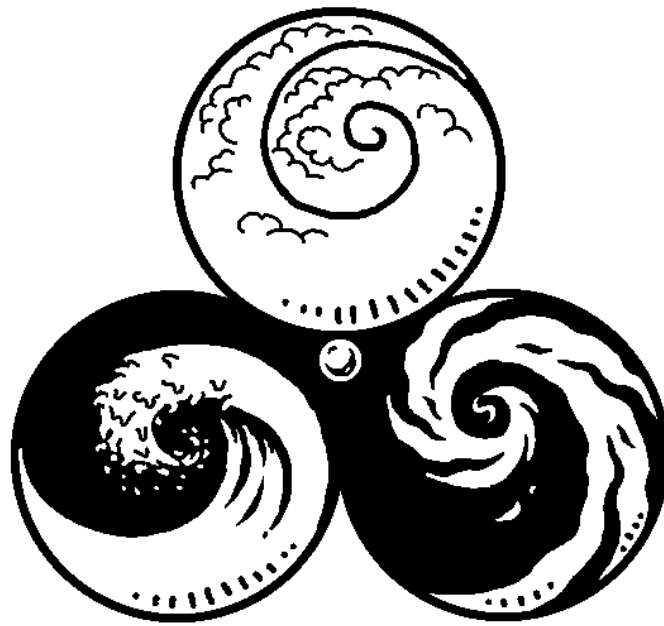


Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Hautes Lignées Elfes

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

Sommaire

Règles spéciales de l'armée	1	Seigneurs	5
Armurerie	3	Héros	6
Honneurs	2	Montures de personnages	7
Objets magiques	4	Unités de base	10
Liste des troupes	5	Unités spéciales	12
Fiche de référence	17	Unités rares	14

Note des traducteurs

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

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

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

- | | | |
|-----------------|-----------------|----------------------------|
| • « AEnoriel » | • « Bigfish » | • « Iluvatar » |
| • « Anglachel » | • « Eru » | • « Mammstein » |
| • « Astadriel » | • « Gandarin » | • « Shlagrabak » |
| • « Batcat » | • « Groumbahk » | • et beaucoup d'autres ... |

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Derniers de leur Espèce

Votre armée ne peut pas inclure plus de deux figurines parmi cette liste : Jeunes Dragons, Dragons, 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.

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.

Intrépide

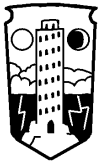
La figurine gagne la règle Tenace si elle est en contact avec un ennemi qui provoque la Peur. Les figurines ordinaires gagnent aussi Garde du Corps (Haut Prince, Commandant), mais seulement pour un Personnage avec l'Honneur Chasseur Royal ou n'ayant pas choisi d'Honneur.

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.

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

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



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'elle se bat avec une Arme Lourde, elle 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.

Elle n'a accès qu'à la monture suivante :

Montures

Char à Lions 35/60 pts

Prince de Ryma 30 pts

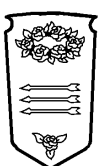
Unique. Haut Prince uniquement.

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



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

Un seul choix :

Flèches du Clair de Lune 5 pts
Éclaireur, Flèches Cinglantes 20 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

Honneurs des Archimages et des Mages



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

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 un Objet de Sort, Puissance 4 :



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 garde l'accès à ses montures habituelles.

ARMURERIE

Armure du Feu-Dragon :

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

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.

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.

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
Personnage 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 sauvegarde d'aucune sorte avec la règle Blessures Multiples (2, Monstre Monté).

Objets cabalistiques

Cristal d'Améthyste 55 pts
Pendant le tour de votre adversaire, après avoir terminé 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

Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Un seul Honneur	pas de limite
Bouclier	5 pts
Armure Lourde	8 pts
Armure du Feu-Dragon	15 pts
Arc Long	3 pts
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
Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Un seul Honneur	pas de limite

HÉROS

COMMANDANT



Coût min. : **70 pts**

Figurine **seule**

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

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Un seul Honneur	pas de limite
Bouclier	2 pts
Armure Lourde	5 pts
Armure du Feu-Dragon	12 pts
Arc Long	2 pts
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



Coût min. : **70 pts**

Figurine **seule**

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
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
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
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 :
Troupe Légère.

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

Options
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).

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).

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).

Règles Spéciales :

Camouflé, Vol (9).

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Options

Un seul choix :

Cor d'Aldan 40 pts

Fanion de Tempête 40 pts

Règles Spéciales des Elfes :

Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants (Équipage uniquement).

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+).

Options

Perforant (1) 5 pts

Réflexes Foudroyants 5 pts

Règles Spéciales :

Vol (9).

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

Perforant (1) 5 pts

Réflexes Foudroyants 10 pts

Charge Dévastatrice et Charge Tonitruante 15 pts

JEUNE DRAGON

(Derniers de leur Espèce)



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), Grande Cible, Peur, Piétinement (1D3), Vol (7).

DRAGON

(Unique, Derniers de leur Espèce)



	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), Vol (7).

Options

Si monté par un Haut Prince, Dragon Ancien* 100 pts
* La taille de son socle passe alors à 100x150 mm.

PHÉNIX DE FEU

(Derniers de leur Espèce)



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, 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

(Derniers de leur Espèce)



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

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

Armure Lourde	2 pts/fig.
---------------------	------------

État-Major

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

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

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 utilisée 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

Protection de Monture (5+) 3 pts/fig.
Arc 1 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 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

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

État-Major

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

UNITÉS SPÉCIALES

CHEVALIERS DE RYMA



Coût min. : **135 pts**

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

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).

Options

Charge Dévastatrice (Chevalier uniquement) 5 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

CHAR PATROUILLEUR



Coût min. : **65 pts**

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

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 :
Troupe Légère.

Options

Avant-Garde 15 pts/fig.

CHAR À LIONS



Coût min. : **100 pts**

Figurine **seule**

	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).

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

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

MAÎTRES DE L'ÉPÉE

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



Coût min. : **70 pts**

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
- Arme Magique.....	jusqu'à 25 pts
Musicien.....	10 pts
Porte-étendard.....	10 pts
- Bannière Magique.....	jusqu'à 50 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. pour 10 figurines. Taille max. : 30 figurines.



Coût min. : **120 pts**

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.

Équipement Spécial

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

Options

Tirailleur (max. 15 figs., Unique)..... 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

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
- Arme Magique.....	jusqu'à 25 pts
Musicien.....	10 pts
Porte-étendard.....	10 pts
- Bannière Magique.....	jusqu'à 50 pts

UNITÉS RARES

FAUCHEUSE GARDE-MER

(0-3 Choix) Figurine seule



Coût min. : **60 pts**

	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 :
Baliste Elfe.

Armure :
Armure Légère.

Règles Spéciales des Elfes :
Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants.

Options

Tir à Répétition 20 pts

Règles Spéciales

Tir à Répétition : La Baliste Elfe 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

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

GARDES DE LA REINE

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



Coût min. : **65 pts**

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

Arc Long 2 pts/fig.
Lance 1 pt/fig.

État-Major

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

VEILLEURS DE L'OMBRE

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



Coût min. : **80 pts**

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, Tirailleur.

Options

Bouclier 1 pt/fig.
Arc Long 2 pts/fig.
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 Airs (Char uniquement), Lance Légère (Équipage uniquement).

Règles Spéciales :

Camouflé, Vol (9).

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Options

Un seul choix :

Cor d'Aldan 40 pts

Fanion de Tempête 40 pts

Règles Spéciales des Elfes :

Discipline Martiale, Réflexes Foudroyants (Équipage uniquement).

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 Airs : 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

Perforant (1) 5 pts/fig.

Réflexes Foudroyants 5 pts/fig.

PHÉNIX DE FEU

(Derniers de leur Espèce) 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, 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

(Derniers de leur Espèce) 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, 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 de personnages 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 Archer Plébéien	5	4	4	3	3	1	5	1	8
B Lancier Plébéien	5	4	4	3	3	1	5	1	8
B Garde-Mer	5	4	4	3	3	1	5	1	8
S Maître de l'Épée	5	6	4	3	3	1	6	2	8
S Garde-Lion	5	5	4	4	3	1	5	1	8
S Protecteur de la Flamme	5	5	4	3	3	1	6	1	9
R Garde de la Reine	5	5	5	3	3	1	5	1	8
R Veilleur 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 Patrouilleur 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 Chevalier 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

