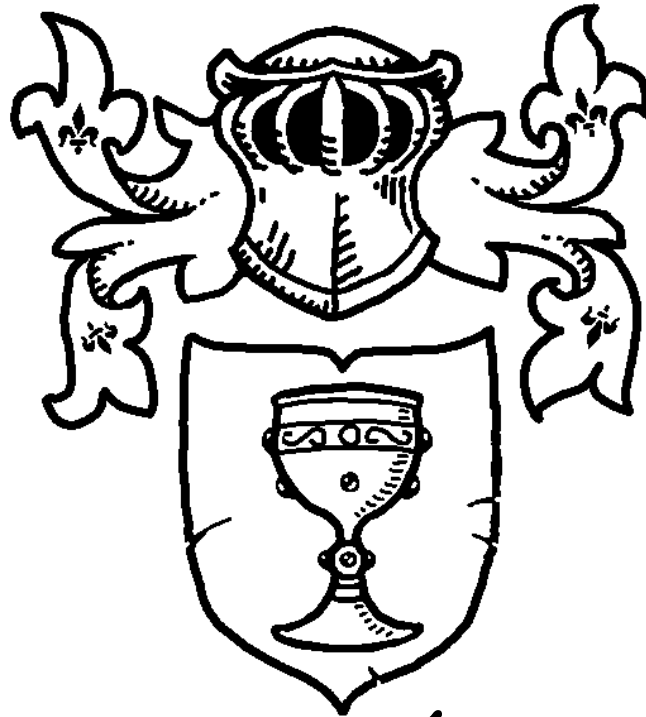


# Batailles Fantastiques

## Le 9<sup>e</sup> Âge



# Royaume d'Équitaine

Règles de l'Armée  
Beta v0.99.9 - 14 août 2016  
VF 2.1



Batailles Fantastiques : Le 9<sup>e</sup> 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](http://the-ninth-age.com/license.html)

# Sommaire

Règles spéciales de l'armée .....	1	Seigneurs .....	4
Vertus .....	2	Héros .....	5
Objets magiques .....	3	Montures de personnages .....	7
Liste des troupes .....	4	Unités de base .....	8
Fiche de référence .....	14	Unités spéciales .....	10
		Unités rares .....	12

## Note des traducteurs

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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.**

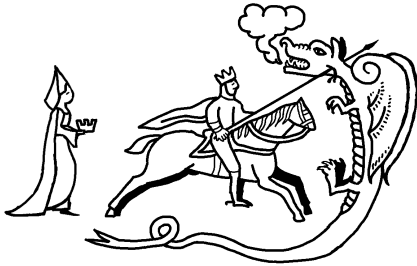
Que ce jeu vous apporte d'innombrables heures de plaisir partagé !

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

# RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

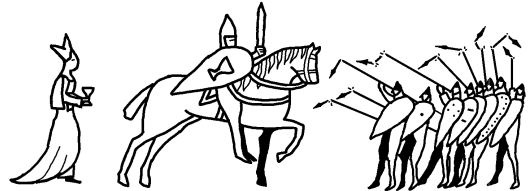
## La Bénédiction

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



**L'Emblème du Roi**

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



**Symbole du Graal**

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

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

## Formation en Lance

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

## Talent de Joueur

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

## Bien-Aimée

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

## Serfs

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

## Serment d'Allégeance

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

## Vœux de la Quête

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

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

## Sacrement du Graal

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

Cette règle est Unique pour les Personnages.

# VERTUS

Les Vertus suivent la règle Un par Armée.

### **Vertu de Renom** ..... 55/45 pts

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

### **Vertu de Puissance** ..... 50/35 pts

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

### **Vertu de Piété** ..... 40 pts

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

### **Vertu d'Audace** ..... 40/30 pts

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

### **Vertu de Valeur** ..... 40/30 pts

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

### **Vertu de Hardiesse** ..... 25 pts

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

### **Vertu d'Humilité** ..... 20 pts

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

# OBJETS MAGIQUES

## Armes magiques

**Masse de Tristan** ..... 50/40 pts

Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme comptent comme ayant une Force supérieure d'un point à l'Endurance de la figurine qu'il attaque, sauf si elle est déjà plus grande sans cette règle.

Si un ennemi subit au moins une touche de par cette arme, lancez un dé à la fin du palier d'Initiative actuel pour chaque touche réussie. Si au moins un 4+ est obtenu, toutes les Armes Magiques portées par la figurine ennemie sont détruites.

**Lance-Dragon** ..... 45/35 pts

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

## Armures magiques

**Heaume du Croisé** ..... 45 pts

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

**Armure de Perceval** ..... 30 pts

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

## Talismans

**Écritures Bénies** ..... 25/15 pts

Les Blessures Multiples subies par le porteur sont divisées par deux, arrondies au supérieur.

**Talisman de Roland** ..... 20 pts

Il n'est pas possible de déclarer la réaction Tenir la Position et Tirer contre une charge de l'unité du porteur.

De plus, les règles de Sauvegarde Invulnérable de l'unité du porteur sont améliorées d'un point contre les Attaques à Distance n'ayant pas la règle Attaques Magiques, jusqu'à obtenir 4+ au mieux.

## Objets enchantés

**Corne-Tempête** ..... 40 pts

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

## Objets cabalistiques

**Hosties de Pénitence** ..... 15 pts

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

## Bannières magiques

**L'Oriflamme** ..... 45 pts

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

**Étendard de la Dernière Charge** ..... 20 pts

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

# SEIGNEURS

## DUC

Figurine **seule**



Coût min. : **85 pts**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

### Armure :

Armure Lourde.

### Règles Spéciales des Paladins :

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

### Montures

Cheval de Guerre	35 pts
Pégase	55 pts
Hippogriffe	100 pts

### Options

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

\* Compte comme une Paire d'Armes.

## ENCHANTERESSE DU GRAAL

Figurine **seule**



Coût min. : **160 pts**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

### Règles Spéciales :

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

### Magie :

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

### Montures

Cheval de Guerre	25 pts
Pégase	40 pts
Licorne	60 pts

### Options

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

# HÉROS

## PARANGON

Figurine **seule**



Coût min. : **50 pts**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

### Armure :

Armure Lourde.

### Règles Spéciales des Paladins :

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

### Montures

Cheval de Guerre ..... 25 pts  
Pégase ..... 55 pts

### Options

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

## JOUVENCELLE DU GRAAL

Figurine **seule**



Coût min. : **60 pts**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

### Règles Spéciales :

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

### Magie :

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

### Montures

Cheval de Guerre ..... 15 pts

### Options

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

# CHÂTELAIN

Figurine **seule**



Coût min. : **40 pts**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

## Armure :

Armure Légère.

## Règles Spéciales des Paysans :

Insignifiant, Serfs.

## Règles Spéciales :

Basse Naissance, Entraîneur Militaire.

## Montures

Cheval de Guerre ..... 15 pts

## Options

Objets Magiques ..... jusqu'à 25 pts

Un seul choix :

Émeutier ..... 10 pts

Tribun ..... 10 pts

Bouclier ..... 2 pts

Arme de Tir (un seul choix) :

Arc Long ..... 2 pts

Armes de Jet ..... 2 pts

Arbalète ..... 5 pts

Arme de Corps à Corps (un seul choix) :

Hallebarde ..... 2 pts

Lance ..... 2 pts

Lance Légère ..... 2 pts

## Règles Spéciales

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

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

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

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

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



# MONTURES DE PERSONNAGES

## CHEVAL DE GUERRE



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

Type de troupe  
Bête de Guerre

Socle  
25x50 mm

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

Règles Spéciales :  
Charge Tonitruante (Cheval uniquement).

## LICORNE



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

Type de troupe  
Bête de Guerre

Socle  
25x50 mm

Armure :  
Protection de Monture (6+).

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

## PÉGASE



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

Type de troupe  
Bête Monstrueuse

Socle  
40x40 mm

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :  
Vol (8).

### Options

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

### Règles Spéciales

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

## HIPPOGRIFFE



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

Type de troupe  
Bête Monstrueuse

Socle  
50x50 mm

Armure :  
Protection de Monture (6+).

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

### Options

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

# UNITÉS DE BASE

## ASPIRANTS PALADINS



Coût min. : **95 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Cavalerie

Socle  
25x50 mm

*Armes :*  
Lance de Cavalerie.

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

*Règles Spéciales des Paladins :*  
Formation en Lance, La Bénédiction.

*Règles Spéciales :*  
Charge Tonitruante (Cheval uniquement), Impétueux.

### Options

Armure Lourde ..... 4 pts/fig.  
Si l'armée ne comprend pas de Paladins du Royaume,  
Croisés ..... 2 pts/fig.

### État-Major

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

### Règles Spéciales

**Croisés :** La figurine gagne la règle Charge Tonitruante.

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

## PALADINS DU ROYAUME



Coût min. : **110 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Cavalerie

Socle  
25x50 mm

*Armes :*  
Lance de Cavalerie.

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

*Règles Spéciales des Paladins :*  
Formation en Lance, La Bénédiction, Serment d'Allégeance, Talent de Jouteur.

*Règles Spéciales :*  
Charge Tonitruante (Cheval uniquement).

### Options

Remplacer le Bouclier par :  
Morgenstern\* ..... 3 pts/fig.  
Fléau ..... 5 pts/fig.  
\* Compte comme une Paire d'Armes.

### État-Major

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

## LEVÉE PAYSANNE

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



Coût min. : **60 pts**

Les figurines additionnelles coûtent 4 pts/fig.

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

### Armure :

Armure Légère, Bouclier.

### Règles Spéciales des Paysans :

Insignifiant, Serfs.

#### Options

Arme (un seul choix) :

Lance ..... gratuit  
Hallebarde ..... 1 pt/fig.

### État-Major

Champion ..... 10 pts  
Musicien ..... 10 pts  
Porte-étendard ..... 10 pts

## ARCHERS PAYSANS

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



Coût min. : **60 pts**

Les figurines additionnelles coûtent 5 pts/fig.

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

### Armes :

Arc Long.

### Règles Spéciales des Paysans :

Insignifiant, Serfs.

### Règles Spéciales :

Défenses d'Archers.

#### Options

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

### État-Major

Champion ..... 10 pts  
Musicien ..... 10 pts  
Porte-étendard ..... 10 pts

### Règles Spéciales

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

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

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

# UNITÉS SPÉCIALES

## PALADINS DE LA QUÊTE



Coût min. : **110 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Cavalerie

Soche  
25x50 mm

Armes :  
Arme Lourde.

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

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

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

### Options

Paladin Errant (max. 9 figurines).....5 pts/fig.

### État-Major

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

### Règles Spéciales

**Paladin Errant** : La figurine gagne les règles Avant-Garde, Éclaireur et Guide (Forêt).

## PALADINS PÉGASES



Coût min. : **145 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Cavalerie Monstrueuse

Soche  
40x40 mm

Armes :  
Lance de Cavalerie.

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

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

Règles Spéciales :  
Vol (9).

### Options

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

### État-Major

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

## ROTURIERS MONTÉS



Coût min. : **55 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Cavalerie

Socle  
25x50 mm

Armes :  
Arc, Lance Légère.

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Paysans :  
Insignifiant, Serfs.

Règles Spéciales :  
Cavalerie Légère.

### Options

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

### État-Major

Champion ..... 10 pts  
Musicien ..... 10 pts  
Porte-étendard ..... 10 pts

## PALADINS PARJURES



Coût min. : **85 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

Armes :  
Arme Lourde.

Armure :  
Armure Lourde, Bouclier.

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

### Options

Tirailleur (max. 15 figurines) ..... gratuit  
Paladin Errant (max. 20 figurines) ..... 2 pts/fig.

### État-Major

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

### Règles Spéciales

**Paladin Errant** : La figurine gagne les règles Avant-Garde, Éclair-  
reux et Guide (Forêt).

## FRÈRES PÉNITENTS



Coût min. : **60 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

Armure :  
Armure Légère, Bouclier.

Règles Spéciales des Paysans :  
Insignifiant, Serfs.

Règles Spéciales :  
Frénésie, Haine, Tenace.

### Options

Remplacer le Bouclier par une Paire d'Armes ..... gratuit

### État-Major

Champion ..... 10 pts  
Musicien ..... 10 pts  
Porte-étendard ..... 10 pts

# UNITÉS RARES

## PALADINS DU GRAAL



Coût min. : **90 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Cavalerie

Socle  
25x50 mm

Armes :  
Lance de Cavalerie.

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

Règles Spéciales des Paladins :  
Formation en Lance, Serment d'Allégeance, Talent de Jouteur.

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

### Options

Attaques Divines ..... 3 pts/fig.

### État-Major

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

### Règles Spéciales

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

## LE CHEVALIER D'ÉMERAUDE



Coût min. : **210 pts**

(Unique) Figurine seule

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

Type de troupe  
Cavalerie

Socle  
25x50 mm

Armes :  
Arme Lourde, Paire d'Armes.

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

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

## MACHINE DE SIÈGE



Figurine seule

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

Type de troupe  
Machine de Guerre

Socle  
75 mm rond

Règles Spéciales des Paysans :  
Insignifiant, Serfs.

Doit choisir entre :

### Scorpion (65 pts)

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

### Trébuchet (130 pts)

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

## RELIQUAIRE SACRÉ

Figurine **seule**



Coût min. : **130 pts**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
40x60 mm

### Armure :

Armure Légère, Protection Innée (5+).

### Règles Spéciales des Paysans :

Insignifiant.

### Règles Spéciales :

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

### Règles Spéciales

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

# FICHE DE RÉFÉRENCE

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

Personnages	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Duc	4	6	3	4	4	3	6	4	9
S Enchanteresse du Graal	4	3	3	3	3	3	3	1	8
H Parangon	4	5	3	4	4	2	5	3	8
H Jouvencelle du Graal	4	3	3	3	3	2	3	1	7
H Châtelain	4	4	4	4	4	2	3	2	7

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

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

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

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

S Paladin de la Quête									
- Paladin	4	4	3	4	3	1	4	1	8
- Cheval	9	3	-	3	3	1	3	1	5
S Roturier Monté									
- Roturier	4	3	3	3	3	1	3	1	6
- Cheval	8	3	-	3	3	1	3	1	5

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

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

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

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

## Armes de Tir du Royaume d'Équaine

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