

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Elfes Sinistres

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 2 septembre 2016
VF 2.3



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 Spéciales de l'Armée.....	1	Seigneurs.....	4
Cultes.....	2	Héros.....	5
Armurerie.....	2	Montures de Personnages.....	7
Objets Magiques.....	3	Unités de Base.....	9
Liste des Troupes.....	4	Unités Spéciales.....	11
Fiche de Référence.....	16	Unités Rares.....	14

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 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 de Désespoir

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

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 de l'élément de figurine 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 pour une 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 et ignorer le dé ayant donné le résultat le plus grand pour leur jet de fuite.

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 et ignorent le dé ayant donné le résultat le plus grand pour leurs tests de Frénésie et de Stupidité.

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 règle 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 règle Haine et perd la règle Instinct Meurtrier s'il l'avait.



Culte de Yema

L'élément de figurine gagne la règle Guide ainsi que +1 en Mouvement (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 au moins une figurine appartenant à un Culte ne peut pas bénéficier des règles Tenez les Rangs, Présence Charismatique et Faveurs Divines provenant de figurines d'un autre Culte. Un Personnage appartenant à un Culte ne peut pas rejoindre d'unité contenant au moins une figurine d'un autre Culte.

Général 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 à Répétition :

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

Arbalète d'Abordage à Répétition :

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

OBJETS MAGIQUES

Armes Magiques

Hache du Souverain 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 la règle Blessures Multiples (2).

Fouet du Dompteur 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 Capacité de Combat 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 être mieux que 1+.

Talismans

Manteau de Minuit 50 pts
Le porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (3+) contre les Attaques à Distance uniquement. De plus, le porteur gagne les règles Blessures Multiples (1D3) et Coup Fatal lors de la première Manche de chaque 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, même si la tentative échoue ou le sort est dissipé. Un lancer de sort ne peut générer qu'un seul 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 Ambulant 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 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.

Tous les Corsaires et Légionnaires Sinistres dans des unités 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 dans l'unité du porteur peuvent relancer les jets pour blesser ratés ayant donné '1' ou '2' au Corps à Corps.

SEIGNEURS

PRINCE SINISTRE

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 des Elfes :

Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Montures

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

Options

Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Un seul choix :	
Culte de Nabh	20 pts
Culte de Yema	20 pts
Maître des Bêtes	40 pts
Amiral	50 pts
Bouclier	5 pts
Armure Lourde	8 pts
Arme de Tir (un seul choix) :	
Arbalète d'Abordage à Répétition	2 pts
Arbalète à Répétition	4 pts
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 des 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 Voies Communes*.

Montures

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

Options

Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Culte de Yema	30 pts
Maître Sorcier Niveau 4	30 pts

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

HÉROS

COMMANDEUR

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 des Elfes :

Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Montures

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

Options

Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Un seul choix :	
Culte de Nabh	10 pts
Culte de Yema	10 pts
Maître des Bêtes	40 pts
Amiral	40 pts
Bouclier	3 pts
Armure Lourde	5 pts
Arme de Tir (un seul choix) :	
Arbalète d'Abordage à Répétition	2 pts
Arbalète à Répétition	4 pts
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

PRÊTRESSE 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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Paire d'Armes.

Règles Spéciales des Elfes :

Réflexes Foudroyants.

Doit rejoindre l'un des deux Cultes :



Culte de Nabh

Règles Spéciales :

Charge Dévastatrice.

Montures

Manticore	110 pts
Autel Divin de Nabh	200 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Armure Légère	4 pts
Lame du Bourreau	15 pts
(voir l'unité spéciale Bourreaux)	



Culte de Yema

Règles Spéciales :

Aura de Désespoir.

Montures

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

Options

Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Bouclier	3 pts
Armure Légère	4 pts
Armes de Gladiateur	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 des 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 Voies Communes*.

Montures

Cheval Elfique	15 pts
Raptor	20 pts
Pégase	35 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Culte de Yema	20 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2	25 pts

* Dans le cas d'une allégeance au Culte de Yema, seules les Voies 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 des Elfes :
Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Options

Objets Magiques (pas d'Armure Magique)	jusqu'à 50 pts
Culte de Nabh	15 pts
Paire d'Armes	6 pts

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées, Caché, Courtoisie Professionnelle, Éclaireur, Pas un Meneur, Perforant (1), Virtuose des Poisons.

Peut devenir au choix :

Voie du Meurtre Sanglant (gratuit)

Options

Distrayant	25 pts
Sauvegarde Invulnérable (4+)*	25 pts

* Que contre les Attaques de Corps à Corps.

Voie 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 enduites de Venin.

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 en échange de leur coût (voir ci-dessous). 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 ont Coup Fatal et vous pouvez relancer les jets pour blesser ratés.

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

Venin Voile-de-nuit (40 pts) : Les attaques 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.

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

Troupe Légère* 25 pts
Protection de Monture (5+) 10 pts

* Seulement si le Général a rejoint le Culte de Yema et si le Cheval Elfique est monté par un Prince Sinistre, un Commandeur 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

Charge Tonitruante 10 pts
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

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

CHAR À RAPTORS



	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 à Répétition (Équipage uniquement), Lance de Cavalerie (Équipage uniquement).

Règles Spéciales des Elfes :

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

Armure :

Armure Lourde, Protection de Monture (5+).

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 des Elfes :

Réflexes Foudroyants (Disciples uniquement).

Règles Spéciales :

Faveurs Divines (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 (Disciples).

Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées (Disciples uniquement), Charge Dévastatrice (Disciples uniquement), Résistance à la Magie (1).



Autel de Yema

Allégeance :

Culte de Yema.

Armes :

Hallebarde (Méduse uniquement), Lance de Cavalerie (Disciples 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

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

UNITÉS DE BASE

LÉGIONNAIRES SINISTRES



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 des Elfes :

Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Options

Armure Lourde 2 pts/fig.
Lance 1 pt/fig.

État-Major

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

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 à Répétition.

Armure :

Armure Légère.

Règles Spéciales des Elfes :

Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Options

Bouclier 1 pt/fig.

État-Major

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

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 des Elfes :

Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Options

Avant-Garde* 1 pt/fig.
Arbalète d'Abordage à Répétition 1 pt/fig.
Paire d'Armes 1 pt/fig.

État-Major

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

* 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 OBSCURS



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

Règles Spéciales :
Cavalerie Légère.

Options

Bouclier 3 pts/fig.
Arbalète à Répétition 3 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-Étendard 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 des Elfes :
Réflexes Foudroyants.

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées, Frénésie.

État-Major

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

UNITÉS SPÉCIALES

GARDE DES TOURS



Coût min. : **110 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	3	3	1	6	2	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Hallebarde.

Armure :
Armure Lourde.

Règles Spéciales des Elfes :
Instinct Meurtier, Réflexes Foudroyants.

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

Options

Gardien Sinistre 3 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
- Arme Magique jusqu'à 25 pts
Musicien 10 pts
Porte-Étendard 10 pts
- Bannière Magique jusqu'à 50 pts

Règles Spéciales

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

CHEVALIERS SINISTRES



Coût min. : **130 pts**

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

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 des Elfes :
Instinct Meurtier (Cavalier uniquement), Réflexes Foudroyants (Cavalier uniquement).

Règles Spéciales :
Stupidité.

État-Major

Champion 10 pts
- Arme Magique jusqu'à 25 pts
Musicien 10 pts
Porte-Étendard 10 pts
- Bannière Magique jusqu'à 50 pts

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 :
Course Rapide, Distrayant, Peur, Regard Pétrifiant.

Options

Arme de Corps à Corps (un seul choix) :

Lance 5 pts
Paire d'Armes 5 pts
Hallebarde 7 pts

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 Gladiateur.

Armure :
Armure Légère, Bouclier.

Règles Spéciales des Elfes :
Réflexes Foudroyants.

Règles Spéciales :
Sauvegarde Invulnérable (4+) (Que contre les Attaques de Corps à Corps).

Options

Tirailleur (max. 15 figs., Unique)..... 2 pts/fig.

État-Major

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

Équipement Spécial

Armes de Gladiateur : Arme de Corps à Corps. Le porteur gagne 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 des Elfes :
Réflexes Foudroyants.

État-Major

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

Équipement Spécial

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

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, Tirailleur, Vol (10).

CHAR À RAPTOR

Figurine **seule**



Coût min. : **100 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char	50x100 mm
Équipage (2)	-	5	4	4	-	-	6	1	9		
Raptor (2)	7	3	-	4	-	-	2	2	5		

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

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

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

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

AUTEL DIVIN

(Unique) Figurine **seule**



Coût min. : **200 pts**

	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 des Elfes :
Réflexes Foudroyants (Disciples uniquement).

Règles Spéciales :
Faveurs Divines, Grande Cible, Peur, Sauvegarde Invulnérable (4+), Touches d'Impact (+1).

Règles Spéciales

Faveurs Divines : Au début de chaque Tour de Jeu allié et avant le début de la partie, juste après avoir déplacé les unités avec la règle Avant-Garde, choisissez l'une des faveurs ci-dessous. Elle s'applique jusqu'au début du prochain Tour de Jeu allié.

Une seule unité allié (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 (Disciples).

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées (Disciples uniquement), Charge Dévastatrice (Disciples uniquement), Résistance à la Magie (1).



Autel de Yema (15 pts)

Allégeance :
Culte de Yema.

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

Règles Spéciales :
Regard Pétrifiant (Méduse uniquement).

UNITÉS RARES

MANTEAUX DE JAIS



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 à Répétition.

Règles Spéciales des Elfes :
Instinct Meurtrier, Réflexes Foudroyants.

Règles Spéciales :
Éclaireur, Tirailleur.

Options

Attaques Empoisonnées (seulement au Corps à Corps) .. 1 pt/fig.
Armure Légère 1 pt/fig.
Arme (un seul choix) :
Paire d'Armes 1 pt/fig.
Arme Lourde 2 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts

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

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées (Cavalier uniquement), Sauvegarde Invulnérable (4+), Troupe Légère.

Magie :

Conclave de Sorciers : Malédiction du Mortel (Voie de la Mort), Trait d'Énergie Noire (Voie de la Magie Noire)*.

Options

Culte de Yema 3 pts/fig.

État-Major

Champion 60 pts

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

KRAKEN



Coût min. : **165 pts**

Figurine **seule**

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

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

Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées) 30 pts
Prédateur Dominant 45 pts

CHAR VENEUR

Figurine **seule**



Coût min. : **90 pts**

	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 à Répétition (Équipage uniquement), Lance Légère (Équipage uniquement).

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

Règles Spéciales des 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.

FAUCHEUSE SINISTRE

(0-3 Choix) Figurine **seule**



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 Elfe.

Armure :
Armure Légère.

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

Options

Tir à Répétition 20 pts

Règles Spéciales

Tir à Répétition : La Faucheuse Sinistre 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 Elfe : **Arme d'Artillerie** de type **Baliste**.
Portée 48'', Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6).

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 Sinistre	5	7	7	4	3	3	8	4	10
S Oracle Exalté	5	4	4	3	3	3	5	1	9
H Commandeur	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 Légionnaire Sinistre	5	4	4	3	3	1	5	1	8
B Perce-Cœur	5	4	4	3	3	1	5	1	8
B Corsaire	5	4	4	3	3	1	5	1	8
B Lame de Nabh	5	4	4	3	3	1	5	1	8
S Garde des Tours	5	5	4	3	3	1	6	2	9
S Danseuse de Yema	5	5	4	3	3	1	5	1	8
S Bourreau	5	5	4	4	3	1	5	1	8
S Harpie	5	3	-	3	3	1	5	2	6
R Manteau de Jais	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 Pillard Obscur									
- Cavalier	5	4	4	3	3	1	5	1	8
- Cheval Elfique	9	3	-	3	3	1	4	1	3
S Chevalier Sinistre									
- Cavalier	5	5	4	4	3	1	6	1	9
- Raptor	7	3	-	4	4	1	2	2	5
R Disciple des Arts Interdits									
- 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 à Raptors									
- Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
- Équipage (2)	-	5	4	4	-	-	6	1	9
- Raptor (2)	7	3	-	4	-	-	2	2	5
S Autel Divin									
- 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									
- 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 Faucheuse Sinistre									
- 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 Hyde	6	4	1	5	5	5	2	7	6

Armes de Tir des Elfes Sinistres

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Arbalète d'Abordage à Répétition	-	12''	3	2	-	-
Arbalète à Répétition	-	24''	3	2	-	1
Faucheuse Sinistre	Baliste	48''	6	-	1D3	6
Faucheuse Sinistre (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