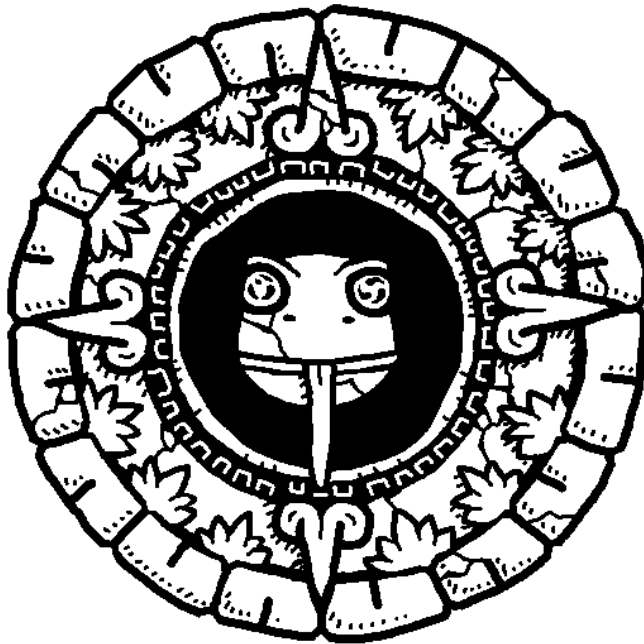


Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Anciens Sauriens

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 20 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	3
Armurerie	1	Héros	5
Objets magiques	2	Unités de base	9
Liste des troupes	3	Unités spéciales	11
Fiche de référence	16	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

Sang Froid

Lorsqu'une unité dont la majorité des figurines possède cette règle doit passer un test de Commandement, lancez un dé supplémentaire, puis ignorez le dé ayant donné le plus haut résultat.

Prédateur Né

L'élément de figurine peut relancer tous ses jets pour toucher ayant donné un '1' naturel au Corps à Corps.

Lien Télépathique

Un Seigneur Coatl peut lancer ses sorts du type Dégâts par l'intermédiaire d'une figurine qui possède cette règle située à moins de 24". Pour ce faire, mesurez la portée du sort depuis cet intermédiaire, et utilisez son arc frontal et sa ligne de vue. La portée du sort est divisée par deux. Le Seigneur Coatl peut lancer les sorts du type Projectile même s'il est engagé au Corps à corps, à condition que l'intermédiaire ne le soit pas lui-même. Si le lancer de sort se solde par un Fiasco, le Seigneur Coatl lance normalement sur la Table des Fiascos et l'intermédiaire subit une touche de Force NDP+1. Si un sort est lancé via un intermédiaire, alors l'attribut doit l'être aussi. Mesurez la portée depuis sa figurine et utilisez son champ de vision. On considère tout de même que le Seigneur Coatl est le lanceur du sort.

ARMURERIE

Sarbacane :

Arme de Tir. Portée 12", Force 3, Attaques Empoisonnées, Tirs Multiples (2), +1 pour toucher les figurines ayant la règle Grande Cible.

Javeline :

Arme de Tir. Portée 12", Force de l'utilisateur, Tir Rapide.

Javeline Empoisonnée :

Arme de Tir. Portée 12", Force de l'utilisateur, Attaques Empoisonnées, Tir Rapide.

Sarbacane Géante :

Arme d'Artillerie de type **Batterie de Tir**.

Portée 12", Force 3, Attaques Empoisonnées, Tirs Multiples (2D6), Tir Rapide.

Arc Géant :

Arme d'Artillerie de type **Baliste**.

Portée 36", Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6), Tir Rapide.

Machine des Anciens :

Unique.

La figurine gagne la règle Lien Télépathique. Au début de chaque Tour de Joueur allié, et avant la bataille, juste après avoir déplacé les unités ayant la règle Avant-Garde, choisissez l'un des effets suivants. Il dure jusqu'au début du prochain Tour de Joueur allié.

- Choisissez une Discipline de Magie. La valeur de lancement des sorts de cette Discipline est réduite de 1 pour tous les Sorciers alliés.
- Pendant votre Phase de Tir, choisissez une unité ennemie non engagée au Corps à Corps et à moins de 9". Elle subit 1D3 touches avec la règle Fusion du Métal.
- Toutes les unités alliées à moins de 6" gagnent une Sauvegarde Invulnérable (5+) contre les Attaques à Distance. Seul cet effet peut être choisi avant la bataille.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Lame de l'Aube des Temps 70/45 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force et la règle Blessures Multiples (2).

Lance de la Cavalcade 40 pts
Type : Lance de Cavalerie. La monture du porteur gagne la règle Touches d'Impact (+1D6).

Arc Serpent 40 pts
Type : Arc Court. Le porteur peut remplacer son attaque de tir normale par le tir d'une **Arme d'Artillerie** de type **Baliste** avec le profil suivant.
Portée 18", Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6).

Armures magiques

Heaume du Taurosaure 30 pts
Figurine à pied uniquement.
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Le porteur gagne +1 en Endurance et la règle Touches d'Impact (1).

Talismans

Éclat de l'Étoile Tombée 45/30 pts
La figurine du porteur gagne les règles Camouflé et Né du Feu.

Objets enchantés

Œuf du Quetzal 35 pts
Le porteur gagne une Attaque de Souffle (Force 1D3+2, Attaques Magiques).

Bâton de Jade 20 pts
Le porteur gagne un Objet de Sort, Puissance 3. Vol du Phénix (Discipline de la Magie Blanche).

Objets cabalistiques

Plaque Ancestrale 50/25 pts
Une fois par Phase de Magie, le porteur peut relancer un Dé de Pouvoir utilisé pour lancer un sort. Cette capacité ne peut pas être utilisée si le porteur n'a lancé qu'un seul Dé de Pouvoir. Un Dé de Pouvoir qui a donné un '6' naturel ne peut pas être relancé.

Cube Noir 15 pts
Une seule utilisation. Le porteur peut activer cet objet pendant la Phase de Magie de l'adversaire, après avoir déterminé les Flux de Magie. Retirez alors 1 Dé de Pouvoir de la réserve de votre adversaire.

Bannières magiques

Totem de Mixoatl 50 pts
Les éléments de figurines ordinaires possédant la règle Prédateur Né dans l'unité du porteur gagnent la règle Haine.

SEIGNEURS

SEIGNEUR DE GUERRE SAURIEN



Coût min. : **140 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Prédateurs :

Prédateur Né, Sang Froid.

Montures

Raptor	40 pts
Carnosaure	120 pts
Carnosaure Alpha	250 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Bouclier	5 pts
Armure Légère	20 pts
Armure Lourde (à pied uniquement)	25 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	10 pts
Hallebarde	15 pts
Lance	15 pts
Lance de Cavalerie	20 pts
Arme Lourde	25 pts

HAUT PRÊTRE SKINK



Coût min. : **170 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	2	3	3	3	3	4	1	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Protection Innée (6+).

Règles Spéciales des Skinks :

Guide (Eaux Peu Profondes), Sang Froid.

Règles Spéciales :

Lien Télépathique.

Magie :

Maitre Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline des Cieux, de la Lumière, de la Nature ou de la Sauvagerie Bestiale.

Montures

Palanquin Skink	35 pts
Taurosaure	200 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
-----------------	-----------------

SEIGNEUR COATL

Figurine **seule**



Coût min. : **270 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	3	3	4	4	2	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
50x50 mm

Règles Spéciales des Reptiliens :
Sang Froid.

Règles Spéciales :
Palanquin, Sauvegarde Invulnérable (4+).

Magie :
Maître Sorcier Niveau 4. Génère ses sorts dans la Discipline de la Magie Blanche ou dans n'importe laquelle des Disciplines Communes.

Options

Porteur de la Grande Bannière 50 pts
Savoirs des Coatls jusqu'à 100 pts
Objets Magiques jusqu'à 100 pts

Règles Spéciales

Palanquin : Lorsqu'un Seigneur Coatl se trouve dans une unité d'au moins 5 figurines avec la règle Garde du Corps, il perd la règle Au Premier Rang. Il peut être Général même s'il est aussi Porteur de la Grande Bannière et ne peut pas être désigné par un ennemi comme étant la figurine qui refuse un Défi.

SAVOIRS DES COATLS

Un Savoir des Coatls ne peut pas être dupliqué. Une armée ne peut pas dépenser plus de 100 pts en Savoirs des Coatls. Cette limite passe à 200 pts pour une Grande Armée, mais **Virtuose de la Magie** ne peut alors pas être combiné avec **Fontaine de Pouvoir** ou **Volonté Inébranlable**.

Virtuose de la Magie 85 pts
Pendant les Phases de Magie de votre Tour de Joueur, lancez un dé additionnel pour la génération des Flux de Magie et ignorez le dé ayant donné le plus petit résultat.

Discipline Vagabonde 80 pts
Le Seigneur Coatl ne génère pas ses sorts normalement, mais connaît à la place tous les sorts de la Discipline des Huit Vents. Il ne peut pas prendre l'Objet Essence de Libre Pensée, ni avoir la règle Maître de la Discipline.

Fontaine de Pouvoir 50 pts
Le Seigneur Coatl gagne un bonus de +1 pour lancer des sorts et ajoute un bonus de +2 additionnel au jet de Canalisation lors des Phases de Magie alliées.

Science Ancestrale 50 pts
Le Seigneur Coatl génère un sort supplémentaire et doit choisir la Discipline de la Magie Blanche. Lorsqu'il lance un sort de la Magie Blanche avec succès, il peut choisir d'oublier ce sort immédiatement, et génère un nouveau sort dans une Discipline à laquelle

il a normalement accès, à la fin de la Phase de Magie. Le Seigneur Coatl ne peut pas prendre l'Objet Essence de Libre Pensée, ni avoir la règle Maître de la Discipline.

Volonté Inébranlable 35 pts
Le Seigneur Coatl peut relancer le jet de sa première tentative de dissipation ratée à chaque Phase de Magie.

Âme Protégée 30 pts
Lorsque le Seigneur Coatl effectue un jet sur la Table des Fiascos, vous pouvez additionner ou soustraire 1 au résultat de ce jet.

Conscience Supérieure 25 pts
À la fin de chaque Phase de Magie de l'adversaire, vous pouvez mettre de côté un Dé de Dissipation inutilisé et l'ajouter à votre réserve de Dés de Pouvoir lors de votre Phase de Magie consécutive.

Scrutation des Anciens 20 pts
Le Seigneur Coatl et son unité gagnent la règle Terreur.

HÉROS

VÉTÉRAN SAURIEN

Figurine **seule**



Coût min. : **85 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Prédateurs :

Prédateur Né, Sang Froid.

Montures

Raptor	35 pts
Carnosaure	130 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Bouclier	5 pts
Armure Légère	15 pts
Armure Lourde (à pied uniquement)	20 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	5 pts
Hallebarde	10 pts
Lance	10 pts
Lance de Cavalerie	15 pts
Arme Lourde	20 pts

CAPITAINE SKINK

Figurine **seule**



Coût min. : **40 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Sarbacane.

Armure :

Armure Légère, Protection Innée (6+).

Règles Spéciales des Skinks :

Guide (Eaux Peu Profondes), Sang Froid.

Montures

Ptéradon Alpha	50 pts
Rhamphorhyon Alpha	50 pts
Taurosaure	200 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Bouclier	2 pts
Remplacer la Sarbacane par une Javeline Empoisonnée	gratuit
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Lance Légère	3 pts
Paire d'Armes	3 pts

PRÊTRE SKINK

Figurine **seule**



Coût min. : **65 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :
Protection Innée (6+).

Règles Spéciales des Skinks :
Guide (Eaux Peu Profondes), Sang Froid.

Règles Spéciales :
Lien Télépathique.

Magie :
Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline des Cieux ou de la Sauvagerie Bestiale.

Montures

Taurosaure 200 pts

Options

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

CAÏMAN ANCIEN

Figurine **seule**



Coût min. : **125 pts**

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

Type de troupe
Infanterie Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armes :
Hallebarde.

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles Spéciales des Caïmans :
Guide (Eaux Peu Profondes), Prédateur Né, Sang Froid.

Règles Spéciales :
Peur, Premier de Couvée.

Options

Objets Magiques jusqu'à 50 pts
Remplacer la Hallebarde par une Arme Lourde 5 pts

Règles Spéciales

Premier de Couvée : Les Caïmans de l'unité du Caïman Ancien obtiennent une Capacité de Combat de 4. Cet effet ne peut être combiné avec le bonus en Capacité de Combat conféré par la Machine Solaire.

MONTURES DE PERSONNAGES

RAPTOR



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

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (5+).

Règles Spéciales :
Stupidité.

CARNOSAURE



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x100 mm

Règles Spéciales des Prédateurs :
Prédateur Né.

Règles Spéciales :
Frénésie, Grande Cible, Peur.

PTÉRADON ALPHA



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Cavalerie Légère, Guide (Forêt), Largage de Rochers (voir l'unité spéciale Skinks Chevauche-Ciel), Vol (9).

RHAMPHORHYON ALPHA



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Options

Protection de Monture (5+) 20 pts

Règles Spéciales :
Cavalerie Légère, Coup Fatal, Frénésie, Guide (Forêt), Perforant (1), Pheromones de Chasse (voir l'unité spéciale Skinks Chevauche-Ciel), Vol (8).

CARNOSAURE ALPHA



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

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Armure :
Protection Innée (3+).

Règles Spéciales des Prédateurs :
Prédateur Né.

Règles Spéciales :
Blessures Multiples (1D3), Prédateur Ultime, Rapide.

Règles Spéciales

Prédateur Ultime : Lorsqu'il charge une Grande Cible ou une figurine seule avec la règle Vol, le Carnosaure Alpha ajoute +2 à sa distance de charge.

PALANQUIN SKINK



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

Type de troupe
Infanterie

Socle
50x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Palanquin Skink.

Règles Spéciales

Palanquin Skink : La figurine perd la règle Au Premier Rang dans une unité de Guerriers Sauriens ou de Braves Skinks qui n'abrite pas de Caimans.

Plaque du Dieu Serpent : Tous les éléments de figurine de la famille des Skinks* dans l'unité de la figurine gagnent la règle Haine.

* La famille des Skinks est composée des unités suivantes : Hauts Prêtres Skinks, Capitaines Skinks, Prêtres Skinks, Braves Skinks, Chasseurs Skinks, Caméléons, Palanquins Skinks.

Options

Socle de 40x40 mm gratuit
Plaque du Dieu Serpent 30 pts

TAUROSAURE (Unique)



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Taurosaure	6	3	-	5	6	5	2	4	-
Équipage Skink (4)	-	2	3	3	-	-	4	1	6

Type de troupe
Monstre Monté

Socle
50x100 mm

Armes :
Arc Géant (Taurosaure uniquement), Javeline Empoisonnée (Équipage uniquement).

Armure :
Protection Innée (3+).

Règles Spéciales :
Immunisé à la Psychologie, Tenace, Touches d'Impact (1D6+1).

Règles Spéciales

Cornes Acérées : Vous pouvez relancer le dé déterminant le nombre de Touches d'Impact que la figurine inflige.

Taurosaure Ancien : La figurine gagne +1 en Force et +1 Point de Vie.

Options

Cornes Acérées 15 pts
Taurosaure Ancien 40 pts
Remplacer l'Arc Géant par :
2 Sarbacanes Géantes 10 pts
Machine des Anciens* 40 pts
* (Taurosaure Ancien uniquement)

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS SAURIENS



Coût min. : **85 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 35 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **11 pts/fig.**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Armure :

Bouclier, Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Prédateurs :

Prédateur Né, Sang Froid.

Options

Animal-Totem 1 pt/fig.
Lance 2 pts/fig.

État-Major

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

Si elle paie l'option correspondante, une unité de Guerriers Sauriens peut choisir un et un seul Animal-Totem :

Crocodile	La valeur de la règle Perforant des attaques contre la figurine est réduite de 1.
Jaguar	+1 en Mouvement.
Piranha	Peur.
Serpent	Combat avec un Rang Supplémentaire.

NUÉES DE SERPENTS



Coût min. : **55 pts**

Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 4 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **20 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	3	-	2	2	5	1	5	10

Type de troupe
Nuée

Socle
40x40 mm

Règles Spéciales des Reptiliens :

Sang Froid.

Règles Spéciales :

Marée Venimeuse.

Options

Éclaireur 5 pts/fig.

Règles Spéciales

Marée Venimeuse : Toutes les attaques portées contre une unité ennemie en contact avec la figurine gagnent la règle Attaques Empoisonnées.

BRAVES SKINKS



Coût min. : **60 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent 5 pts/fig.

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Javeline.

Armure :
Bouclier, Protection Innée (6+).

Règles Spéciales des Skinks :
Guide (Eaux Peu Profondes), Sang Froid.

État-Major

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

Options

Caïmans (max. 1 pour 10 Skinks).....	50 pts/fig.
Attaques Empoisonnées (seulement au Corps à Corps)	1 pt/fig.
Un seul choix :	
Tirailleur (max. 15 Skinks, pas de Caïman)	2 pts/fig.
Remplacer la Javeline par une Javeline Empoisonnée	2 pts/fig.
Remplacer la Javeline et le Bouclier par un Arc Court	gratuit

CAÏMAN



Option pour les unités de Braves Skinks

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

Type de troupe

Infanterie Monstrueuse

Socle

40x40 mm

Armes :
Hallebarde.

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles Spéciales des Caïmans :
Guide (Eaux Peu Profondes), Prédateur Né, Sang Froid.

Règles Spéciales :
Force Combinée.

Règles Spéciales

Force Combinée : Vous pouvez ajouter des Caïmans aux unités de Braves Skinks. Ces Caïmans sont des figurines ordinaires d'un type différent (Infanterie Monstrueuse). L'unité est considérée comme étant du type Infanterie tant qu'il y a plus de Skinks que de Caïmans, et du type Infanterie Monstrueuse sinon (voir les règles des Types de Troupe). Les Caïmans sont considérés comme ayant des Socles Compatibles (voir la règle Au Premier Rang), sauf qu'ils peuvent être placés n'importe où dans l'unité et non pas le plus en avant possible. Les Caïmans et les Braves Skinks ne partagent pas une réserve de Points de Vie commune, malgré le fait que ce ne soient que des figurines ordinaires. Ils ont chacun leur propre réserve de Points de Vie, et les blessures ne peuvent être transférées d'une réserve à l'autre. Toute blessure excédentaire est perdue.

- **Distribution des Touches.** Quand des touches sont infligées à l'unité, commencez par distribuer normalement les touches entre les Personnages et les figurines ordinaires. Lancez ensuite un dé pour chaque touche distribuée sur une figurine ordinaire. Sur 1-4 un Brave Skink est touché, sur 5-6 c'est un Caïman.
- **Piétinement.** Les touches infligées à l'unité ne peuvent pas être distribuées aux figurines n'étant pas de type Infanterie. Ignorez simplement ces figurines quand vous distribuez les touches.
- **Allocation des Attaques.** Les Attaques de Corps à Corps peuvent être allouées à toute réserve de Points de Vie à laquelle l'attaquant a accès via son contact socle à socle, que ce soit les Braves Skinks, les Caïmans, un Champion ou un Personnage.
- **Mêlée Tourbillonnante.** Les figurines qui allouent leurs attaques en utilisant la règle Mêlée Tourbillonnante, c'est-à-dire qui attaquent des figurines ordinaires qui ne sont pas en contact socle à socle, peuvent choisir les Caïmans ou les Braves Skinks. Si les Caïmans sont choisis, les attaques subissent un malus de -1 pour toucher.

UNITÉS SPÉCIALES

CHASSEURS SKINKS



Coût min. : **55 pts**

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

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

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Javeline Empoisonnée.

Armure :
Bouclier, Protection Innée (6+).

Règles Spéciales des Skinks :
Guide (Eaux Peu Profondes), Sang Froid.

Règles Spéciales :
Tirailleur.

Options

Un seul choix :
Caméléon 2 pts/fig.
Avant-Garde 10 pts
Remplacer la Javeline Empoisonnée et le Bouclier
par une Sarbacane gratuit

État-Major

Champion 10 pts

Règles Spéciales

Caméléon : La figurine gagne les règles Éclaireur et Camoufflé. Elle doit remplacer sa Javeline Empoisonnée et son Bouclier par une Sarbacane.

GARDIENS DES TEMPLES



Coût min. : **130 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **15 pts/fig.**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Armes :
Hallebarde.

Armure :
Armure Légère, Bouclier, Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Prédateurs :
Prédateur Né, Sang Froid.

Règles Spéciales :
Garde du Corps (Général), Immunisé à la Psychologie.

État-Major

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

CHEVAUCHEURS DE RAPTOR



Coût min. : **140 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **35 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	4	-	4	4	1	2	2	8
Raptor	7	3	-	4	4	1	2	2	2

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :
Lance de Cavalerie.

Armure :
Bouclier, Protection Innée (5+), Protection de Monture (5+).

Règles Spéciales des Prédateurs :
Prédateur Né (Cavalier uniquement), Sang Froid.

Règles Spéciales :
Stupidité.

État-Major

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

CAÏMANS



Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 10 figurines.

Coût min. : **105 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **45 pts/fig.**

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

Type de troupe	SoCLE
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armes :
Hallebarde.

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles Spéciales des Caïmans :
Guide (Eaux Peu Profondes), Prédateur Né, Sang Froid.

Options

Armure Légère 7 pts/fig.
Remplacer la Hallebarde par une Arme Lourde 4 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts

SKINKS CHEVAUCHE-CIEL



Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 5 figurines.

Coût min. : **100 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **35 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	6	2	3	3	2	1	4	1	5
[Ptéradon]	2	3	-	4	3	2	2	1	3
[Rhamphorhyon]	2	3	-	4	3	2	4	2	3

Type de troupe	SoCLE
Cavalerie Monstrueuse	40x40 mm

Armes :
Javeline Empoisonnée, Lance Légère.

Règles Spéciales des Reptiliens :
Sang Froid.

Règles Spéciales :
Cavalerie Légère, Guide (Forêt), Tirailleur.

État-Major

Champion 10 pts

Équipement Spécial

Bolas de Feu : Arme de Tir. Portée 8'', Force 4, Attaques Enflammées, Tir Rapide.

Options

Bouclier 5 pts/fig.
Remplacer la Javeline Empoisonnée par un Bolas de Feu 1 pt/fig.

Doit choisir une seule monture :

Ptéradon (gratuit)

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

Règles Spéciales :
Largage de Rochers, Vol (9).

Règles Spéciales

Largage de Rochers : Une seule utilisation. Attaque au Passage. L'unité ennemie subit 1D3 touches Force 4 pour chaque Ptéradon dans l'unité.

Rhamphorhyon (10 pts/fig.)

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

Règles Spéciales :
Coup Fatal, Frénésie, Perforant (1), Phéromones de Chasse, Vol (8). Ces règles spéciales affectent uniquement le Rhamphorhyon, pas son Cavalier

Règles Spéciales

Phéromones de Chasse : Avant la partie, si vous avez au moins une unité avec un Rhamphorhyon ou un Rhamphorhyon Alpha, vous pouvez mettre des marqueurs sur 2 unités ennemies. Les Rhamphorhyons et Rhamphorhyons Alpha, mais pas leur Cavalier, qui attaquent une unité marquée peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés et gagnent chacun +1D3 Attaques. Ces attaques additionnelles doivent être dirigées contre une unité marquée.

THYROSCUTUS

Figurine **seule**



Coût min. : **130 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Thyroscutus	4	3	-	4	5	4	1	3	6
Équipage Skink (4)	-	2	3	3	-	-	4	1	6

Type de troupe

Monstre Monté

Socle

50x100 mm

Armes :

Javeline Empoisonnée (Équipage uniquement).

Règles Spéciales des Reptiliens :

Sang Froid.

Armure :

Protection Innée (2+).

Règles Spéciales :

Attaque Écrasante (Thyroscutus uniquement).

Doit choisir entre :

Autel du Dieu Serpent (15 pts)

Règles Spéciales

Autel du Dieu Serpent : Les unités alliées à moins de 6" d'au moins une figurine avec un Autel du Dieu Serpent gagnent la règle Attaques Empoisonnées au Corps à Corps. Si une unité possède déjà la règle Attaques Empoisonnées, alors les attaques blessent automatiquement sur 5+ au lieu de 6+. Objet de Sort, Puissance 3. Bénédiction Infecte (Discipline de la Maladie).

Machine Solaire (gratuit)

Règles Spéciales

Machine Solaire : Les unités alliées à moins de 6" d'au moins une figurine avec une Machine Solaire gagnent +1 en Capacité de Combat. Objet de Sort, Puissance 3. Regard Embrassé (Discipline de la Lumière).

UNITÉS RARES

BÊTE D'ARTILLERIE



Coût min. : **60 pts**

Coût min. pour 1 figurine. Taille max. : 2 figurines.

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

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

Type de troupe

Bête Monstrueuse

Socle

40x40 mm

Armure :

Protection Innée (4+).

Règles Spéciales :

Guide (Eaux Peu Profondes), Tirailleur.

Règles Spéciales des Reptiliens :

Sang Froid.

Doit devenir au choix :

Bête-Épieu (gratuit)

Armes :

Tir de Piques.

Équipement Spécial

Tir de Piques : Arme de Tir. Portée 18'', Force 4, Perforant (1), Tirs Multiples (2D6), Tir Rapide.

Cette arme ne peut pas être utilisée si la figurine a effectué une Marche Forcée lors de ce Tour de Joueur. La figurine doit déclarer la réaction Tenir la Position et Tirer si possible quand son unité est chargée, mais ignore la pénalité de -1 pour toucher qui en résulte.

Salamandre (15 pts/fig.)

Armes :

Gerbe de Flammes.

Équipement Spécial

Gerbe de Flammes : Arme d'Artillerie de type

Canon à Flammes.

Portée 8'', Force 4, Attaques Enflammées.

Cette arme ne peut pas être utilisée si la figurine a effectué une Marche Forcée lors de ce Tour de Joueur. Si un Incident de Tir se produit, ne jetez pas un dé, l'Incident de Tir est toujours un Dysfonctionnement ('5-6').

TAUROSAURE



Coût min. : **200 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Taurosaure	6	3	-	5	6	5	2	4	-
Équipage Skink (5)	-	2	3	3	-	-	4	1	6

Type de troupe

Monstre Monté

Socle

50x100 mm

Armes :

Arc Géant (Taurosaure uniquement), Javeline Empoisonnée (Équipage uniquement).

Armure :

Protection Innée (3+).

Règles Spéciales des Reptiliens :

Sang Froid.

Règles Spéciales :

Immunisé à la Psychologie, Tenace, Touches d'Impact (1D6+1).

Options

Cornes Acérées 15 pts

Taurosaure Ancien 40 pts

Remplacer l'Arc Géant par :

2 Sarbacanes Géantes 10 pts

Machine des Anciens* 40 pts

* (Taurosaure Ancien uniquement)

Règles Spéciales

Cornes Acérées : Vous pouvez relancer le dé déterminant le nombre de Touches d'Impact que la figurine inflige.

Taurosaure Ancien : La figurine gagne +1 en Force et +1 Point de Vie.

STYGIOSAURE

Figurine **seule**



Coût min. : **115 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevaucheur Skink	6	4	3	3	2	1	4	1	6
Stygiosaure	7	4	4	5	5	5	2	4	5

Type de troupe

Cavalerie Monstrueuse

Socle

50x100 mm

Armes :

Crachat Empoisonné (Stygiosaure uniquement), Javeline Empoisonnée (Cavalier uniquement).

Armure :

Protection Innée (4+), Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Prédateurs :

Prédateur Né (Stygiosaure uniquement), Sang Froid.

Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées (Stygiosaure uniquement), Grande Cible, Lien Télépathique, Piétinement (1D3), Terreur.

Magie :

Conclave de Sorciers : La Bête qui Sommeille, Javelot d'Ambre (Discipline de la Sauvagerie Bestiale).

Règles Spéciales

Rugissement du Prédateur : Une seule utilisation. Peut être utilisé au début de n'importe quelle Phase de Corps à Corps. Désignez alors une unité alliée à moins de 12". Tous les éléments de figurine de cette unité ayant la règle Prédateur Né gagnent la règle Haine pour la durée de cette phase.

Options

Rugissement du Prédateur 25 pts
Remplacer le Crachat Empoisonné par
la règle Attaque de Souffle (Attaques Toxiques) 25 pts
Le Chevaucheur Skink devient un Champion 60 pts

Équipement Spécial

Crachat Empoisonné : Attaque de Tir. Portée 12", Force 4, Attaques Empoisonnées, Tirs Multiples (3), Tir Rapide.

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 Seigneur de G. Saurien	4	6	-	5	5	3	4	5	9
S Haut Prêtre Skink	6	2	3	3	3	3	4	1	7
S Seigneur Coatl	4	2	3	3	4	4	2	1	9
H Vétéran Saurien	4	5	-	5	5	2	3	4	8
H Capitaine Skink	6	4	4	4	3	2	6	3	6
H Prêtre Skink	6	2	3	3	2	2	4	1	6
H Caïman Ancien	6	4	-	5	5	4	3	3	8

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Palanquin Skink	6	-	-	3	3	3	2	-	2
B Guerrier Saurien	4	3	-	4	4	1	2	2	8
B Brave Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	5
S Chasseur Skink	6	2	4	3	2	1	4	1	6
S Gardien des Temples	4	4	-	4	4	1	2	2	8

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Caïman	6	3	-	5	4	3	2	3	7

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Raptor	7	3	-	4	4	1	2	2	2

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Carnosaure	7	3	-	6	5	4	2	4	5
M Ptéradon Alpha	2	3	-	4	3	3	2	1	3
M Rhamphorhyon Alpha	2	3	-	4	3	3	4	2	3
R Bête d'Artillerie	6	3	4	4	4	3	4	3	6

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Chevaucheur de Raptor									
- Cavalier	4	4	-	4	4	1	2	2	8
- Raptor	7	3	-	4	4	1	2	2	2

Cavalerie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Skink Chevauche-Ciel									
- Cavalier	6	2	3	3	2	1	4	1	5
- [Ptéradon]	2	3	-	4	3	2	2	1	3
- [Rhamphorhyon]	2	3	-	4	3	2	4	2	3

R Stygiosaure									
- Chevaucheur Skink	6	4	3	3	2	1	4	1	6
- Stygiosaure	7	4	4	5	5	5	2	4	5

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Carnosaure Alpha	7	4	-	7	6	6	3	5	5

Monstres Montés	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Thyroscutus									
- Thyroscutus	4	3	-	4	5	4	1	3	6
- Équipage Skink (4)	-	2	3	3	-	-	4	1	6

R Taurosaur *									
- Taurosaur	6	3	-	5	6	5	2	4	-
- Équipage Skink (5)	-	2	3	3	-	-	4	1	6

Nuées	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Nuée de Serpents	5	3	-	2	2	5	1	5	10

* Un membre d'équipage de moins quand il sert de monture.

Armes de Tir des Anciens Sauriens

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Sarbacane	-	12"	3	2	-	-
Javeline	-	12"	Utilisateur	-	-	-
Sarbacane Géante	-	12"	3	2D6	-	-
Arc Géant	Baliste	36"	6	-	1D3	6
Bolas de Feu (Skink Chevauche-Ciel)	-	8"	4	-	-	-
Tir de Piques (Bête d'Artillerie)	-	18"	4	2D6	-	1
Gerbe de Flammes (Bête d'Artillerie)	Canon à Flammes	8"	4	-	-	-
Crachat Empoisonné (Stygiosaure)	-	12"	4	3	-	-