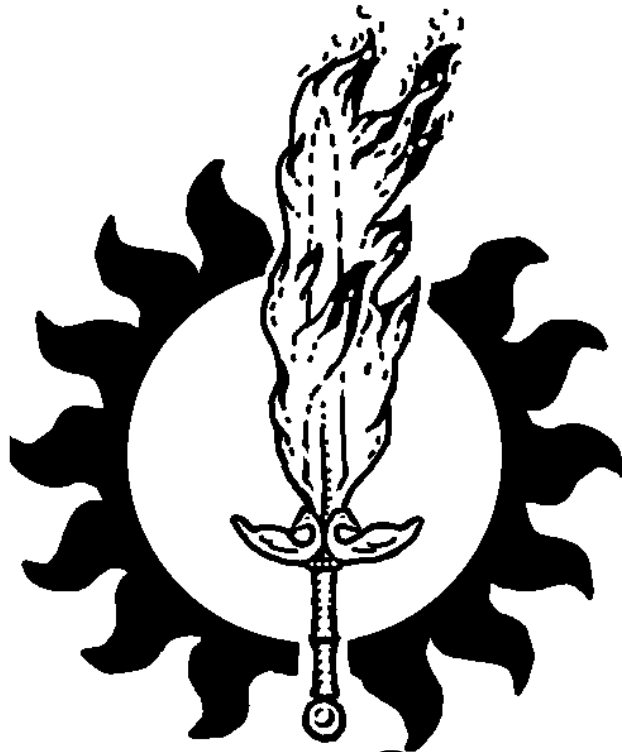


Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Empire de Sonnstahl

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 28 juin 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

Bénédictions

La figurine et toutes les figurines de son unité sauf les montures gagnent la règle Haine. De plus, la figurine connaît trois sorts décrits ci-dessous de type Objet de Sort, Puissance 3. Amélioration, Unité du lanceur. Dure un Tour.



Bénédition d'Ullor

L'unité ciblée obtient une Sauvegarde Invulnérable (5+) contre les Attaques de Corps à Corps.



Bénédition de Sunna

L'unité ciblée gagne la règle Attaques Enflammées. De plus, toute unité ennemie au contact socle à socle avec l'unité ciblée subit 1D6 touches de Force 4 ayant la règle Attaques Enflammées au moment où le sort est lancé.



Bénédition de Volund

L'unité ciblée peut relancer ses jets pour blessés ratés au corps à corps.

Unités Mères et Unités de Soutien

Certaines unités de cette armée peuvent être soit une Unité Mère soit une Unité de Soutien. Les Unités de Soutien sont considérées comme ayant la règle Insignifiant par les Unités Mères et peuvent effectuer des Actions de Soutien décrites ci-dessous.

Actions de Soutien

Une Unité de Soutien à moins de 6'' d'une Unité Mère peut effectuer l'une des actions suivantes à chaque phase :

- Quand une charge est déclarée contre une Unité Mère à moins de 6'', l'Unité de Soutien peut Tenir la Position et Tirer comme si elle était la cible de la charge. Les restrictions habituelles de cette réaction s'appliquent.
- Quand une Unité Mère à moins de 6'' est chargée avec succès ou réussit un jet de distance de charge, l'Unité de Soutien peut déclarer une charge contre l'unité ennemie qui vient de charger ou qui est sur le point d'être chargée par l'Unité Mère. Cette charge est hors séquence mais suit les règles habituelles de déplacement des charges : ligne de vue, arc frontal, doit faire un jet de distance de charge, une Roue au plus, etc. La seule exception est que l'ennemi ne peut déclarer que la réaction Tenir la Position. Si la charge est effectuée durant un Tour de Joueur allié, traitez cette charge comme une charge multiple normale. Sinon, le mouvement de charge doit être effectué après que toutes les unités ennemies ont fait les leurs. Pour le calcul du Résultat de Combat durant le Tour de Joueur où l'Unité de Soutien a utilisé cette Action de Soutien, et si les deux charges ont été réussies, l'Unité de Soutien et l'Unité Mère peuvent combiner leurs Bonus de Rang, en suivant les restrictions habituelles, mais jusqu'à un maximum de +6.
- Si une Unité de Soutien a au moins un Rang Complet, elle compte comme ayant le même nombre de Rangs Complètes qu'une Unité Mère à moins de 6'' pour déterminer si elle est Indomptable ou non.

Ordres

La figurine peut donner un et un seul Ordre à une Unité Mère ou une Unité de Soutien au début de chaque Tour de Joueur allié. Si la figurine est un Seigneur, l'unité cible doit se trouver à moins de 6'' ; si c'est un Héros, il ne peut cibler que l'unité qu'il a rejointe. Les effets s'appliquent immédiatement et durent jusqu'à la fin du prochain Tour du Joueur. Une unité ne peut recevoir qu'une seule fois un même Ordre dans le même tour. Seules les figurines d'Infanterie. Les différents Ordres possibles et leurs effets sont décrits dans la table ci-dessous.

En Quatrième Vitesse !	L'unité gagne +2 en Mouvement. Ce bonus est réduit à +1 si elle déclare une charge.
Tenez Bon !	Lorsque l'unité effectue un test de Commandement, lancez un dé supplémentaire et ignorez le dé ayant donné le résultat le plus haut. De plus, si elle réussit un test de Ralliement, elle peut se déplacer et tirer dans le même tour, mais ne peut pas charger ni faire de Marche Forcée, et compte toujours comme s'étant déplacée.
Prêt ! En joue ! Feu !	L'unité gagne un bonus de +6'' sur la portée de ses Armes de Tir standard.
Premier Rang, Genou à Terre !	L'unité gagne la règle Combat avec un Rang Supplémentaire.

ARMURERIE

Arquebuse à Répétition :

Arme de Tir. Portée 24'', Force 4, Encombrant, Perforant (1), Tirs Multiples (3).

Pistolet à Répétition :

Arme de Tir. Portée 12'', Force 4, Perforant (1), Tirs Multiples (3), Tir Rapide. Lorsqu'il est combiné avec un Pistolet, il gagne Tirs Multiples (4).

Long Fusil :

Arme de Tir. Portée 48'', Force 5, Blessures Multiples (2, Infanterie, Cavalerie, Bête de Guerre), Encombrant, Perforant (1), +1 pour toucher au tir.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Lame de Sonnstahl 85 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme blessent automatiquement et ont la règle Perforant (6).

Marteau à Sorcières 35 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force et la règle Réflexes Foudroyants.

Masse des Étoiles 30 pts
Type : Arme Lourde. Le porteur gagne la règle Attaque Écrasante quand il attaque avec cette arme.

Armures magiques

Armure Bénie de Frédéric le Grand 35 pts
Figurine à pied uniquement.
Type : Armure de Plates. Le porteur gagne une Sauvegarde d'Armure de 1+.

Armure de Volund 25 pts
Type : Armure de Plates. Les attaques dirigées contre le porteur perdent la règle Coup Fatal.

Le Heaume Noir 15 pts
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Le porteur gagne la règle Peur.

Talismans

Cape de l'Hiver 50 pts
Le porteur gagne les règles Distrayant, Né du Feu et Sauvegarde Invulnérable (5+).

Objets enchantés

Médailillon de Sunna 35 pts
Lorsque le porteur combat en Défi, chaque combattant prend les caractéristiques non modifiées de Force, d'Endurance, d'Initiative et d'Attaque de son adversaire. Les valeurs du profil de la monture de la figurine ennemie ne sont jamais utilisées dans l'échange.

Bannières magiques

Bannière de Cohésion 25 pts
L'unité du porteur ne peut pas être Désorganisée par des unités ennemies sur ses flancs. Elle peut toujours être Désorganisée normalement par une unité sur son arrière.

Bannière de l'Étalon 15 pts
Personnage monté uniquement.
L'unité du porteur et toute unité alliée ayant la règle Rapide à moins de 12" peuvent relancer les dés ayant donné '1' sur leurs jets de charge, Charge Irrésistible, Mouvement Aléatoire et poursuite.

SEIGNEURS

MARÉCHAL

Figurine **seule**



Coût min. : **90 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure de Plates.

Règles spéciales :

Ordres.

Montures

Cheval	10 pts
Pégase	60 pts
Grand Griffon	100 pts
Dragon (Prince Impérial uniquement)	250 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Bouclier	3 pts
Pistolet	6 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	3 pts
Arme Lourde	4 pts
Hallebarde	4 pts
Lance de Cavalerie	6 pts

Peut avoir l'une des règles suivantes (chacune est Unique) :

Général Expérimenté (10 pts)

La figurine gagne +1 en Capacité de Combat. Si votre armée comprend un Général Expérimenté, jusqu'à une unité d'Infanterie Lourde et une unité d'Infanterie Légère peuvent être promus en Soldats Aguerries.

Tacticien Talentueux (30 pts)

La figurine peut donner deux Ordres par tour plutôt qu'un seul. Ces deux Ordres peuvent cibler des unités différentes. De plus, si elle est le Général de l'armée, elle peut donner ses Ordres à n'importe quelle Unité Mère ou Unité de Soutien se trouvant à portée de sa Présence Charismatique.

Prince Impérial (90 pts)

La figurine gagne +1 Attaque. Elle est équipée de la Lame de Sonnstahl mais ne peut acheter aucune autre Arme Magique, et n'a accès qu'à 25 pts au plus d'autres Objets Magiques.

MAÎTRE DE CHEVALERIE

Figurine **seule**



Coût min. : **120 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	6	3	4	4	3	6	4	9
Maître	4	6	3	4	4	3	6	4
Cheval	8	3	-	3	3	1	3	1

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armure :

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

Montures

Remplacer le Cheval et son Caparaçon par un Jeune Griffon	15 pts
---	--------

Options

Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Guerrier Légendaire	15 pts
Bouclier	3 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Arme Lourde	10 pts
Hallebarde	10 pts
Lance de Cavalerie	15 pts

Règles spéciales

Guerrier Légendaire : La figurine et son unité gagnent la règle Immunisé à la Psychologie. De plus, toute unité de Cavalerie d'Électeurs peut être améliorée en Cavalerie Impériale.

SEIGNEUR SORCIER

Figurine **seule**



Coût min. : **170 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline Commune de votre choix.

Montures

Cheval 15 pts
Pégase 40 pts
Grand Griffon* 100 pts
* (Discipline de la Sauvagerie Bestiale uniquement)
Machine Cabalistique 130 pts

Options

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

PRÉLAT

Figurine **seule**



Coût min. : **90 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales :

Attaques Divines, Bénédiction, Canalisation, Haut Pontife.

Montures

Cheval 20 pts
Autel de Bataille 160 pts

Options

Objets Magiques jusqu'à 100 pts
Bouclier 3 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :
Fléau 3 pts
Paire d'Armes 3 pts
Arme Lourde 6 pts

Règles spéciales

Haut Pontife : La figurine peut ajouter +1 à ses tentatives de lancement des Objets de Sort provenant de la règle Bénédiction. Ceci est une exception aux restrictions habituelles empêchant les modificateurs de lancement pour les Objets de Sort.

HÉROS

CAPITAINE

Figurine **seule**



Coût min. : **60 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales :
Ordres.

Montures

Cheval gratuit
Pégase 45 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière 25 pts
Objets Magiques jusqu'à 50 pts
Bouclier 2 pts
Armure de Plates 10 pts
Pistolet 6 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :
Paire d'Armes 3 pts
Arme Lourde 4 pts
Hallebarde 4 pts
Lance de Cavalerie 6 pts

ARTIFICIER

Figurine **seule**



Coût min. : **55 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :
Armure Légère.

Règles spéciales :
Ingénieur.

Montures

Cheval 10 pts

Options

Objets Magiques jusqu'à 25 pts
Maître Artificier 15 pts
Arme de Tir (un seul choix) :
Arquebuse 6 pts
Arquebuse à Répétition 10 pts
Long Fusil 10 pts
Pistolet à Répétition 10 pts

Règles spéciales

Maître Artificier : La figurine peut donner l'Ordre **Prêt ! En joue ! Feu !** à une Unité Mère ou Unité de Soutien qu'il a rejointe.

SORCIER

Figurine **seule**



Coût min. : **65 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

Magie :
Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline Commune de votre choix.

Montures

Cheval 10 pts

Options

Sorcier Apprenti Niveau 2 25 pts
Objets Magiques jusqu'à 50 pts

PRÊCHEUR

Figurine **seule**



Coût min. : **65 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales :

Attaques Divines, Bénédiction, Canalisation.

Montures

Cheval 10 pts

Options

Objets Magiques jusqu'à 50 pts
Bouclier 2 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :
Fléau 3 pts
Paire d'Armes 3 pts
Arme Lourde 6 pts

INQUISITEUR

Figurine **seule**



Coût min. : **60 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Lourde.

Montures

Cheval 15 pts
- Troupes Légères 15 pts

Options

Objets Magiques jusqu'à 50 pts
Bouclier 2 pts
Armure de Plats 10 pts
Arbalète 5 pts
Paire de Pistolets 5 pts
Arme Lourde 6 pts

Règles spéciales :

Blessures Multiples (1D3), Coup Fatal, Immunisé à la Psychologie, Pas un Meneur, Résistance à la Magie (2).

Règles spéciales

Personne n'attend un ... : La figurine peut choisir l'une des spécialités ci-dessous au début de la partie.

Chasseur de Sorcière

Si une unité inclut au moins une figurine avec cette règle, les sorts ennemis n'étant pas de type Aura ciblant la figurine ou cette unité subissent une pénalité de -1 sur leurs jets de lancement.

Chasseur de Démon

La figurine gagne la règle Attaques Divines. De plus, il gagne la règle Haine contre les figurines ayant la règle D'Outre-Monde.

Chasseur de Vampire

La figurine gagne les règles Attaques Enflammées et Attaques Magiques.

MONTURES DE PERSONNAGES

CHEVAL



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

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Options
Caparaçon 15 pts

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).

JEUNE GRIFFON



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x75 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles spéciales :
Perforant (1), Peur.

GRAND GRIFFON



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x100 mm

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

DRAGON (Unique)



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

AUTEL DE BATAILLE (Unique)



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
Autel	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Char	50x100 mm
Cheval (2)	8	3	-	3	-	-	3	1	-		

Règles spéciales :

Grande Cible, Sainte Relique, Sauvegarde Invulnérable (4+), Tenace.

Options

Caparaçon 25 pts

Règles spéciales

Sainte Relique : Toutes les unités se trouvant à moins de 6" gagnent la règle Haine. Ceci n'affecte pas les montures. Toutes les Bénédiction lancées par le Personnage dont l'Autel est la monture échangent leur type Unité du Lanceur contre le type Aura et Portée 6". Enfin le Personnage gagne un Objet de Sort, Puissance 4. Exorcisme (Discipline de la Lumière).

MACHINE CABALISTIQUE



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
Machine	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Char	50x100 mm
Équipage (2)	4	3	3	3	-	-	3	1	7		
Cheval (2)	8	3	-	3	-	-	3	1	-		

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales :

Canalisation, Grande Cible.

Doit choisir entre :

Bouclier Cabalistique

Toute unité alliée à moins de 6" gagne la règle Distrayant.

La Machine gagne un Objet de Sort, Puissance 3. Bouclier Protecteur (Discipline de la Lumière).

Vision du Futur

Toute unité alliée à moins de 6" gagne la règle Réflexes Foudroyants.

La Machine gagne un Objet de Sort, Puissance 4. Choc Foudroyant (Discipline des Cieux).

UNITÉS DE BASE

INFANTERIE LÉGÈRE



Coût min. : **80 pts**

Coût min. pour **10** figurines. Taille max. : **20** figurines.

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

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Arbalète.

Règles spéciales :
Unité de Soutien.

Options

Si l'armée contient un **Général Expérimenté**,
Soldats Agueris (Un par Armée) 2 pts/fig.
Remplacer l'Arbalète par une Arquebuse gratuit

Règles spéciales

Soldats Agueris : La figurine gagne +1 en Capacité de Tir et une Armure Légère.

État-Major

Champion 10 pts
- Remplacer l'Arquebuse par :
un Long Fusil 5 pts
une Arquebuse à Répétition 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran

INFANTERIE LOURDE



Coût min. : **80 pts**

Coût min. pour **20** figurines. Taille max. : **50** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **5 pts/fig.**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Armure Légère, Bouclier.

Règles spéciales :
Unité Mère (taille de départ 21 fig. min.), Unité de Soutien (taille de départ 20 fig. max.).

Options

Si l'armée contient un **Général Expérimenté**,
Soldats Agueris (Un par Armée) 1 pt/fig.
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :
Lance 0,5 pt/fig.
Échanger le Bouclier contre une Hallebarde 1 pt/fig.
Hallebarde 2 pts/fig.

État-Major

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

Règles spéciales

Soldats Agueris : La figurine gagne +1 en Capacité de Combat et en Initiative.

CORPS DE MILICE



Coût min. : **40 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 60 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 4 pts/fig.

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Paire d'Armes.

Règles spéciales :

Unité de Soutien (taille de départ 20 fig. max.).

Options

Tirailleur (15 figurines ou moins) 1 pt/fig.
Remplacer la Paire d'Armes par un :
Arc 2 pts/fig.
Pistolet 2 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts

CAVALERIE D'ÉLECTEURS



Coût min. : **90 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	4	3	3	3	3	1	3	1	8
Cheval	8	3	-	3	3	1	3	1	3

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :

Arme Lourde.

Armure :

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

Options

Si l'armée contient un Maître de Chevalerie avec **Guerrier Légendaire**, Cavalerie Impériale 5 pts/fig.
Bouclier 1 pt/fig.
Remplacer l'Arme Lourde par une Lance de Cavalerie ... 1 pt/fig.

État-Major

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

Règles spéciales

Cavalerie Impériale : Le Cavalier gagne +1 en Capacité de Combat et en Force.

Remplacer l'Arme Lourde par un

Marteau de Cavalerie* 1 pt/fig.

* (compte comme une Hallebarde)

UNITÉS SPÉCIALES

GARDE IMPÉRIALE



Coût min. : **65 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent 9 pts/fig.

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure de Plates, Bouclier.

Règles spéciales :

Garde du Corps, Unité Mère.

Options

Remplacer le Bouclier par une Arme Lourde 2 pts/fig.

État-Major

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

FLAGELLANTS



Coût min. : **100 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent 8 pts/fig.

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Fléau.

Règles spéciales :

Fanatique, Indémoralisable, Zélateur.

État-Major

Champion..... 10 pts

Règles spéciales

Fanatique : La figurine gagne la règle Frénésie et ne peut jamais la perdre. Les pertes subies au Corps à Corps sont retirées de l'unité au palier d'Initiative 0.

Zélateur : Les Prélats les Prêcheurs peuvent rejoindre cette unité, et gagnent la règle Indémoralisable tant qu'ils y restent.

REÎTRES



Coût min. : **75 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	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Cheval	8	3	-	3	3	1	3	1	3

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :

Pistolet.

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Règles spéciales :

Cavalerie Légère, Feu à l'Impact !.

Options

Armure Lourde 2 pts/fig.
Remplacer le Pistolet par :
Lance Légère et Bouclier gratuit
Paire de Pistolets 2 pts/fig.
Arquebuse à Répétition 3 pts/fig.

État-Major

Champion..... 10 pts
- Pistolet à Répétition..... 10 pts
Musicien..... 10 pts

Règles spéciales

Feu à l'Impact ! : Lors de la première Manche de Corps à Corps, après que la figurine a chargé, le Cavalier peut remplacer ses attaques normales par de nouvelles attaques : 1 attaque si elle est équipée d'un Pistolet ou 2 attaques si elle est équipée d'une Paire de Pistolets ou d'un Pistolet à Répétition. Ces attaques sont résolues à Initiative 10, Force 4 et la règle Perforant (1).

FORESTIERS IMPÉRIAUX



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

Coût min. : **50 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **10 pts/fig.**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Arc.

Règles spéciales :
Éclaireur, Tirailleur, Tirs Multiples (2).

État-Major

Champion..... 10 pts

ORDRES DE CHEVALERIE



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

Coût min. : **145 pts**

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

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

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :
Lance de Cavalerie.

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

Règles spéciales :
Garde du Corps (Général, Maître de Chevalerie).

Options

Remplacer la Lance de Cavalerie et le Bouclier par un
Marteau de Cavalerie* gratuit
* (compte comme une Hallebarde)

État-Major

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

ARTILLERIE



Figurine **seule**

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

Type de troupe
Machine de Guerre

Socle
60 mm rond

Doit choisir entre :

Canon (100 pts)

0-2 Choix

Cette arme peut être employée de deux manières :

- **Arme d'Artillerie** de type **Canon** (1D6").
Portée 72", Force 10, Blessures Multiples (Artillerie), Perforant (2).
- **Arme d'Artillerie** de type **Batterie de Tir**.
Portée 12", Force 4, Perforant (3), Tirs Multiples (2D6).

Mortier (110 pts)

Arme d'Artillerie de type **Catapulte** (5").
Portée 12 – 48", Force 3 [6], [Blessures Multiples (1D3)], Perforant (1).

Batterie de Tir (125 pts)

0-2 Choix

Arme d'Artillerie de type **Batterie de Tir**.
Portée 24", Force 5, Perforant (1), Tirs Multiples (3D6*2).

Lance-Fusées Impérial (130 pts)

0-2 Choix

Arme d'Artillerie de type **Catapulte** (3").
Portée 12 – 36". Inflige 1D3+1 touches de Force 5 à toute unité se trouvant sous le gabarit à la place des touches normales. Ces touches ont les règles Attaques Enflammées, Blessures Multiples (1D3) et Perforant (1).

UNITÉS RARES

CHEVALIERS DU GRIFFON-SOLEIL



Coût min. : **140 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 7 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **47 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Jeune Griffon	7	4	-	5	4	3	4	3	7

Type de troupe	Soche
Cavalerie Monstrueuse	50x75 mm

Armes :
Hallebarde.

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

Règles spéciales :
Perforant (1) (Jeune Griffon uniquement), Peur.

Options

Remplacer la Hallebarde par
une Lance de Cavalerie et un Bouclier 5 pts/fig.

État-Major

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

MACHINE CABALISTIQUE



Coût min. : **140 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe	Soche
Char	50x100 mm

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales :
Canalisation, Grande Cible.

Doit choisir entre :

Bouclier Cabalistique

Toute unité alliée à moins de 6" gagne la règle Distrayant.
La Machine gagne un Objet de Sort, Puissance 3. Bouclier Protecteur (Discipline de la Lumière).

Vision du Futur

Toute unité alliée à moins de 6" gagne la règle Réflexes Foudroyants.
La Machine gagne un Objet de Sort, Puissance 4. Choc Foudroyant (Discipline des Cieux).

TANK À VAPEUR (Unique)



Coût min. : **230 pts**

Figurine **seule**

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

Armes :

Arquebuse à Répétition, Canon à Vapeur.

Armure :

Protection Innée (1+).

Équipement spécial

Canon à Vapeur : Arme d'Artillerie de type **Canon** (1D6").
Portée (voir Moteur à Vapeur), Force 7, Blessures Multiples (1D3), Perforant (2).

Règles spéciales :

Attaque de Souffle (Force 2, Perforant (3)) (Tank uniquement), Attaques de Broyage (voir Moteur à Vapeur) (Tank uniquement), Grande Cible, Indémoralisable, Mouvement Aléatoire (voir Moteur à Vapeur), Terreur.

Règles spéciales

Moteur à Vapeur : Les Points de Vie actuels du Tank à Vapeur déterminent les valeurs de ses caractéristiques de Mouvement Aléatoire, d'Attaques de Broyage ainsi que de la portée de son Canon à Vapeur suivant la table ci-dessous. Un Tank à Vapeur peut choisir de ne pas se déplacer durant la Phase de Mouvement. En outre, il ne peut jamais effectuer de Poursuite ni de Charge Irrésistible.

PVs restants	Mouvement	Attaques de Broyage	Portée du Canon
5 à 7	0, 1D6, 2D6 ou 3D6	2D3	42"
3 à 4	0, 1D6 ou 2D6	1D3+1	30"
1 à 2	0, 1D6 ou 2D6	1D3	18"

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 Maréchal	4	5	5	4	4	3	5	3	9
S Maître de Chevalerie									
- Maître	4	6	3	4	4	3	6	4	9
- Cheval	8	3	-	3	3	1	3	1	3
S Seigneur Sorcier	4	3	3	3	4	3	3	1	8
S Prêlat	4	5	4	4	4	3	4	2	9
H Capitaine	4	5	5	4	4	2	5	3	8
H Artificier	4	3	4	3	3	2	3	1	7
H Sorcier	4	3	3	3	3	2	3	1	7
H Prêcheur	4	4	4	4	4	2	4	2	8
H Inquisiteur	4	5	4	4	4	2	4	2	8

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Soldat Léger	4	3	3	3	3	1	3	1	7
B Soldat Lourd	4	3	3	3	3	1	3	1	7
B Milicien	4	3	3	3	3	1	3	1	6
S Garde Impérial	4	4	3	4	3	1	3	1	8
S Flagellant	4	3	3	3	4	1	3	1	6
S Forestier Impérial	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Cheval	8	3	-	3	3	1	3	1	3

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

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Cavalier Électeur									
- Cavalier	4	3	3	3	3	1	3	1	8
- Cheval	8	3	-	3	3	1	3	1	3
S Reître									
- Cavalier	4	3	4	3	3	1	3	1	7
- Cheval	8	3	-	3	3	1	3	1	3
S Chevalier de l'Ordre									
- Cavalier	4	4	3	4	3	1	4	2	8
- Cheval	8	3	-	3	3	1	3	1	3

Cavalerie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Chevalier du Griffon-S.									
- Cavalier	4	4	3	4	3	1	4	1	8
- Jeune Griffon	7	4	-	5	4	3	4	3	7

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Autel de Bataille									
- Autel	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Cheval (2)	8	3	-	3	-	-	3	1	-

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

R Tank à Vapeur	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
- Tank	*	-	-	6	6	7	3	-	-
- Équipage (1)	-	3	4	3	-	-	3	1	7

Machines de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Artillerie									
- Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-
- Équipage (3)	4	3	3	3	3	-	3	1	7

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

Armes de Tir de l'Empire

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Arquebuse à Répétition	-	24''	4	3	-	1
Pistolet à Répétition	-	12''	4	3 (4)	-	1
Long Fusil	-	48''	5	-	2, Infanterie, Cavalerie, Bête de Guerre	1
Lance-Fusées Impérial	Catapulte (3'')*	12 – 36''	5	-	1D3	1
Mortier	Catapulte (5'')	12 – 48''	3 [6]	-	[1D3]	1
Batterie de Tir	Batterie de Tir	24''	5	3D6*2	-	1
Canon (1)	Canon (1D6'')	72''	10	-	Artillerie	2
Canon (2)	Batterie de Tir	12''	4	2D6	-	3
Canon à Vapeur	Canon (1D6'')	Variable	7	-	1D3	2

* Chaque unité sous le gabarit subit 1D3+1 touches.