusqu'au début du prochain Tour de Joueur allié.

- Choisissez une Voie de Magie. La valeur de lancement des sorts de cette Voie est réduite de 1 pour tous les Sorciers alliés.
- Pendant votre Phase de Tir, choisissez une unité ennemie non engagée au Corps à Corps et à moins de 9". Elle subit 1D3 touches avec la règle Fusion du Métal.
- Toutes les unités alliées à moins de 6" gagnent une Sauvegarde Invulnérable (5+) contre les Attaques à Distance. Seul cet effet peut être choisi avant la bataille.

# OBJETS MAGIQUES

## Armes Magiques

**Lame de l'Aube des Temps** ..... 70/45 pts  
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force et la règle Blessures Multiples (2).

**Lance de la Cavalcade** ..... 40 pts  
Type : Lance de Cavalerie. La monture du porteur gagne la règle Touches d'Impact (+1D6).

**Arc Serpent** ..... 40 pts  
Type : Arc Court. Le porteur peut remplacer son attaque de tir normale par le tir d'une **Arme d'Artillerie** de type **Baliste** avec le profil suivant. Portée 18", Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6).

## Armures Magiques

**Heaume du Taurosaure** ..... 30 pts  
Figurine à pied uniquement.  
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Le porteur gagne +1 en Endurance et la règle Touches d'Impact (1).

## Talismans

**Éclat de l'Étoile Tombée** ..... 45/30 pts  
La figurine du porteur gagne les règles Camouflé et Né du Feu.

## Objets Enchantés

**Œuf du Quetzal** ..... 35 pts  
Le porteur gagne une Attaque de Souffle (Force 1D3+2, Attaques Magiques).

**Bâton de Jade** ..... 20 pts  
Le porteur gagne un Objet de Sort, Puissance 3. Résurrection du Phénix (Voie de la Magie Blanche).

## Objets Cabalistiques

**Plaque Ancestrale** ..... 50/25 pts  
Une fois par Phase de Magie, le porteur peut relancer un Dé de Pouvoir utilisé pour lancer un sort. Cette capacité ne peut pas être utilisée si le porteur n'a lancé qu'un seul Dé de Pouvoir. Un Dé de Pouvoir qui a donné un '6' naturel ne peut pas être relancé.

**Cube Noir** ..... 15 pts  
Une seule utilisation. Le porteur peut activer cet objet pendant la Phase de Magie de l'adversaire, après avoir déterminé les Flux de Magie. Retirez alors 1 Dé de Pouvoir de la réserve de votre adversaire.

## Bannières Magiques

**Totem de Mixoatl** ..... 50 pts  
Les éléments de figurines ordinaires possédant la règle Prédateur Né dans l'unité du porteur gagnent la règle Haine.

# SEIGNEURS

## SEIGNEUR DE GUERRE SAURIEN



Coût min. : **140 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm

### Armure :

Protection Innée (5+).

### Règles Spéciales des Prédateurs :

Prédateur Né, Sang Froid.

### Montures

Raptor	40 pts
Carnosaure	120 pts
Carnosaure Alpha	250 pts

### Options

Objets Magiques	..... jusqu'à 100 pts
Bouclier	..... 5 pts
Armure Légère	..... 20 pts
Armure Lourde (à pied uniquement)	..... 25 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	..... 10 pts
Hallebarde	..... 15 pts
Lance	..... 15 pts
Lance de Cavalerie	..... 20 pts
Arme Lourde	..... 25 pts

## HAUT PRÊTRE SKINK



Coût min. : **170 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	2	3	3	3	3	4	1	7

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

### Armure :

Protection Innée (6+).

### Règles Spéciales des Skinks :

Guide (Eaux Peu Profondes), Sang Froid.

### Règles Spéciales :

Lien Télépathique.

### Magie :

**Maitre Sorcier Niveau 3.** Génère ses sorts dans la Discipline des Cieux, de la Lumière, de la Nature ou de la Sauvagerie.

### Montures

Palanquin Skink	..... 35 pts
Taurosaure	..... 200 pts

### Options

Objets Magiques	..... jusqu'à 100 pts
-----------------	-----------------------

## SEIGNEUR COATL

Figurine **seule**



Coût min. : **270 pts**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
50x50 mm

*Règles Spéciales des Reptiliens :*  
Sang Froid.

*Règles Spéciales :*  
Palanquin, Sauvegarde Invulnérable (4+).

*Magie :*  
**Maître Sorcier Niveau 4.** Génère ses sorts dans la Discipline de la Magie Blanche ou dans n'importe laquelle des Voies Communes.

### Options

Objets Magiques ..... jusqu'à 100 pts  
Porteur de la Grande Bannière ..... 50 pts  
Savoirs des Coatls ..... jusqu'à 100 pts

### Règles Spéciales

**Palanquin :** Lorsqu'un Seigneur Coatl se trouve dans une unité d'au moins 5 figurines avec la règle Garde du Corps, il peut être placé n'importe où dans l'unité et n'a pas à être à l'avant. Les figurines avec la règle Au Premier Rang ont la priorité pour être le plus avant l'avant possible de l'unité. Il peut être Général même s'il est aussi Porteur de la Grande Bannière et ne peut pas être désigné par un ennemi comme étant la figurine qui refuse un Défi.

## SAVOIRS DES COATLS

Un Savoir des Coatls ne peut pas être dupliqué. Une armée ne peut pas dépenser plus de 100 pts en Savoirs des Coatls. Cette limite passe à 200 pts pour une Grande Armée, mais **Virtuose de la Magie** ne peut alors pas être combiné avec **Fontaine de Pouvoir** ou **Volonté Inébranlable**.

**Virtuose de la Magie** ..... 85 pts  
Pendant les Phases de Magie de votre Tour de Joueur, lancez 1D6 additionnel pour la génération des Flux de Magie et ignorez le dé ayant donné le plus petit résultat.

**Voie Vagabonde** ..... 80 pts  
Le Seigneur Coatl ne génère pas ses sorts normalement, mais connaît à la place tous les sorts de la Voie Octuple. Il ne peut pas prendre l'Objet Essence de Libre Pensée, ni avoir la règle Maître de la Voie.

**Fontaine de Pouvoir** ..... 50 pts  
Le Seigneur Coatl gagne un bonus de +1 pour lancer des sorts et ajoute un bonus de +2 additionnel au jet de Canalisation lors des Phases de Magie alliées.

**Science Ancestrale** ..... 50 pts  
Le Seigneur Coatl génère un sort supplémentaire et doit choisir la Voie de la Magie Blanche. Lorsqu'il lance un sort de la Magie Blanche avec succès, il peut choisir d'oublier ce sort immédiatement, et génère un nouveau sort dans une Voie à laquelle il a normalement accès, à la fin de la Phase de Magie. S'il pos-

sède la règle Maître de la Voie, il ne peut pas l'utiliser pour choisir ses nouveaux sorts : il doit les générer aléatoirement. Le Seigneur Coatl ne peut pas prendre l'Objet Essence de Libre Pensée.

**Volonté Inébranlable** ..... 35 pts  
Le Seigneur Coatl peut relancer le jet de sa première tentative de dissipation ratée à chaque Phase de Magie.

**Âme Protégée** ..... 30 pts  
Lorsque le Seigneur Coatl effectue un jet sur la Table des Fiascos, vous pouvez additionner ou soustraire 1 au résultat de ce jet.

**Conscience Supérieure** ..... 25 pts  
À la fin de chaque Phase de Magie de l'adversaire, vous pouvez mettre de côté un Dé de Dissipation inutilisé et l'ajouter à votre réserve de Dés de Pouvoir lors de votre Phase de Magie consécutive.

**Scrutation des Anciens** ..... 20 pts  
Le Seigneur Coatl et son unité gagnent la règle Terreur.

# HÉROS

## VÉTÉRAN SAURIEN

Figurine **seule**



Coût min. : **85 pts**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm

### Armure :

Protection Innée (5+).

### Règles Spéciales des Prédateurs :

Prédateur Né, Sang Froid.

### Montures

Raptor	35 pts
Carnosaure	130 pts

### Options

Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Bouclier	5 pts
Armure Légère	15 pts
Armure Lourde (à pied uniquement)	20 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	5 pts
Hallebarde	10 pts
Lance	10 pts
Lance de Cavalerie	15 pts
Arme Lourde	20 pts

## CAPITAINE SKINK

Figurine **seule**



Coût min. : **40 pts**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

### Armes :

Sarbacane.

### Armure :

Armure Légère, Protection Innée (6+).

### Règles Spéciales des Skinks :

Guide (Eaux Peu Profondes), Sang Froid.

### Montures

Ptéradon Alpha	50 pts
Rhamphorhyon Alpha	50 pts
Taurosaure	200 pts

### Options

Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Bouclier	2 pts
Remplacer la Sarbacane par une Javeline Empoisonnée .. gratuit	
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Lance Légère	3 pts
Paire d'Armes	3 pts

## PRÊTRE SKINK

Figurine **seule**



Coût min. : **65 pts**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

### Armure :

Protection Innée (6+).

### Règles Spéciales des Skinks :

Guide (Eaux Peu Profondes), Sang Froid.

### Règles Spéciales :

Lien Télépathique.

### Magie :

**Sorcier Apprenti Niveau 1.** Génère ses sorts dans la Discipline des Cieux ou de la Sauvagerie.

### Montures

Taurosaure ..... 200 pts

### Options

Objets Magiques ..... jusqu'à 50 pts

Sorcier Apprenti Niveau 2 ..... 25 pts

## CAÏMAN ANCIEN

Figurine **seule**



Coût min. : **125 pts**

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

Type de troupe  
Infanterie Monstrueuse

Socle  
40x40 mm

### Armes :

Hallebarde.

### Armure :

Protection Innée (4+).

### Règles Spéciales des Caïmans :

Guide (Eaux Peu Profondes), Prédateur Né, Sang Froid.

### Règles Spéciales :

Peur, Premier de Couvée.

### Options

Objets Magiques ..... jusqu'à 50 pts

Remplacer la Hallebarde par une Arme Lourde ..... 5 pts

### Règles Spéciales

**Premier de Couvée :** Les Caïmans de l'unité du Caïman Ancien obtiennent une Capacité de Combat de 4. Cet effet ne peut être combiné avec le bonus en Capacité de Combat conféré par la Machine Solaire.



# MONTURES DE PERSONNAGES

## RAPTOR



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

Type de troupe  
Bête de Guerre

Socle  
25x50 mm

Armure :  
Protection de Monture (5+).

Règles Spéciales :  
Stupidité.

## CARNOSAURE



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

Type de troupe  
Bête Monstrueuse

Socle  
50x100 mm

Règles Spéciales des Prédateurs :  
Prédateur Né.

Règles Spéciales :  
Frénésie, Grande Cible, Peur.

## PTÉRADON ALPHA



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

Type de troupe  
Bête Monstrueuse

Socle  
40x40 mm

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :  
Cavalerie Légère, Guide (Forêt), Largage de Rochers (voir l'unité spéciale Skinks Perce-Nuage), Vol (9).

## RHAMPHORHYON ALPHA



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

Type de troupe  
Bête Monstrueuse

Socle  
40x40 mm

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Options

Protection de Monture (5+) ..... 20 pts

Règles Spéciales :  
Cavalerie Légère, Coup Fatal, Frénésie, Guide (Forêt), Perforant (1), Phéromones de Chasse (voir l'unité spéciale Skinks Perce-Nuage), Vol (8).

## CARNOSAURE ALPHA



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

Type de troupe  
Monstre

Socle  
50x100 mm

Armure :  
Protection Innée (3+).

Règles Spéciales des Prédateurs :  
Prédateur Né.

Règles Spéciales :  
Blessures Multiples (1D3), Course Rapide, Prédateur Ultime.

### Règles Spéciales

**Prédateur Ultime** : Lorsqu'il charge une Grande Cible ou une figurine seule avec la règle Vol, le Carnosaure Alpha ajoute +2 à sa distance de charge.

## PALANQUIN SKINK



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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
50x50 mm

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :  
Palanquin Skink.

### Règles Spéciales

**Palanquin Skink** : La figurine perd la règle Au Premier Rang dans une unité de Guerriers Sauriens ou de Braves Skinks qui n'abrite pas de Caimans.

**Plaque du Dieu Serpent** : Tous les éléments de figurine de la famille des Skinks\* dans l'unité de la figurine gagnent la règle Haine.

\* La famille des Skinks est composée des unités suivantes : Hauts Prêtres Skinks, Capitaines Skinks, Prêtres Skinks, Braves Skinks, Chasseurs Skinks, Caméléons, Palanquins Skinks.

### Options

Socle de 40x40 mm ..... gratuit  
Plaque du Dieu Serpent ..... 30 pts

## TAUROSAURE (Unique)



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Taurosaure	6	3	-	5	6	5	2	4	-
Équipage Skink (4)	-	2	3	3	-	-	4	1	6

Type de troupe  
Monstre Monté

Socle  
50x100 mm

Armes :  
Arc Géant (Taurosaure uniquement), Javeline Empoisonnée (Équipage uniquement).

Armure :  
Protection Innée (3+).

Règles Spéciales :  
Immunisé à la Psychologie, Tenace, Touches d'Impact (1D6+1).

### Règles Spéciales

**Cornes Acérées** : Vous pouvez relancer le dé déterminant le nombre de Touches d'Impact que la figurine inflige.

**Taurosaure Ancien** : La figurine gagne +1 en Force et +1 Point de Vie.

### Options

Cornes Acérées ..... 15 pts  
Taurosaure Ancien ..... 40 pts  
Remplacer l'Arc Géant par :  
2 Sarbacanes Géantes ..... 10 pts  
Machine des Anciens\* ..... 40 pts  
\* (Taurosaure Ancien uniquement)

# UNITÉS DE BASE

## GUERRIERS SAURIENS



Coût min. : **85 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm

### Armure :

Bouclier, Protection Innée (5+).

### Règles Spéciales des Prédateurs :

Prédateur Né, Sang Froid.

### Options

Animal-Totem ..... 1 pt/fig.  
Lance ..... 2 pts/fig.

### État-Major

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

Si elle paie l'option correspondante, une unité de Guerriers Sauriens peut choisir un et un seul Animal-Totem :

<b>Crocodile</b>	La valeur de la règle Perforant des attaques contre la figurine est réduite de 1.
<b>Jaguar</b>	+1 en Mouvement.
<b>Piranha</b>	Peur.
<b>Serpent</b>	Combat avec un Rang Supplémentaire.

## NUÉES DE SERPENTS



Coût min. : **55 pts**

Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 4 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **20 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	3	-	2	2	5	1	5	10

Type de troupe  
Nuée

Socle  
40x40 mm

### Règles Spéciales des Reptiliens :

Sang Froid.

### Règles Spéciales :

Marée Venimeuse.

### Options

Éclaireur ..... 5 pts/fig.

### Règles Spéciales

**Marée Venimeuse :** Toutes les attaques portées contre une unité ennemie en contact avec la figurine gagnent la règle Attaques Empoisonnées.

## BRAVES SKINKS



Coût min. : **60 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 40 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 5 pts/fig.

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

Armes :  
Javeline.

Armure :  
Bouclier, Protection Innée (6+).

Règles Spéciales des Skinks :  
Guide (Eaux Peu Profondes), Sang Froid.

### État-Major

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

### Options

Caïmans (max. 1 pour 10 Skinks).....	50 pts/fig.
Attaques Empoisonnées (seulement au Corps à Corps) .....	1 pt/fig.
Remplacer la Javeline et le Bouclier par un Arc Court .....	gratuit
Un seul choix :	
Tirailleur (max. 15 Skinks, pas de Caïman) .....	2 pts/fig.
Remplacer la Javeline par une Javeline Empoisonnée .....	2 pts/fig.

## CAÏMAN



Option pour les unités de Braves Skinks

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

Type de troupe

Infanterie Monstrueuse

Socle

40x40 mm

Armes :  
Hallebarde.

Armure :  
Protection Innée (4+).

Règles Spéciales des Caïmans :  
Guide (Eaux Peu Profondes), Prédateur Né, Sang Froid.

Règles Spéciales :  
Force Combinée.

### Règles Spéciales

**Force Combinée :** Vous pouvez ajouter des Caïmans aux unités de Braves Skinks. Ces Caïmans sont des figurines ordinaires d'un type différent (Infanterie Monstrueuse). L'unité est considérée comme étant du type Infanterie tant qu'il y a plus de Skinks que de Caïmans, et du type Infanterie Monstrueuse sinon (voir les règles des Types de Troupe). Les Caïmans sont considérés comme ayant des Socles Compatibles (voir la règle Au Premier Rang), sauf qu'ils peuvent être placés n'importe où dans l'unité et non pas le plus en avant possible. Les Caïmans et les Braves Skinks ne partagent pas une réserve de Points de Vie commune, malgré le fait que ce ne soient que des figurines ordinaires. Ils ont chacun leur propre réserve de Points de Vie, et les blessures ne peuvent être transférées d'une réserve à l'autre. Toute blessure excédentaire est perdue.

- **Distribution des Touches.** Quand des touches sont infligées à l'unité, commencez par distribuer normalement les touches entre les Personnages et les figurines ordinaires. Lancez ensuite un dé pour chaque touche distribuée sur une figurine ordinaire. Sur 1-4 un Brave Skink est touché, sur 5-6 c'est un Caïman.
- **Piétinement.** Les touches infligées à l'unité ne peuvent pas être distribuées aux figurines n'étant pas de type Infanterie. Ignorez simplement ces figurines quand vous distribuez les touches.
- **Allocation des Attaques.** Les Attaques de Corps à Corps peuvent être allouées à toute réserve de Points de Vie à laquelle l'attaquant a accès via son contact socle à socle, que ce soit les Braves Skinks, les Caïmans, un Champion ou un Personnage.
- **Mêlée Tourbillonnante.** Les figurines qui allouent leurs attaques en utilisant la règle Mêlée Tourbillonnante, c'est-à-dire qui attaquent des figurines ordinaires qui ne sont pas en contact socle à socle, peuvent choisir les Caïmans ou les Braves Skinks. Si les Caïmans sont choisis, les attaques subissent un malus de -1 pour toucher.

# UNITÉS SPÉCIALES

## CHASSEURS SKINKS



Coût min. : **55 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **7 pts/fig.**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

Armes :  
Javeline Empoisonnée.

Armure :  
Bouclier, Protection Innée (6+).

Règles Spéciales des Skinks :  
Guide (Eaux Peu Profondes), Sang Froid.

Règles Spéciales :  
Tirailleur.

### Options

Un seul choix :  
Caméléon ..... 2 pts/fig.  
Avant-Garde ..... 10 pts  
Remplacer la Javeline Empoisonnée et le Bouclier  
par une Sarbacane ..... gratuit

### État-Major

Champion ..... 10 pts

### Règles Spéciales

**Caméléon** : La figurine gagne les règles Éclaireur et Camoufflé. Elle doit remplacer sa Javeline Empoisonnée et son Bouclier par une Sarbacane.

## GARDIENS DES TEMPLES



Coût min. : **130 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
4	4	-	4	4	1	2	2	8

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm

Armes :  
Hallebarde.

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

Règles Spéciales des Prédateurs :  
Prédateur Né, Sang Froid.

Règles Spéciales :  
Garde du Corps (Général), Immunisé à la Psychologie.

### État-Major

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

## CHEVAUCHEURS DE RAPTOR



Coût min. : **140 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **35 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	4	-	4	4	1	2	2	8
Raptor	7	3	-	4	4	1	2	2	2

Type de troupe  
Cavalerie

Socle  
25x50 mm

Armes :  
Lance de Cavalerie.

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

Règles Spéciales des Prédateurs :  
Prédateur Né (Cavalier uniquement), Sang Froid.

Règles Spéciales :  
Stupidité.

### État-Major

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

## CAÏMANS



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

Coût min. : **105 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **45 pts/fig.**

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

Type de troupe	SoCLE
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

*Armes :*  
Hallebarde.

*Armure :*  
Protection Innée (4+).

*Règles Spéciales des Caïmans :*  
Guide (Eaux Peu Profondes), Prédateur Né, Sang Froid.

### Options

Armure Légère ..... 7 pts/fig.  
Remplacer la Hallebarde par une Arme Lourde ..... 4 pts/fig.

### État-Major

Champion ..... 10 pts  
Musicien ..... 10 pts  
Porte-Étendard ..... 10 pts

## SKINKS PERCE-NUAGE



Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 5 figurines.

Coût min. : **100 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **35 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	6	2	3	3	2	1	4	1	5
[Ptéradon]	2	3	-	4	3	2	2	1	3
[Rhamphorhyon]	2	3	-	4	3	2	4	2	3

Type de troupe	SoCLE
Cavalerie Monstrueuse	40x40 mm

*Armes :*  
Javeline Empoisonnée, Lance Légère.

*Règles Spéciales des Reptiliens :*  
Sang Froid.

*Règles Spéciales :*  
Cavalerie Légère, Guide (Forêt), Tirailleur.

### État-Major

Champion ..... 10 pts

### Équipement Spécial

**Bolas de Feu :** Arme de Tir. Portée 8'', Force 4, Attaques Enflammées, Tir Rapide.

### Options

Bouclier ..... 5 pts/fig.  
Remplacer la Javeline Empoisonnée par un Bolas de Feu 1 pt/fig.

Doit choisir une seule monture :

### Ptéradon (gratuit)

*Armure :*  
Protection Innée (6+), Protection de Monture (6+).

*Règles Spéciales :*  
Largage de Rochers, Vol (9).

### Règles Spéciales

**Largage de Rochers :** Une seule utilisation. Attaque au Passage. L'unité ennemie subit 1D3 touches Force 4 pour chaque Ptéradon dans l'unité.

### Rhamphorhyon (10 pts/fig.)

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

*Règles Spéciales :*  
Coup Fatal, Frénésie, Perforant (1), Phéromones de Chasse, Vol (8). Ces règles spéciales affectent uniquement le Rhamphorhyon, pas son Cavalier

### Règles Spéciales

**Phéromones de Chasse :** Avant la partie, si vous avez au moins une unité avec un Rhamphorhyon ou un Rhamphorhyon Alpha, vous pouvez mettre des marqueurs sur 2 unités ennemies. Les Rhamphorhyons et Rhamphorhyons Alpha, mais pas leur Cavalier, qui attaquent une unité marquée peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés et gagnent chacun +1D3 Attaques. Ces attaques additionnelles doivent être dirigées contre une unité marquée.

# THYROSCUTUS

Figurine **seule**



Coût min. : **130 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
Thyroscutus	4	3	-	4	5	4	1	3	6	Monstre Monté	50x100 mm
Équipage Skink (4)	-	2	3	3	-	-	4	1	6		

*Armes :*  
Javeline Empoisonnée (Équipage uniquement).

*Règles Spéciales des Reptiliens :*  
Sang Froid.

*Armure :*  
Protection Innée (2+).

*Règles Spéciales :*  
Attaque Écrasante (Thyroscutus uniquement).

Doit choisir entre :

## Autel du Dieu Serpent (15 pts)

*Règles Spéciales*

**Autel du Dieu Serpent :** Les unités alliées à moins de 6" d'au moins une figurine avec un Autel du Dieu Serpent gagnent la règle Attaques Empoisonnées au Corps à Corps. Si une unité possède déjà la règle Attaques Empoisonnées, alors les attaques blessent automatiquement sur 5+ au lieu de 6+. Objet de Sort, Puissance 3. Toucher Putréfiant (Voie de la Maladie).

## Machine Solaire (gratuit)

*Règles Spéciales*

**Machine Solaire :** Les unités alliées à moins de 6" d'au moins une figurine avec une Machine Solaire gagnent +1 en Capacité de Combat. Objet de Sort, Puissance 3. Éclat Brûlant (Voie de la Lumière).

# UNITÉS RARES

## BÊTE D'ARTILLERIE



Coût min. : **60 pts**

Coût min. pour 1 figurine. Taille max. : 2 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **60 pts/fig.**

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

Type de troupe	Soie
Bête Monstrueuse	40x40 mm

*Armure :*  
Protection Innée (4+).

*Règles Spéciales :*  
Guide (Eaux Peu Profondes), Tirailleur.

*Règles Spéciales des Reptiliens :*  
Sang Froid.

Doit devenir au choix :

**Bête-Épieu (gratuit)**

*Armes :*  
Tir de Piques.

*Équipement Spécial*

**Tir de Piques :** Arme de Tir. Portée 18'', Force 4, Perforant (1), Tirs Multiples (2D6), Tir Rapide.  
Cette arme ne peut pas être utilisée si la figurine a effectué une Marche Forcée lors de ce Tour de Joueur. La figurine doit déclarer la réaction Tenir la Position et Tirer si possible quand son unité est chargée, mais ignore la pénalité de -1 pour toucher qui en résulte.

**Salamandre (15 pts/fig.)**

*Armes :*  
Gerbe de Flammes.

*Équipement Spécial*

**Gerbe de Flammes :** Arme d'Artillerie de type Lance-Flammes.  
Portée 8'', Force 4, Attaques Enflammées.  
Cette arme ne peut pas être utilisée si la figurine a effectué une Marche Forcée lors de ce Tour de Joueur. Si un Incident de Tir se produit, ne jetez pas un dé, l'Incident de Tir est toujours un Dysfonctionnement ('5-6').

## TAUROSAURE



Coût min. : **200 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Taurosaure	6	3	-	5	6	5	2	4	-
Équipage Skink (5)	-	2	3	3	-	-	4	1	6

Type de troupe	Soie
Monstre Monté	50x100 mm

*Armes :*  
Arc Géant (Taurosaure uniquement), Javeline Empoisonnée (Équipage uniquement).

*Armure :*  
Protection Innée (3+).

*Règles Spéciales des Reptiliens :*  
Sang Froid.

*Règles Spéciales :*  
Immunisé à la Psychologie, Tenace, Touches d'Impact (1D6+1).

*Options*

Cornes Acérées .....	15 pts
Taurosaure Ancien .....	40 pts
Remplacer l'Arc Géant par :	
2 Sarbacanes Géantes .....	10 pts
Machine des Anciens* .....	40 pts
* (Taurosaure Ancien uniquement)	

*Règles Spéciales*

**Cornes Acérées :** Vous pouvez relancer le dé déterminant le nombre de Touches d'Impact que la figurine inflige.

**Taurosaure Ancien :** La figurine gagne +1 en Force et +1 Point de Vie.



# STYGIOSAURE

Figurine **seule**



Coût min. : **115 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevaucheur Skink	6	4	3	3	2	1	4	1	6
Stygiosaure	7	4	4	5	5	5	2	4	5

Type de troupe

Cavalerie Monstrueuse

Socle

50x100 mm

## Armes :

Crachat Empoisonné (Stygiosaure uniquement), Javeline Empoisonnée (Cavalier uniquement).

## Armure :

Protection Innée (4+), Protection de Monture (6+).

## Règles Spéciales des Prédateurs :

Prédateur Né (Stygiosaure uniquement), Sang Froid.

## Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées (Stygiosaure uniquement), Grande Cible, Lien Télépathique, Piétinement (1D3), Terreur.

## Magie :

**Conclave de Sorciers** : La Bête qui Sommeille, Pieu de Rougebois (Voie de la Sauvagerie).

## Règles Spéciales

**Rugissement du Prédateur** : Une seule utilisation. Peut être utilisé au début de n'importe quelle Phase de Corps à Corps. Désignez alors une unité alliée à moins de 12". Tous les éléments de figurine de cette unité ayant la règle Prédateur Né gagnent la règle Haine pour la durée de cette phase.

## Options

Rugissement du Prédateur ..... 25 pts  
Remplacer le Crachat Empoisonné par  
la règle Attaque de Souffle (Attaques Toxiques) ..... 25 pts  
Le Chevaucheur Skink devient un Champion ..... 60 pts

## Équipement Spécial

**Crachat Empoisonné** : Attaque de Tir. Portée 12", Force 4, Attaques Empoisonnées, Tirs Multiples (3), Tir Rapide.

# 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 Seigneur de G. Saurien	4	6	-	5	5	3	4	5	9
S Haut Prêtre Skink	6	2	3	3	3	3	4	1	7
S Seigneur Coatl	4	2	3	3	4	4	2	1	9
H Vétéran Saurien	4	5	-	5	5	2	3	4	8
H Capitaine Skink	6	4	4	4	3	2	6	3	6
H Prêtre Skink	6	2	3	3	2	2	4	1	6
H Caïman Ancien	6	4	-	5	5	4	3	3	8

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Palanquin Skink	6	-	-	3	3	3	2	-	2
B Guerrier Saurien	4	3	-	4	4	1	2	2	8
B Brave Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	5
S Chasseur Skink	6	2	4	3	2	1	4	1	6
S Gardien des Temples	4	4	-	4	4	1	2	2	8

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

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Raptor	7	3	-	4	4	1	2	2	2

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Carnosaure	7	3	-	6	5	4	2	4	5
M Ptéradon Alpha	2	3	-	4	3	3	2	1	3
M Rhamphorhyon Alpha	2	3	-	4	3	3	4	2	3
R Bête d'Artillerie	6	3	4	4	4	3	4	3	6

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Chevaucheur de Raptor									
- Cavalier	4	4	-	4	4	1	2	2	8
- Raptor	7	3	-	4	4	1	2	2	2

Cavalerie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Skink Perce-Nuage									
- Cavalier	6	2	3	3	2	1	4	1	5
- [Ptéradon]	2	3	-	4	3	2	2	1	3
- [Rhamphorhyon]	2	3	-	4	3	2	4	2	3

R Stygiosaure									
- Chevaucheur Skink	6	4	3	3	2	1	4	1	6
- Stygiosaure	7	4	4	5	5	5	2	4	5

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Carnosaure Alpha	7	4	-	7	6	6	3	5	5

Monstres Montés	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Thyroscutus									
- Thyroscutus	4	3	-	4	5	4	1	3	6
- Équipage Skink (4)	-	2	3	3	-	-	4	1	6

R Taurosaur *									
- Taurosaur	6	3	-	5	6	5	2	4	-
- Équipage Skink (5)	-	2	3	3	-	-	4	1	6

Nuées	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Nuée de Serpents	5	3	-	2	2	5	1	5	10

\* Un membre d'équipage de moins quand il sert de monture.

## Armes de Tir des Anciens Sauriens

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Sarbacane	-	12"	3	2	-	-
Javeline	-	12"	Utilisateur	-	-	-
Sarbacane Géante	-	12"	3	2D6	-	-
Arc Géant	Baliste	36"	6	-	1D3	6
Bolas de Feu (Skink Perce-Nuage)	-	8"	4	-	-	-
Tir de Piques (Bête d'Artillerie)	-	18"	4	2D6	-	1
Gerbe de Flammes (Bête d'Artillerie)	Lance-Flammes	8"	4	-	-	-
Crachat Empoisonné (Stygiosaure)	-	12"	4	3	-	-