

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Hautes Lignées Elfes

Règles de l'Armée
Beta v0.99.5.1 - 30 avril 2016
VF 2.1



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

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

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

Note des traducteurs

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

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

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

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

Les traducteurs

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

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

Document réalisé à l'aide de L^AT_EX.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Discipline Martiale

Si une unité qui est composée d'une majorité de figurines avec cette règle effectue un test de Commandement, lancez 1D6 supplémentaire, puis retirez le dé ayant donné le résultat le plus élevé. Cette règle ne s'applique pas pour les tests de Panique ou de Moral.

Maître de l'Équilibre

Si votre armée contient au moins une figurine avec cette règle, ajoutez +1 à vos tentatives de Canalisation pendant la Phase de Magie adverse.

Intrépide

La figurine gagne la règle Tenace si elle est en contact avec un ennemi qui provoque la Peur. Les figurines ordinaires gagnent aussi Garde du Corps (Haut Prince, Commandant), mais seulement pour un Personnage avec l'Honneur Chasseur Royal ou n'ayant pas choisi d'Honneur.

Derniers de leur Espèce

Votre armée ne peut pas inclure plus de deux figurines parmi cette liste : Jeune Dragon, Dragon, Phénix de Feu et Phénix de Glace. Cela inclut les montures de Personnage. Cette limite passe à 4 pour une Grande Armée et à 1 pour une Patrouille.

ARMURERIE

Flèches du Clair de Lune :

Lorsqu'elles sont tirées avec un Arc ou un Arc Long ordinaire, ces flèches gagnent Force 4, Attaques Enflammées et Attaques Magiques.

Flèches Cinglantes :

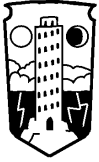
Lorsqu'elles sont tirées avec un Arc ou un Arc Long ordinaire, vous pouvez choisir d'échanger la règle Tir de Volée contre des Attaques Empoisonnées.

Armure du Feu-Dragon :

Type : Armure Lourde. Le porteur gagne Né du Feu et Sauvegarde Invulnérable (6+). Non cumulable avec une Fourrure de Lion.

HONNEURS

Honneurs des Hauts Princes et des Commandants



Maître de la Tour de Canreig 150/75 pts

Unique.

La figurine gagne les règles Serment de l'Épée (voir l'unité spéciale Maîtres de l'Épée) et Maître de l'Équilibre. Elle devient un **Sorcier Apprenti Niveau 1**. Les Commandants choisissent **deux** sorts de la Discipline des Huit Vents, qui réunit les sorts primaires des huit Disciplines Communes. Les sorts choisis doivent être inscrits sur la feuille d'armée. Les Hauts Princes connaissent tous les sorts de la Discipline des Huit Vents.

Le nombre de sorts connus ne peut alors jamais être augmenté.

Montures
À pied uniquement

Prince de Ryma 30 pts

Unique. Haut Prince uniquement.

La figurine gagne la règle Charge Dévastatrice et sa monture n'est pas comptée pour la règle Derniers de leur Espèce. Elle **doit** sélectionner une des trois montures suivantes :



Montures
Cheval Elfique gratuit
Jeune Dragon 230 pts
Dragon 295 pts



Commodore 20 pts

La figurine gagne les règles Maître d'Armes et Visée Stable (voir l'unité de base Gardes-Mer). Elle peut acheter n'importe quel nombre d'armes standard. Si la figurine est à pied, son unité peut effectuer une Reformation de Combat lorsqu'elle est chargée avec succès, immédiatement après que toutes les unités ennemies ont été amenées au contact. Cette Reformation suit les règles habituelles de Reformation de Combat. Le Commodore n'a accès qu'aux montures de la liste ci-dessous.

Montures
Aigle Géant 40 pts
Char Rapace 120 pts

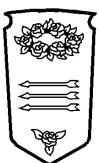
Options
Embuscade (Commandant à pied uniquement) 15 pts

Haut Gardien de la Flamme 85/70 pts

La figurine gagne les règles Attaques Divines, Immunisé à la Psychologie, Résistance à la Magie (1) et Sauvegarde Invulnérable (4+). Son unité gagne la règle Attaques Magiques. Les montures de la figurine sont restreintes aux choix suivants :



Montures
Phénix de Feu 160/190 pts
Phénix de Glace* 200 pts
* Haut Prince uniquement



Suivante de la Reine 20 pts

La figurine gagne la règle Tirs Multiples (3). Son unité gagne la règle Tir Rapide.

Montures
À pied uniquement

Options
Peut prendre (un seul choix) :
Flèches du Clair de Lune 5 pts
Éclaireur, Flèches Cinglantes 20 pts

Chasseur Royal 60/45 pts

La figurine gagne la règle Intrépide et une Fourrure de Lion (voir l'unité spéciale Gardes-Lion). Elle ne peut pas prendre d'Armure du Feu-Dragon. Lorsqu'il se bat avec une Arme Lourde, il gagne la règle Blessures Multiples (2, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse, Monstre, Monstre Monté). Son unité est immunisée aux effets de la Peur et de la Terreur. Il n'a accès qu'à la monture suivante :



Montures

Char à Lions 35/60 pts

Honneurs des Archimages et des Mages



Érudit d'Asfad 40/30 pts

Tout sort lancé par le Sorcier voit sa portée augmenter de 6". L'effet n'est que de 3" pour les sorts de type Aura, et il n'a pas d'effet sur les sorts de type Vortex, les Objets de Sort et les sorts sans portée. De plus, le Sorcier gagne l'Objet de Sort, Puissance 4 suivant :

Drain Magique. Type : Universel, Portée 18". Durée : Immédiat.

Tous les sorts affectant la cible dont la Durée est Dure un Tour ou Reste en Jeu disparaissent immédiatement.

La figurine a accès à ses montures habituelles.

Ordre du Cœur de Feu 220/205 pts

Le Sorcier doit choisir la Discipline du Feu, et connaît toujours le sort Épées Flamboyantes (Discipline du Feu) en plus de ses sorts normaux. Si ce sort est tiré lors de la génération des sorts, relancez le dé correspondant jusqu'à obtenir un autre sort. Cela n'empêche pas d'autres Sorciers d'avoir accès au sort. De plus, la figurine ignore les mots-clés Projectile et Dégâts lorsqu'elle lance un sort contre une unité avec laquelle elle est engagée au Corps à Corps. Elle **doit** sélectionner une des deux montures suivantes :



Montures

Jeune Dragon gratuit
Dragon* 130 pts
* Archimage uniquement

Options

Armure du Feu-Dragon 15/12 pts

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Grand Arc d'Azur 35 pts
Type : Arc Long. Portée 30'', Force de l'utilisateur +1, Perforant (1), Tirs Multiples (3).

Lance de l'Aube Éclatante 30/20 pts
Personnages uniquement.

Type : Lance. La Force des attaques effectuées avec cette arme est supérieure d'un point à l'Endurance de la cible. Si la Force était déjà supérieure, ignorez la règle.

Armures magiques

Heaume du Chasseur de Démon 35/25 pts
Ne peut pas être pris par une Grande Cible.

Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure de 6+). Le porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (3+) contre les Attaques Magiques.

Talismans

Robes Étincelantes 45 pts
Archimage ou Mage à pied uniquement.

Le porteur gagne la règle Éthéré. Il ne peut pas porter d'attaques, y compris spéciales.

Objets enchantés

Cape des Étoiles 20 pts
Les sorts ciblant l'unité du lanceur subissent un malus de -1 sur leur jet de lancement.

Éclat de Cenyrn 10 pts
Usage Unique. Activez-le au début de n'importe quelle Phase de Corps à Corps. Les effets durent jusqu'à la fin de cette phase. Après avoir lancé les dés pour toucher, le porteur peut choisir de relancer **tous** ces dés. Après avoir lancé les dés pour blesser, le porteur peut choisir de relancer **tous** ces dés. Les jets de sauvegarde de toute sorte réussis contre des blessures infligées par le porteur doivent être relancés. À la fin de cette phase, le porteur subit une blessure sans aucune sauvegarde autorisée avec la règle Blessures Multiples (2, Monstre Monté).

Objets cabalistiques

Cristal d'Améthyste 55 pts
Pendant le tour de votre adversaire, après avoir déterminé les Flux de Magie, vous pouvez retirer un Dé de Pouvoir de sa réserve. Ajoutez +1 à votre jet de Canalisation pour cette phase.

Livre de Meladys 45/25 pts
Une fois par Phase de Magie, le porteur peut relancer un Dé de Pouvoir utilisé pour une tentative de lancement de sort, à condition que ce dé n'ait pas donné un '6' naturel.

Bannières magiques

Bannière d'Apaisement 35 pts
Le porteur gagne la règle Canalisation. Au début de chaque Phase de Magie adverse, choisissez un Sorcier allié à moins de 12'' du porteur. Ce Sorcier gagne un bonus de +1 pour dissiper lors de cette phase.

Bannière de Bataille de Ryma 30 pts
L'unité du porteur gagne la règle Charge Tonitruante. Les montures ne sont pas affectées.

SEIGNEURS

HAUT PRINCE

Figurine **seule**



Coût min. : **135 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 :

Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants.

Montures

Cheval Elfique	20 pts
Char Patrouilleur	25 pts
Aigle Géant	50 pts
Griffon	120 pts
Jeune Dragon	195 pts
Dragon	250 pts

Options

Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à 100 pts

Peut choisir un seul Honneur pas de limite

Peut prendre :

Bouclier 5 pts

Armure Lourde 8 pts

Armure du Feu-Dragon 15 pts

Arc Long 3 pts

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

Lance 5 pts

Lance Légère 5 pts

Paire d'Armes 5 pts

Arme Lourde 10 pts

Hallebarde 10 pts

Lance de Cavalerie 15 pts

ARCHIMAGE

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 :

Discipline Martiale, Maître de l'Équilibre, Réflexes Foudroyants.

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline de la Magie Blanche ou la Discipline Commune de son choix.

Montures

Cheval Elfique 20 pts

Char Patrouilleur 25 pts

Aigle Géant 45 pts

Griffon 100 pts

Jeune Dragon 170 pts

Dragon 300 pts

Options

Maître Sorcier Niveau 4 30 pts

Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à 100 pts

Peut choisir un seul Honneur pas de limite

HÉROS

COMMANDANT

Figurine **seule**



Coût min. : **70 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales des Elfes :

Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants.

Montures

Cheval Elfique	15 pts
Char Patrouilleur	40 pts
Aigle Géant	50 pts
Griffon	150 pts

Options

Peut devenir Porteur de la Grande Bannière 25 pts
 Peut prendre des Objets Magiques..... jusqu'à 50 pts
 Peut choisir un seul Honneur pas de limite
 Peut prendre :
 Bouclier..... 2 pts
 Armure Lourde..... 5 pts
 Armure du Feu-Dragon 12 pts
 Arc Long..... 2 pts
 Peut prendre une Arme de Corps à Corps (un seul choix) :
 Lance 5 pts
 Lance Légère..... 5 pts
 Paire d'Armes 5 pts
 Arme Lourde..... 8 pts
 Hallebarde 8 pts
 Lance de Cavalerie 10 pts

MAGE

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 :

Discipline Martiale, Maître de l'Équilibre, Réflexes Foudroyants.

Magie :

Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline de la Magie Blanche ou la Discipline Commune de son choix.

Montures

Cheval Elfique	15 pts
Aigle Géant	35 pts
Char Patrouilleur	40 pts

Options

Sorcier Apprenti Niveau 2..... 25 pts
 Peut prendre des Objets Magiques..... jusqu'à 50 pts
 Peut choisir un seul Honneur pas de limite

MONTURES DE PERSONNAGES

CHEVAL ELFIQUE



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

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Options
Peut prendre une Protection de Monture (5+) 10 pts

CHAR PATROUILLEUR



	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 :
Arc Long, Lance Légère (Équipage uniquement).

Règles spéciales :
Troupes Légères.

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

Options
Peut gagner la règle Avant-Garde 10 pts

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants (Équipage uniquement).

CHAR À LIONS



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Équipage (2)	-	5	4	4	-	-	5	1	8
Lion (2)	8	5	-	5	-	-	4	2	8

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armes :
Arme Lourde (Équipage uniquement).

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Intrépide, Réflexes Foudroyants (Équipage uniquement).

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

Règles spéciales :
Blessures Multiples (2, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse, Monstre, Monstre Monté) (Équipage uniquement), Touches d'Impact (+1).

CHAR RAPACE



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

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armes :

Faucheuse des Aïrs (Char uniquement), Lance Légère (Équipage uniquement).

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Règles spéciales des Elfes :

Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants (Équipage uniquement).

Règles spéciales :

Camouflé, Vol (9).

Options

Peut prendre au choix :

Cor d'Aldan 40 pts
Fanion de Tempête 40 pts

Règles spéciales

Cor d'Aldan : Les unités ennemies à moins de 12" d'au moins une figurine avec cette règle subissent un malus de -1 en Capacité de Combat.

Fanion de Tempête : Les Attaques de Corps à Corps et les Touches d'Impact de la figurine gagnent la règle Attaques Foudroyantes. La figurine gagne un Objet de Sort, Puissance 4 : Choc Foudroyant (Discipline des Cieux).

Équipement spécial

Faucheuse des Aïrs : Arme d'Artillerie de type **Batterie de Tir**.

Portée 24", Force 5, Perforant (1), Tirs Multiples (4), Tir Rapide.

AIGLE GÉANT



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

Type de troupe

Bête Monstrueuse

Socle

50x50 mm

Armure :

Protection de Monture (6+).

Règles spéciales :

Vol (9).

Options

Peut gagner la règle Perforant (1) 5 pts
Peut gagner la règle Réflexes Foudroyants 5 pts

GRIFFON



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

Type de troupe

Bête Monstrueuse

Socle

50x50 mm

Règles spéciales :

Grande Cible, Peur, Vol (8).

Options

Peut prendre :

Perforant (1) 5 pts
Réflexes Foudroyants 10 pts
Charge Dévastatrice et Charge Tonitruante 15 pts

JEUNE DRAGON



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x100 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles spéciales :
Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées), Derniers de leur Espèce, Grande Cible, Peur, Piétinement (1D3), Vol (7).

DRAGON (Unique)



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dragon	6	5	1	6	6	6	3	5	9
[Dragon Ancien]	6	6	1	7	7	7	3	6	9

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Armure :
Protection Innée (3+).

Règles spéciales :
Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées), Derniers de leur Espèce, Vol (7).

Options

Si monté par un Haut Prince,
peut devenir un Dragon Ancien* 100 pts

* La taille de son socle passe alors à 100x150 mm.

PHÉNIX DE FEU



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

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Règles spéciales :
Attaques Enflammées, Attaques Magiques, Derniers de leur Espèce, Né du Feu, Par les Flammes du Phénix !, Renaissance, Sauvegarde Invulnérable (4+), Vol (9).

Voir l'unité Rare Phénix de Feu pour le détail des règles.

PHÉNIX DE GLACE



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

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Armure :
Protection Innée (5+).

Règles spéciales :
Attaques Magiques, Aura Glaciale, Derniers de leur Espèce, Sauvegarde Invulnérable (4+), Vol (8).

Voir l'unité Rare Phénix de Glace pour le détail des règles.

UNITÉS DE BASE

ARCHERS PLÉBÉIENS



Coût min. : **90 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent 9 pts/fig.

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Arc Long.

Armure :
Armure Légère.

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants.

État-Major

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

LANCIERS PLÉBÉIENS



Coût min. : **105 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent 9 pts/fig.

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Lance.

Armure :
Armure Légère, Bouclier.

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants.

Règles spéciales :
Combat avec un Rang Supplémentaire.

Options

Peut prendre une Armure Lourde	2 pts/fig.
--------------------------------------	------------

État-Major

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

GARDES-MER



Coût min. : **120 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
5	4	4	3	3	1	5	1	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Arc, Lance.

Armure :
Armure Légère, Bouclier.

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants.

Règles spéciales :
Combat avec un Rang Supplémentaire, Maître d'Armes, Visée Stable.

Options

Embuscade (max. 20 figs., Unique)	3 pts/fig.
---	------------

État-Major

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

Règles spéciales

Visée Stable : Les figurines comptent toujours comme n'ayant pas bougé pour ce qui concerne la règle Tir de Volée. Ne peut pas être utilisé en même temps que la règle Tir Rapide. Si une figurine dispose des deux règles, choisissez avant de tirer.

PATROUILLEURS D'ELEIN



Coût min. : **85 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **14 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 :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants (Cavalier uniquement).

Règles spéciales :
Cavalerie Légère.

Options

Peut prendre une Protection de Monture (5+) 3 pts/fig.
Peut prendre un Arc 1 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Porte-étendard 10 pts
Musicien 10 pts

LANCE PATRICIENNE



Coût min. : **95 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **18 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 de Cavalerie.

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

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants (Cavalier uniquement).

Options

Peut prendre une Protection de Monture (5+) 4 pts/fig.

État-Major

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

UNITÉS SPÉCIALES

MAÎTRES DE L'ÉPÉE



Coût min. : **70 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 30 figurines.

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

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	6	4	3	3	1	6	2	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Arme Lourde.

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants.

Règles spéciales :
Serment de l'Épée.

État-Major

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

Règles spéciales

Serment de l'Épée : Si la figurine est à pied et combat avec une Arme lourde, elle ignore les règles Parade et Distrayant des ennemis.

GARDES-LION



Coût min. : **120 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	4	3	1	5	1	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Arme Lourde.

Armure :
Armure Lourde, Fourrure de Lion.

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants.

Règles spéciales :
Blessures Multiples (2, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse, Monstre, Monstre Monté), Guide (Forêt), Intrépide.

Options

Tirailleurs (max. 15 figs., Unique)..... 3 pts/fig.

État-Major

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

Équipement spécial

Fourrure de Lion : Le porteur gagne une Protection Innée (6+) qui passe à (5+) contre les Attaques de Tir.

PROTECTEURS DE LA FLAMME



Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 25 figurines.

Coût min. : **125 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **16 pts/fig.**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Hallebarde.

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants.

Règles spéciales :
Combat avec un Rang Supplémentaire, Immunisé à la Psychologie, Sauvegarde Invulnérable (4+).

État-Major

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

CHEVALIERS DE RYMA



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

Coût min. : **135 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **27 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier	5	5	4	4	3	1	6	1	9
Cheval Elfique	9	3	-	3	3	1	4	1	3

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :
Lance de Cavalerie.

Armure :
Armure du Feu-Dragon, Bouclier, Protection de Monture (5+).

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants (Chevalier uniquement).

État-Major

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

Options

Peut gagner la règle
Charge Dévastatrice (Chevalier uniquement) 5 pts/fig.

CHAR PATROUILLEUR



Coût min. pour 1 figurine. Taille max. : 4 figurines.

Coût min. : **65 pts**

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

	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 :
Arc Long, Lance Légère (Équipage uniquement).

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

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants (Équipage uniquement).

Règles spéciales :
Troupes Légères.

Options

Peut gagner la règle Avant-Garde 15 pts/fig.

CHAR À LIONS

Figurine **seule**



Coût min. : **100 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Char	50x100 mm
Équipage (2)	-	5	4	4	-	-	5	1	8		
Lion (2)	8	5	-	5	-	-	4	2	8		

Armes :

Arme Lourde (Équipage uniquement).

Armure :

Armure Lourde, Protection de Monture (5+).

Règles spéciales des Elfes :

Discipline Martiale, Intrépide, Réflexes Foudroyants (Équipage uniquement).

Règles spéciales :

Blessures Multiples (2, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse, Monstre, Monstre Monté) (Équipage uniquement), Touches d'Impact (+1).

UNITÉS RARES

FAUCHEUSE GARDE-MER (0-3 Choix)



Coût min. : **60 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe	Socle
Machine de Guerre	60 mm rond

Armes :
Faucheuse Garde-Mer.

Armure :
Armure Légère.

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants.

Options

Peut gagner la règle Tir à Répétition 20 pts

Règles spéciales

Tir à Répétition : La Faucheuse Garde-Mer peut aussi être utilisée comme une **Arme d'Artillerie** de type **Batterie de Tir**. Portée 48'', Force 4, Perforant (1), Tirs Multiples (6).

Équipement spécial

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

GARDES DE LA REINE



Coût min. : **65 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **13 pts/fig.**

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

Type de troupe	Socle
Infanterie	20x20 mm

Armes :
Arc, Flèches du Clair de Lune.

Armure :
Armure Légère.

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants.

Options

Peut prendre un Arc Long 2 pts/fig.
Peut prendre une Lance 1 pt/fig.

État-Major

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

VEILLEURS DE L'OMBRE



Coût min. : **80 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **16 pts/fig.**

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

Type de troupe	Socle
Infanterie	20x20 mm

Armes :
Arc, Flèches Cinglantes.

Armure :
Armure Légère.

Règles spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants.

Règles spéciales :
Éclaireur, Tirailleurs.

Options

Peut prendre un Bouclier 1 pt/fig.
Peut prendre un Arc Long 2 pts/fig.
Peut prendre une Paire d'Armes 1 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts

CHAR RAPACE

Figurine **seule**



Coût min. : **130 pts**

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

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armes :

Faucheuse des Aïrs (Char uniquement), Lance Légère (Équipage uniquement).

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Règles spéciales des Elfes :

Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants (Équipage uniquement).

Règles spéciales :

Camouflé, Vol (9).

Options

Peut prendre au choix :

Cor d'Aldan 40 pts

Fanion de Tempête 40 pts

Règles spéciales

Cor d'Aldan : Les unités ennemies à moins de 12" d'au moins une figurine avec cette règle subissent un malus de -1 en Capacité de Combat.

Fanion de Tempête : Les Attaques de Corps à Corps et les Touches d'Impact de la figurine gagnent la règle Attaques Foudroyantes. La figurine gagne un Objet de Sort, Puissance 4 : Choc Foudroyant (Discipline des Cieus).

Équipement spécial

Faucheuse des Aïrs : Arme d'Artillerie de type Batterie de Tir.

Portée 24", Force 5, Perforant (1), Tirs Multiples (4), Tir Rapide.

AIGLE GÉANT

Coût min. pour 1 figurine. Taille max. : 4 figurines.



Coût min. : **50 pts**

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

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

Type de troupe

Bête Monstrueuse

Socle

50x50 mm

Règles spéciales :

Vol (9).

Options

Peut gagner la règle Perforant (1) 5 pts/fig.

Peut gagner la règle Réflexes Foudroyants 5 pts/fig.

PHÉNIX DE FEU

Figurine **seule**



Coût min. : **160 pts**

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

Type de troupe

Monstre

Socle

50x100 mm

Règles spéciales :

Attaques Enflammées, Attaques Magiques, Derniers de leur Espèce, Né du Feu, Par les Flammes du Phénix !, Renaissance, Sauvegarde Invulnérable (5+), Vol (9).

Règles spéciales

Par les Flammes du Phénix ! : Attaque au Passage. L'unité ciblée subit 1D6 touches, plus 1D3 touches supplémentaires pour chacun de ses rangs après le premier. Ces touches sont résolues à Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.

Renaissance : La première fois qu'un Phénix de Feu perd son dernier Point de Vie, lancez 1D6. Sur 5+ (ou 3+ s'il est monté), placez un marqueur centré sur la dernière position de la figurine. Si le jet est raté, la figurine est retirée comme perte. Au début de l'étape des Autres Mouvements du prochain Tour de Joueur, remplacez le Phénix de Feu et son Personnage (s'il en portait un) sur la table. Le centre de la figurine doit être placé à 3" au plus du marqueur, et à plus d'1" de toute autre figurine ou Terrain Infranchissable. Il peut être orienté dans la direction de votre choix. Si vous ne pouvez pas le placer, la figurine est considérée comme perdue et ne revient plus en jeu. Si elle revient en jeu, il s'agit de la même figurine que celle qui a quitté le jeu, avec tous les effets de jeu la ciblant précédemment, tels que les sorts Restant en Jeu, avec l'exception qu'il ne lui reste plus qu'un seul Point de Vie.

PHÉNIX DE GLACE

Figurine **seule**



Coût min. : **200 pts**

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

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles spéciales :

Attaques Magiques, Aura Glaciale, Derniers de leur Espèce, Sauvegarde Invulnérable (5+), Vol (8).

Règles spéciales

Aura Glaciale : Les unités ennemies en contact avec au moins une figurine avec cette règle subissent des malus de -3 en Initiative et -1 en Force, jusqu'à un minimum de 1.

FICHE DE RÉFÉRENCE

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

Personnages	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Haut Prince	5	7	7	4	3	3	8	4	10
S Archimage	5	4	4	3	3	3	5	1	9
H Commandant	5	6	6	4	3	2	7	3	9
H Mage	5	4	4	3	3	2	5	1	8

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Archers Plébéiens	5	4	4	3	3	1	5	1	8
B Lanciers Plébéiens	5	4	4	3	3	1	5	1	8
B Gardes-Mer	5	4	4	3	3	1	5	1	8
S Maîtres de l'Épée	5	6	4	3	3	1	6	2	8
S Gardes-Lion	5	5	4	4	3	1	5	1	8
S Protecteurs de la Flamme	5	5	4	3	3	1	6	1	9
R Gardes de la Reine	5	5	5	3	3	1	5	1	8
R Veilleurs de l'Ombre	5	5	5	3	3	1	5	1	8

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Cheval Elfique	9	3	-	3	3	1	4	1	3

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Griffon	6	5	-	5	5	4	5	4	5
M Jeune Dragon	6	5	1	5	5	4	3	4	9
R Aigle Géant	2	5	-	4	4	3	4	2	8

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Patrouilleurs d'Elein									
- Cavalier	5	4	4	3	3	1	5	1	8
- Cheval Elfique	9	3	-	3	3	1	4	1	3
B Lance Patricienne									
- Cavalier	5	4	4	3	3	1	5	1	8
- Cheval Elfique	9	3	-	3	3	1	4	1	3
S Chevaliers de Ryma									
- Chevalier	5	5	4	4	3	1	6	1	9
- Cheval Elfique	9	3	-	3	3	1	4	1	3

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

S Char à Lions	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
- Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
- Équipage (2)	-	5	4	4	-	-	5	1	8
- Lion (2)	8	5	-	5	-	-	4	2	8

R Char Rapace	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
- Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
- Équipage (2)	-	4	4	3	-	-	5	1	8
- Faucon (1)	2	4	-	4	-	-	4	2	8

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

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Dragon									
- Dragon	6	5	1	6	6	6	3	5	9
- [Dragon Ancien]	6	6	1	7	7	7	3	6	9
R Phénix de Feu	2	5	-	5	5	5	4	3	8
R Phénix de Glace	2	5	-	5	5	5	3	5	8

Artillerie Elfique

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Faucheuse Garde-Mer	Baliste	48''	6	-	1D3	6
Faucheuse Garde-Mer (Tir à Répétition)	Batterie de Tir	48''	4	6	-	1
Faucheuse des Airs	Batterie de Tir	24''	5	4	-	1

