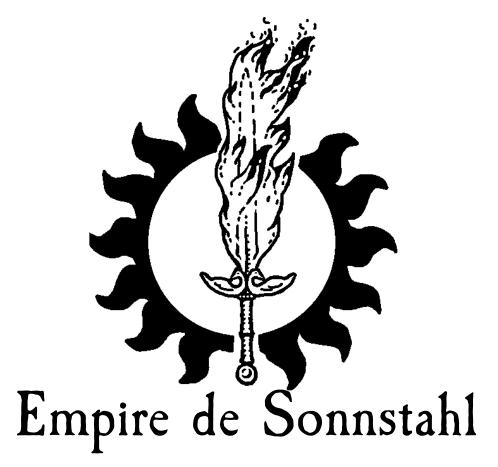
Batailles Fantastiques Le 9^e Âge



 $\begin{array}{c} \text{R\`egles de 1'Arm\'ee} \\ \text{Beta v0.99.9 - 30 juin 2016} \\ \text{VF} \quad 2.0 \end{array}$



Batailles Fantastiques : Le 9e 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 9e 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 9e 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 9e 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 9e 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 »

• « Batcat » • « Iluvatar » • « Mammstein »

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 connait trois sorts décrits ci-dessous de type Objet de Sort, Puissance 3. Amélioration, Unité du lanceur. Dure un Tour.



Bénédiction d'Ullor

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



Bénédiction 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.



Bénédiction de Volund

L'unité ciblée peut relancer ses jets pour blesser 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 Complets 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	Talismans				
La Sonnstahl	Cape de l'Hiver				
Malleus Maleficarum	Objets enchantés Médaillon de Sunna				
Type : Arme Lourde. Le porteur gagne la règle Attaque Écrasante quand il attaque avec cette arme.	tant prend les caractéristiques non modifiées de Force d'Endurance, d'Initiative et d'Attaque de son adve saire. Les valeurs du profil de la monture de la figurin ennemie ne sont jamais utilisées dans l'échange.				
Armures magiques					
Armure Bénie de Frédéric le Grand 35 pts Figurine à pied uniquement.	Bannières magiques				
Type : Armure de Plates. Le porteur gagne une Sauvegarde d'Armure de 1+.	Bannière de Cohésion				
Armure de Volund	être Désorganisée normalement par une unité sur son arrière.				
Le Heaume Noir	Bannière de l'Étalon				
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Le porteur gagne la règle Peur.	L'unité du porteur et toute unité alliée ayant la règle Rapide à moins de 12" peuvent relancer les dés ayan donné '1' sur leurs jets de charge, Charge Irrésistible Mouvement Aléatoire et poursuite.				

SEIGNEURS

MARÉCHAL -

Coût min. : 90 pts

Figurine seule

M CC CT Cd3

Type de troupe Infanterie

Socle 20x20 mm

Armure :

Armure de Plates.

Règles spéciales : Ordres.

Montures

Pégase......60 pts Dragon (Prince Impérial uniquement)......250 pts

— Options —
Objets Magiquesjusqu'à 100 pts
Bouclier3 pts
Pistolet 6 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :
Paire d'Armes
Arme Lourde4 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 Aguerris.

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 du 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



Coût min. : 120 pts

Figurine seule

Cd CC CT Maître 9 Cheval

Type de troupe Cavalerie

Socle 25x50 mm

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

Montures

Remplacer le Cheval et son Caparaçon par Options

Objets Magiquesjusqu'à 100 pts Guerrier Légendaire......15 pts Bouclier.....3 pts Arme de Corps à Corps (un seul choix) :

Règles spéciales

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

SORCIER SUPRÊME



- Coût min. : **170** pts

Figurine seule

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.

mune de votre choix.	
— Montures —	
Cheval	
Pégase	10 pts
Grand Griffon* 10	00 pts
* (Discipline de la Sauvagerie Bestiale uniquement)	
Machine Cabalistique	30 pts

PRÉLAT



Coût min. : 90 pts

Figurine seule

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, Bénédictions, Canalisation, Haut Pontife.

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

Règles spéciales

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

HÉROS

CAPITAINE — Figurine seule									[8]		——— Coût min. : 60 pts
	M	CC	СТ	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
	4	5	5	4	4	2	5	3	8	Infanterie	20x20 mm
Irmure :										— Options —	
armure Lourde.										Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Lègles spéciales :										Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Ordres.										Bouclier	
										Armure de Plates	
21.										Pistolet Arme de Corps à Corps (un seul cho	
— Montures ——										Paire d'Armes	
Cheval										Arme Lourde	
Pégase	• • • • • •	••••	• • • • •	• • • •		• • • • •	• • • •	• • • •	45 pts	Hallebarde	
										Lance de Cavalerie	
ARTIFICIER —											Coût min. : 55 pts
	M	CC	СТ	E	E	PV	т		Cd	Tuedelle	 Socle
	1VI 4	3	4	г 3	3	2 2	3	1	7	Type de troupe Infanterie	20x20 mm
<i>lrmure :</i> Armure Légère.										Options —	
										Objets Magiques	
Pègles spéciales :										Maître Artificier	15 pts
ngénieur.										Arquebuse	6 pts
— Montures ——										Arquebuse à Répétition	
Cheval									10 mts	Long Fusil	
Cheval	• • • • • •	••••	• • • • •	• • • •		••••	••••	••••	10 pts	Pistolet à Répétition	10 pts
— Règles spéciales — Maître Artificier : L	a figu	rine	peut	don	ner l	l'Ord	re P	rêt!	En jou	e! Feu! à une Unité Mère ou Unité de Sc	utien qu'il a rejointe.
SORCIER —									_		Coût min. : 65 pts
Figurine seule											
	M	CC	СТ	F	Е	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
	4	3	3	3	3	2	3	1	7	Infanterie	20x20 mm
Nagie :										— Options —	
orcier Apprenti Ni			Génè	ère	ses	sorts	da	ns la	a Disci	Sorcier Apprenti Niveau 2	25 pts
line Commune de vot	re cho	DIX.								Ohiets Magigues	
	re cho	OIX.								Objets Magiques	

PRÊCHEUR ·



Coût min. : 65 pts

Figurine seule

Cd

Type de troupe Infanterie

Socle 20x20 mm

Armure:

Armure Lourde.

Règles spéciales :

Attaques Divines, Bénédictions, Canalisation.

Montures

— 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



Coût min. : 60 pts

Figurine seule

M CC CT Cd Type de troupe Infanterie

Socle 20x20 mm

Armure:

Armure Lourde.

Montures Options

Objets Magiques jusqu'à 50 pts Bouclier......2 pts Arbalète 5 pts

Règles spéciales :

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

L'Inquisition Sait Tout : 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.

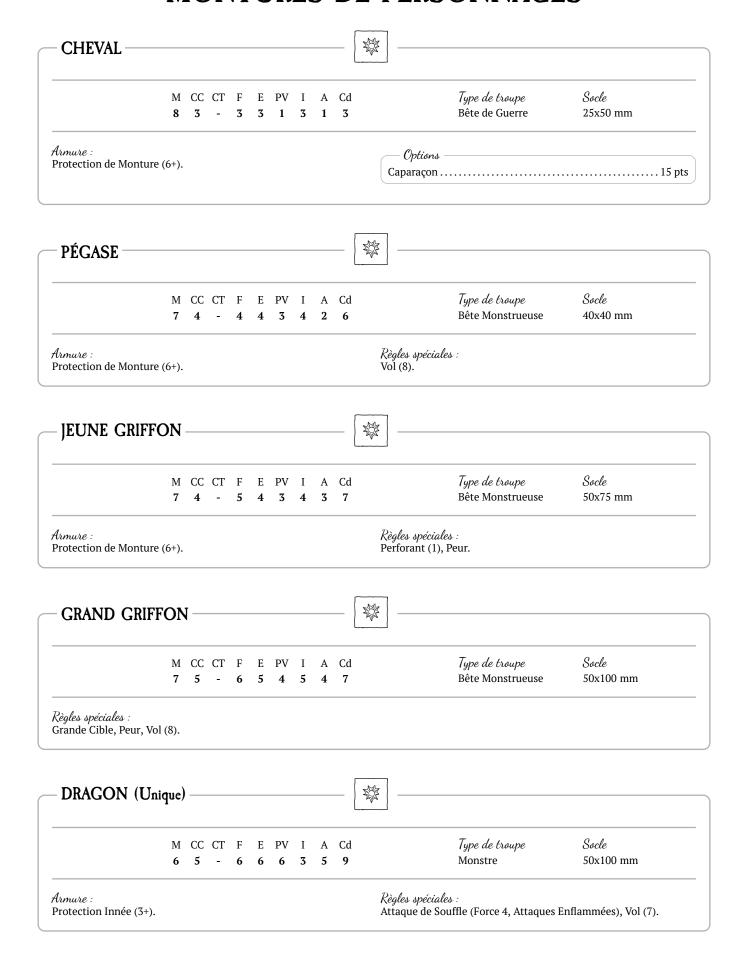
Chasseur de Démon

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



AUTEL DE BATAILLE (Unique)



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

Règles spéciales :

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

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 Bénédictions 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



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 $6^{\prime\prime}$ gagne la règle Réflexes Foudroyants.

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

UNITÉS DE BASE

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 Socle Infanterie 20x20 mm					
Arbalète. Règles spéciales : Unité de Soutien. Options Si l'armée contient un Général Expérimenté , Soldats Aguerris (Un par Armée)	Champion 10 p - Remplacer l'Arquebuse par : un Long Fusil					
Soldats Aguerris : La figurine gagne +1 en Capacité de Tir et une INFANTERIE LOURDE Coût min. pour 20 figurines. Taille max. : 50 figurines.	Coût min. : 80 pts Les figurines additionnelles coûtent 5 pts/fig					
INFANTERIE LOURDE	Coût min. : 80 pts					

Coût min. pour	E MILIC 10 figurine		aille 1	max.	: 60	figu	rine	Les figurines additionnelles coûtent 4 pts/fi		
	M 4	CC 3	CT 3	F 3	E 3	PV 1	I 3	A 1	Cd 6	Type de troupe Socle Infanterie 20x20 mm
Armes : Paire d'Armes. Règles spéciales : Unité de Soutien	<i>a</i> :11 1 1	,	. 20 (,					État-Major10 pChampion10 pMusicien10 pPorte-étendard10 p
Options Tirailleur (15 fig Remplacer la Pa Arc	ire d'Arme	par	un :					2 <u>j</u>	ots/fig.	
CAVALERII				ıax. :	: 15 :	figuri	nes.		_ [Coût min. : 90 pt Les figurines additionnelles coûtent 18 pts/fi
Coût min. pour			lle m	F 3 3		figuri PV 1 1	nes. I 3 3	A 1 1	Cd 8 3	
	5 figurines M 4 8	CC 3 3	CT 3	F 3 3	E 3 3	PV 1 1	I 3 3	A 1 1	8	Les figurines additionnelles coûtent 18 pts/fi

UNITÉS SPÉCIALES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	Α	Cd	Type de troupe Socle
	4	4	3	4	3	1	3	1	8	Infanterie 20x20 mm
Armure de Plates, Bouclier. <i>Règles spéciales :</i> Garde du Corps, Unité Mère. — <i>Options</i> Remplacer le Bouclier par une Arme Lourde 2 pts/fig.										orte-étendard10 p - Bannière Magiquejusqu'à 50 p

FLAGELLAN Coût min. pour 10		es. Ta	aille r	nax.	: 30) figui	rines	S.		Les figurines addit	Coût min. : 100 pts Les figurines additionnelles coûtent 8 pts/fig.			
	M	CC	СТ	F	Е	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle			
	4	3	3	3	4	1	3	1	6	Infanterie	20x20 mm			
lrmes : Téau.										— Règles spéciales —	J. P. 6. 6. 6. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.			
Pègles spéciales : anatique, Indémor	alisable,	Zéla	iteur.							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.				
— État-Major — Champion									10 pts	Zélateur : Les Prélats les Prêche unité, et gagnent la règle Indémo				

- REÎTRES - Coût min. pour	5 figurines	. Tai	lle m	ax. :	15 f	îguri	nes.	Coût min. : 75 pts Les figurines additionnelles coûtent 15 pts/fig.		
			СТ			PV		A		Type de troupe Socle
Cavalier Cheval	4 8		4			1 1			7 3	Cavalerie 25x50 mm
Armes : Pistolet. Armure : Armure Légère, I <i>Règles spéciales :</i> Cavalerie Légère				e (6-	+).					État-Major 10 pts Champion 10 pts - Pistolet à Répétition 10 pts Musicien 10 pts
Options Armure Lourde Remplacer le Pi Lance Légi Paire de Pi		ier .						g , 2 j	gratuit ots/fig.	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).

GARDES-CHASSES IMPÉRIAUX



Coût min. : 50 pts

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

Les figurines additionnelles coûtent 10 pts/fig.

M CC CT F E

Type de troupe Infanterie

Socle 20x20 mm

Armes : Arc.

Règles spéciales :

Éclaireur, Tirailleur, Tirs Multiples (2).

État-Major

ORDRES DE CHEVALERIE



Coût min.: 145 pts

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

Les figurines additionnelles coûtent 26 pts/fig.

CC CT F Ε Α Cd Cavalier 8 Cheval

Type de troupe Cavalerie

Socle 25x50 mm

Armes :

Lance de Cavalerie.

Armure de Plates, 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..... Porte-étendard......10 pts - Bannière Magique jusqu'à 50 pts

ARTILLERIE



Figurine seule

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

Type de troupe

Socle

Machine de Guerre 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	Type de troupe	Socle
Cavalier	4	4	3	4	3	1	4	1	8	Cavalerie Monstrueuse	50x75 mm
Jeune Griffon	7	4	_	5	4	3	4	3	7		

Armes :

Hallebarde.

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



 $\mathsf{Co\hat{u}t}\;\mathsf{min.}:140\;pts$

Socle 50x100 mm

Figurine seule

	M C	CC CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Machine	-		5	5	5	-	-	-	Char
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 Fou-

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

TANK À VAPEUR (Unique)

Coût min. : 230 pts

Figurine **seule**

Socle Type de troupe M CC CT F Cd Char 50x100 mm Tank 3 Équipage (1)

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

	n				_	_		_		
_	Personnages	M		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
	Sorcier Suprême	4	3	3	3	4	3	3	1	8
_	Prélat	4	5	4	4	4	3	4	2	9
	Capitaine	4	5	5	4	4	2	5	3	8
	Artificier	4	3	4	3	3	2	3	1	7
	Sorcier	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Н	Prêcheur	4	4	4	4	4	2	4	2	8
Н	Inquisiteur	4	5	4	4	4	2	4	2	8
	Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
В	Soldat Léger	4	3	3	3	3	1	3	1	7
В	Soldat Lourd	4	3	3	3	3	1	3	1	7
В	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	Garde-Chasse Impérial	4	3	4	3	3	1	3	1	7
	Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	Α	Cd
M	Cheval	8	3	-	3	3	1	3	1	3
	Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	Α	Cd
							-		_	
M	Pégase	7	4	-	4	4	3	4	2	6
	Pégase Jeune Griffon	7	4	-	5	4	3	4	3	7
M			-		-	-	_	-		-

	Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	Cavalier Princier									
	- 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	СС	СТ	F	E	PV	I	A	Co
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	СТ	F	E	PV	I	A	C
M	Autel de Bataille									
	- Autel	-	-	-	5	5	5	-	-	-
	- Cheval (2)	8	3	-	3	-	-	3	1	
R	Machine Cabalistique									
	- Machine	-	-	-	5	5	5	-	-	-
	- Équipage (2)	4	3	3	3	-	-	3	1	7
	- Cheval (2)	8	3	-	3	-	-	3	1	-
R	Tank à Vapeur									
	- Tank	*	-	-	6	6	7	3	-	-
	- Équipage (1)	-	3	4	3	-	-	3	1	7
	Machines de Guerre	M	CC	СТ	F	E	PV	I	A	Co
3	Artillerie									
	- Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-
	- Équipage (3)	4	3	3	3	3	-	3	1	7
	Monstres	М	CC	СТ	F	Е	PV	I	Α	C
	TIZOTIDETED			~-	-	_	- •	-		_

Armes de Tir de l'Empire

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Arquebuse à Répétition	-	$24^{\prime\prime}$	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")*	$12-36^{\prime\prime}$	5	-	1D3	1
Mortier	Catapulte (5")	$12-48^{\prime\prime}$	3 [6]	-	[1D3]	1
Batterie de Tir	Batterie de Tir	$24^{\prime\prime}$	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.