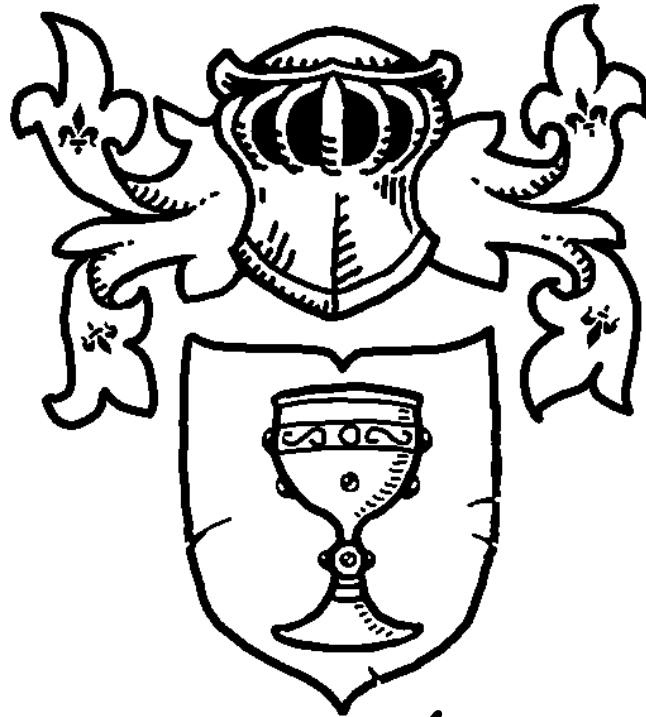


Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Royaume d'Équitaine

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 13 mai 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 !

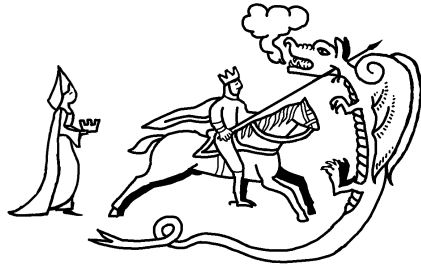
Les traducteurs

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

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

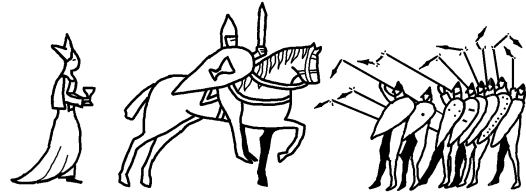
La Bénédiction

La figurine gagne une Sauvegarde Invulnérable (6+). Une des options suivantes, qui affectera toutes les figurines avec la règle La Bénédiction, peut être choisie. Ce choix doit être inscrit sur la liste d'armée.



L'Emblème du Roi

La Sauvegarde Invulnérable accordée par La Bénédiction passe à 5+ contre les attaques de Force 5 ou plus.



Symbole du Graal

La Sauvegarde Invulnérable accordée par La Bénédiction passe à 5+ contre les attaques suivant la règle Perforant.

Si une de ces options est choisie, l'armée ne peut gagner aucun bonus sur le jet de dé déterminant quel joueur aura le premier tour.

Formation en Lance

La figurine gagne les règles Rangs Monstrueux et Combat avec un Rang Supplémentaire. Lorsqu'une unité formée de rangs de 3 figurines charge, les figurines avec cette règle gagnent une instance supplémentaire de la règle Combat avec un Rang Supplémentaire.

Talent de Joueur

La figurine peut toujours utiliser une Lance de Cavalerie en charge, même si elle porte une Arme Magique. Si elle utilise une Lance de Cavalerie standard lorsqu'elle charge, elle peut changer d'arme au début de la prochaine Manche de Corps à Corps.

Bien-Aimée

La figurine perd la règle Au Premier Rang si elle rejoint une unité dont au moins un Rang complet est composé de figurines avec la règle Formation en Lance. Elle ne peut pas être sélectionnée par l'adversaire pour être la figurine qui refuse un Défi.

Serfs

Si au moins la moitié des figurines d'une unité possèdent cette règle, et si cette unité est sous les effets de la règle Présence Charismatique provenant d'au moins une figurine avec la règle Serment d'Allégeance, cette unité gagne +1 en Mouvement lorsqu'elle effectue une Marche forcée.

Serment d'Allégeance

La figurine gagne la règle Présence Charismatique. Cependant, sa portée n'est que de 6" et seules les figurines avec la règle Serfs peuvent en bénéficier.

Vœux de la Quête

Les éléments de la figurine ignorent les effets de la règle Peur de l'adversaire et peuvent utiliser un Bouclier et une Arme Lourde en même temps.

Les Personnages avec cette règle doivent être équipés d'une Arme Lourde et ne peuvent utiliser aucun autre type d'arme. Quand ils utilisent une Arme Lourde, ils gagnent la règle Blessures Multiples (2, Grande Cible).

Sacrement du Graal

La figurine gagne les règles Attaques Magiques, Immunisé à la Psychologie et Sauvegarde Invulnérable (5+). Si c'est un Personnage, il gagne +1 en Capacité de Combat.

Cette règle est Unique pour les Personnages.

VERTUS

Les Vertus suivent la règle Un par Armée.

Vertu de Renom 55/45 pts

Le porteur gagne la règle Coup Fatal. Les jets naturels de '6' pour blesser au corps à corps causent des Blessures Multiples (Artillerie).

Vertu de Puissance 50/35 pts

Quand le porteur charge en utilisant une Lance de Cavalerie, chaque blessure non sauvegardée causée au corps à corps par une attaque normale, avant d'appliquer les éventuelles Blessures Multiples, génère une attaque supplémentaire à la même Initiative. Ces nouvelles attaques n'en génèrent pas d'autres et sont résolues avant d'enlever les éventuelles pertes. De plus, le porteur gagne les règles Charge Dévastatrice et Charge Tonitruante lorsqu'il utilise une Lance de Cavalerie.

Vertu de Piété 40 pts

Le porteur et les figurines de base de l'unité qu'il rejoint améliorent leur Sauvegarde Invulnérable d'un point, jusqu'à obtenir 5+ au mieux. Le porteur ne peut rejoindre que des unités de Cavalerie ou d'Infanterie.

Vertu d'Audace 40/30 pts

Si le porteur est en contact avec un ennemi ayant une Force ou une Endurance de 5 ou plus, il gagne la règle Tenace et peut relancer tous ses jets pour toucher et pour blesser ratés.

Vertu de Valeur 40/30 pts

Le porteur doit toujours lancer un défi, si possible, et cela ne peut pas être prévenu par une autre figurine alliée lançant un défi avant lui. Ce défi doit être accepté, si possible. De plus, le porteur peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés en défi.

Vertu de Hardiesse 25 pts

L'unité du porteur ajoute 1D3 à ses jets de distance de charge.

Vertu d'Humilité 20 pts

La figurine gagne la règle Insignifiant, la portée de sa règle Présence Charismatique augmente jusqu'à 12" et elle gagne la règle Tenez les Rangs, même si elle n'est pas Porteur de la Grande Bannière. Seules les figurines avec la règle Insignifiant peuvent profiter de la règle Tenez les Rangs de cette façon. Cette Vertu peut être exceptionnellement dupliquée.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Masse de Tristan 50/40 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme comptent comme ayant une Force supérieure d'un point à l'Endurance de la figurine qu'il attaque, sauf si elle est déjà plus grande sans cette règle. Si un ennemi subit au moins une touche de par cette arme, lancez un dé à la fin du palier d'Initiative actuel pour chaque touche réussie. Si au moins un 4+ est obtenu, toutes les Armes Magiques portées par la figurine ennemie sont détruites.

Lance-Dragon 45/35 pts
Type : Lance de Cavalerie. Le porteur gagne la règle Attaque de Souffle (Force 3, Attaques Enflammées). Les attaques effectuées avec cette arme ont la règle Blessures Multiples (1D3) lors de la Manche de Corps à Corps directement après que le porteur a chargé. Ce bonus ne peut être utilisé que pour attaquer les figurines de l'unité chargée.

Armures magiques

Heaume du Croisé 45 pts
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Le porteur peut relancer tous ses tests de Sauvegarde d'Armure ratés. Les attaques visant le porteur ayant la règle Coup Fatal perdent cette règle.

Armure de Perceval 30 pts
Type : Armure Lourde. Les règles de Sauvegarde Invulnérable du porteur sont améliorées d'un point pour obtenir 4+ au mieux. Les attaques visant le porteur ayant la règle Attaques Divines perdent cette règle.

Talismans

Écritures Bénies 25/15 pts
Les Blessures Multiples subies par le porteur sont divisées par deux, arrondies au supérieur.

Talisman de Roland 20 pts
Il n'est pas possible de déclarer la réaction Tenir la Position et Tirer contre une charge de l'unité du porteur. De plus, les règles de Sauvegarde Invulnérable de l'unité du porteur sont améliorées d'un point contre les Attaques à Distance n'ayant pas la règle Attaques Magiques, jusqu'à obtenir 4+ au mieux.

Objets enchantés

Corne-Tempête 40 pts
Une seule utilisation. Activez cet objet au début de n'importe quel Tour de Joueur. Les unités ennemies ne peuvent pas faire de Mouvement de Vol durant ce Tour de Joueur.

Objets cabalistiques

Hosties de Pénitence 15 pts
Générez 1D3+1 Hosties à la fin du Déploiement, avant la bataille. Lorsqu'il tente une dissipation, après avoir lancé les Dés de Dissipation, le porteur peut décider d'utiliser une et une seule Hostie de Pénitence et ajouter +1 au résultat du jet de dissipation. Ceci fait exception à la règle de limitation des Modificateurs Magiques. Les Hosties de Pénitence utilisées ne peuvent pas être réutilisées.

Bannières magiques

L'Orifamme 45 pts
Le porteur gagne la règle Peur. Les unités ennemies en contact socle à socle avec le porteur ne peuvent pas bénéficier de la règle Tenez les Rangs.

Étendard de la Dernière Charge 20 pts
Les montures des figurines de l'unité du porteur gagnent la règle Touches d'Impact (1).

SEIGNEURS

DUC

Figurine **seule**



Coût min. : **85 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales des Paladins :

Formation en Lance, La Bénédiction, Serment d'Allégeance, Talent de Jouteur.

Montures

Cheval de Guerre	35 pts
Pégase	55 pts
Hippogriffe	100 pts

Options

Objets Magiques jusqu'à 100 pts
Une seule Vertu pas de limite
Un seul choix :	
Sacrement du Graal 25 pts
Vœux de la Quête 25 pts
Bouclier 5 pts
Armes :	
Morgenstern* 6 pts
Arme Lourde 10 pts
Fléau 10 pts
Hallebarde 10 pts
Lance de Cavalerie 15 pts

* Compte comme une Paire d'Armes.

ENCHANTERESSE DU GRAAL

Figurine **seule**



Coût min. : **160 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales :

Bien-Aimée, Formation en Lance, Insignifiant, La Bénédiction.

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline de la Sauvagerie Bestiale, de la Nature, des Cieux ou de la Magie Blanche.

Montures

Cheval de Guerre	25 pts
Pégase	40 pts
Licorne	60 pts

Options

Objets Magiques jusqu'à 100 pts
Maître Sorcier Niveau 4 30 pts
Un seul choix :	
Résistance à la Magie (1) 15 pts
Résistance à la Magie (2) 35 pts

HÉROS

PARANGON

Figurine **seule**



Coût min. : **50 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales des Paladins :

Formation en Lance, La Bénédiction, Serment d'Allégeance, Talent de Jouteur.

Montures

Cheval de Guerre	25 pts
Pégase	55 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Une seule Vertu	pas de limite
Un seul choix :	
Sacrement du Graal	15 pts
Vœux de la Quête	15 pts
Bouclier	2 pts
Armes :	
Morgenstern*	3 pts
Arme Lourde	4 pts
Fléau	4 pts
Hallebarde	4 pts
Lance de Cavalerie	6 pts

* Compte comme une Paire d'Armes.

JOUVENCELLE DU GRAAL

Figurine **seule**



Coût min. : **60 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales :

Bien-Aimée, Formation en Lance, Insignifiant, La Bénédiction.

Magie :

Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline de la Sauvagerie Bestiale, de la Nature, des Cieux ou de la Magie Blanche.

Montures

Cheval de Guerre	15 pts
------------------	--------

Options

Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2	25 pts
Résistance à la Magie	15 pts

CHÂTELAIN

Figurine **seule**



Coût min. : **40 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales des Paysans :

Insignifiant, Serfs.

Règles spéciales :

Basse Naissance, Entraîneur Militaire.

Montures

Cheval de Guerre 15 pts

Options

Objets Magiques jusqu'à 25 pts

Un seul choix :

Émeutier 10 pts

Tribun 10 pts

Bouclier 2 pts

Arme de Tir (un seul choix) :

Arc Long 2 pts

Armes de Jet 2 pts

Arbalète 5 pts

Arme de Corps à Corps (un seul choix) :

Hallebarde 2 pts

Lance 2 pts

Lance Légère 2 pts

Règles spéciales

Basse Naissance : La figurine ne peut rejoindre que des unités dont toutes les figurines suivent la règle Insignifiant. Elle gagne les règles suivantes en fonction de l'unité qu'elle rejoint :

- Brigands - Éclaireur et Tir Rapide.
- Frères Pénitents - Frénésie et Haine.
- Roturiers Montés - Cavalerie Légère.

Entraîneur Militaire : La figurine et son unité gagnent de la règle Maître d'Armes. Une unité d'Archers Paysans peut être améliorée en Brigands.

Émeutier : Cette amélioration ne peut être prise que si toutes les figurines de l'armée suivent la règle Insignifiant. Le Châtelain gagne +2 en Commandement et peut devenir le Porteur de la Grande Bannière pour 25 points.

Tribun : Le Châtelain et son unité gagnent la règle Charge Dévastatrice.

MONTURES DE PERSONNAGES

CHEVAL DE GUERRE



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

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

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

Règles spéciales :
Charge Tonitruante (Cheval uniquement).

LICORNE



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

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

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

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

Pégase Royal..... 10 pts
Caparaçon..... 15 pts

Règles spéciales

Pégase Royal : La figurine gagne +1 Attaque et sa taille de socle passe à 50x50 mm.

HIPPOGRIFFE



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles spéciales :
Grande Cible, Peur, Vol (8).

Options

Charge Dévastatrice..... 5 pts
Perforant (1)..... 5 pts

UNITÉS DE BASE

ASPIRANTS PALADINS



Coût min. : **95 pts**

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

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

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Paladin	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Cheval	9	3	-	3	3	1	3	1	5

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :
Lance de Cavalerie.

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

Règles spéciales des Paladins :
Formation en Lance, La Bénédiction.

Règles spéciales :
Charge Tonitruante (Cheval uniquement), Impétueux.

Options

Armure Lourde 4 pts/fig.
Croisés 2 pts/fig.

État-Major

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

Règles spéciales

Croisés : La figurine gagne la règle Charge Tonitruante.

Impétueux : Lorsqu'elle déclare une charge, la figurine gagne la règle Frénésie (Paladin uniquement) jusqu'à la fin du tour. Une unité entièrement composée de figurines avec la règle Impétueux peut relancer ses jets de distance de charge ratés.

PALADINS DU ROYAUME



Coût min. : **110 pts**

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

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

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

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :
Lance de Cavalerie.

Armure :
Armure Lourde, Bouclier, Caparaçon, Protection de Monture (6+).

Règles spéciales des Paladins :
Formation en Lance, La Bénédiction, Serment d'Allégeance, Talent de Joueur.

Règles spéciales :
Charge Tonitruante (Cheval uniquement).

Options

Remplacer le Bouclier par :

Morgenstern* 3 pts/fig.

Fléau 5 pts/fig.

* Compte comme une Paire d'Armes.

État-Major

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

LEVÉE PAYSANNE

Coût min. pour 20 figurines. Taille max. : 60 figurines.



Coût min. : **60 pts**

Les figurines additionnelles coûtent 4 pts/fig.

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Légère, Bouclier.

Règles spéciales des Paysans :

Insignifiant, Serfs.

Options

Arme (un seul choix) :

Lance gratuit
Hallebarde 1 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts

ARCHERS PAYSANS

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



Coût min. : **60 pts**

Les figurines additionnelles coûtent 5 pts/fig.

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Arc Long.

Règles spéciales des Paysans :

Insignifiant, Serfs.

Règles spéciales :

Défenses d'Archers.

Options

Braséros 10 pts
Armure Légère 1 pt/fig.
Remplacer les Défenses d'Archers par
Tirailleurs (20 figurines ou moins) 1 pt/fig.
Si l'armée comprend des Croisés,
Remplacer l'Arc Long par une Arbalète* 2 pts/fig.
*L'option Braséros n'est alors pas disponible.
Si l'armée comprend un Châtelain,
une unité peut être améliorée en
Brigands (10 figurines ou moins) 4 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts

Règles spéciales

Défenses d'Archers : Lorsque vous déployez l'unité, vous pouvez placer un Mur en contact socle à socle avec le front de l'unité. Ce Mur est aussi long que l'unité est large, jusqu'à 12'', et épais de 20 mm au plus. Il suit les règles normales des Murs mis à part qu'il procure un Couvert Léger plutôt qu'un Couvert Lourd.

Braséros : Avant de tirer avec l'unité, vous pouvez décider de donner à leurs tirs la règle Attaques Enflammées pour la durée de cette phase.

Brigands : La figurine gagne +1 en Capacité de Tir et les règles Éclaireur, Tirailleurs et Tir Rapide. Les Brigands ne peuvent pas porter d'Arbalète ni utiliser des Braséros. Ils perdent également les Défenses d'Archers.

UNITÉS SPÉCIALES

PALADINS DE LA QUÊTE



Coût min. : **110 pts**

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

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

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

Type de troupe
Cavalerie

Soche
25x50 mm

Armes :
Arme Lourde.

Armure :
Armure Lourde, Bouclier, Caparaçon, Protection de Monture (6+).

Règles spéciales des Paladins :
Formation en Lance, La Bénédiction.

Règles spéciales :
Charge Tonitruante (Cheval uniquement), Vœux de la Quête (Paladin uniquement).

Options

Paladins Errants (9 figurines ou moins) 5 pts/fig.

État-Major

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

Règles spéciales

Paladins Errants : La figurine gagne les règles Avant-Garde, Éclaireur et Guide (Forêt).

PALADINS PÉGASES



Coût min. : **145 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **42 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Paladin	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Jeune Pégase	8	3	-	4	4	2	4	2	7

Type de troupe
Cavalerie Monstrueuse

Soche
40x40 mm

Armes :
Lance de Cavalerie.

Armure :
Armure Lourde, Bouclier, Protection de Monture (6+).

Règles spéciales des Paladins :
La Bénédiction, Serment d'Allégeance.

Règles spéciales :
Vol (9).

Options

Charge Dévastatrice (Paladin uniquement) 2 pts/fig.
Tirailleurs (4 figurines ou moins) 5 pts/fig.
Avant-Garde 6 pts/fig.
Caparaçon 10 pts/fig.

État-Major

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

ROTURIERS MONTÉS



Coût min. : **55 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **8 pts/fig.**

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

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :
Arc, Lance Légère.

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles spéciales des Paysans :
Insignifiant, Serfs.

Règles spéciales :
Cavalerie Légère.

Options

Bouclier 1 pt/fig.
Armure Légère 2 pts/fig.
Remplacer l'Arc par des Armes de Jet gratuit

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts

PALADINS PARJURES



Coût min. : **85 pts**

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

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

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Arme Lourde.

Armure :
Armure Lourde, Bouclier.

Règles spéciales des Paladins :
La Bénédiction, Vœux de la Quête.

État-Major

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

Options

Tirailleurs (15 figurines ou moins) gratuit
Paladins Errants (20 figurines ou moins) 2 pts/fig.

Règles spéciales

Paladins Errants : La figurine gagne les règles Avant-Garde, Éclaireur et Guide (Forêt).

FRÈRES PÉNITENTS



Coût min. : **60 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **6 pts/fig.**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :
Armure Légère, Bouclier.

Règles spéciales des Paysans :
Insignifiant, Serfs.

Règles spéciales :
Frénésie, Haine, Tenace.

Options

Remplacer le Bouclier par une Paire d'Armes gratuit

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts

UNITÉS RARES

PALADINS DU GRAAL



Coût min. : **90 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 8 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **38 pts/fig.**

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

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :
Lance de Cavalerie.

Armure :
Armure Lourde, Bouclier, Caparaçon, Protection de Monture (6+).

Règles spéciales des Paladins :
Formation en Lance, Serment d'Allégeance, Talent de Joueur.

Règles spéciales :
Charge Tonitruante (Cheval uniquement), Pur de Cœur, Sacrement du Graal (Paladin uniquement), Soutien Monstrueux.

Options

Attaques Divines 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

Pur de Cœur : L'unité ne peut être rejointe que par des Personnages avec la règle Bien-Aimée ou Sacrement du Graal.

LE CHEVALIER D'ÉMERAUDE (Unique)



Coût min. : **210 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Le Chevalier	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Étalon Spectral	9	4	-	4	3	1	4	1	5

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :
Arme Lourde, Paire d'Armes.

Armure :
Armure Lourde, Bouclier, Caparaçon, Protection de Monture (6+).

Règles spéciales :
D'Outre-Monde, Embuscade, Instable, Maître d'Armes, Terreur, Éthéré.

MACHINE DE SIÈGE



Figurine **seule**

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

Type de troupe
Machine de Guerre

Socle
75 mm rond

Règles spéciales des Paysans :
Insignifiant, Serfs.

Doit choisir entre :

Scorpion (65 pts)

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

Trébuchet (130 pts)

Arme d'Artillerie de type **Catapulte (3'')**.
Portée 12 – 60'', Force 4 [10], [Blessures Multiples (Artillerie)], Perforant (1).

RELIQUAIRE SACRÉ

Figurine **seule**



Coût min. : **130 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
40x60 mm

Armure :

Armure Légère, Protection Innée (5+).

Règles spéciales des Paysans :

Insignifiant.

Règles spéciales :

Ferveur Sacrée, Plateforme de Guerre, Tenace, Touches d'Impact (1D3).

Règles spéciales

Ferveur Sacrée : Toutes les figurines alliées avec la règle Insignifiant à moins de 6'' gagnent la règle La Bénédiction. Toutes les figurines alliées d'Infanterie et de Cavalerie avec la règle Insignifiant à moins de 6'' gagnent la règle Combat avec un Rang Supplémentaire et peuvent relancer les jets pour blesser de ayant donné un résultat naturel de '1'.

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 Duc	4	6	3	4	4	3	6	4	9
S Enchanteresse du Graal	4	3	3	3	3	3	3	1	8
H Parangon	4	5	3	4	4	2	5	3	8
H Jouvencelle du Graal	4	3	3	3	3	2	3	1	7
H Châtelain	4	4	4	4	4	2	3	2	7

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Levée Paysanne	4	2	2	3	3	1	3	1	5
B Archer Paysan	4	2	3	3	3	1	3	1	5
S Paladin Parjure	4	4	3	4	3	1	4	1	8
S Pénitent du Graal	4	3	2	3	3	1	3	1	7
R Reliquaire Sacré	4	3	2	3	5	6	3	4	8

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Cheval de Guerre	9	3	-	3	3	1	3	1	5
M Licorne	10	5	-	4	4	1	5	2	8

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

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Aspirant Paladin									
- Paladin	4	3	3	3	3	1	3	1	7
- Cheval	9	3	-	3	3	1	3	1	5
B Paladin du Royaume									
- Paladin	4	4	3	4	3	1	3	1	8
- Cheval	9	3	-	3	3	1	3	1	5

S Paladin de la Quête									
- Paladin	4	4	3	4	3	1	4	1	8
- Cheval	9	3	-	3	3	1	3	1	5

S Roturier Monté									
- Roturier	4	3	3	3	3	1	3	1	6
- Cheval	8	3	-	3	3	1	3	1	5

R Paladin du Graal									
- Paladin	4	5	3	4	4	1	5	2	8
- Cheval	9	3	-	3	3	1	3	1	5

R Le Chevalier d'Émeraude									
- Le Chevalier	4	6	3	4	4	3	6	4	9
- Étalon Spectral	9	4	-	4	3	1	4	1	5

Cavalerie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Paladin Pégase									
- Paladin	4	4	3	4	3	1	3	1	8
- Jeune Pégase	8	3	-	4	4	2	4	2	7

Machines de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Machine de Siège									
- Machine	-	-	-	-	7	4	-	-	-
- Apprenti (4)	-	2	3	3	3	-	3	1	5

Armes de Tir du Royaume d'Équaine

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Machine de Siège - Scorpion	Baliste	48''	6	-	Artillerie	6
Machine de Siège - Trébuchet	Catapulte (3'')	12 – 60''	4 [10]	-	[Artillerie]	1