

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



PIRATES DE L'EFFROI

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Pirates de l'effroi

Livre d'armée supplément aux Elfes noirs
Deuxième édition, version 2023 alpha 1 – 5 octobre 2023

Règles des figurines de l'armée	2	Personnages	5
Sort héréditaire	3	Montures de personnage	9
Objets spéciaux	4	Base	11
Organisation de l'armée	4	Spécial	12
Feuille de référence	19	Ménagerie navale	15

Le 9^e Âge : Batailles Fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements de figurines.

Ce livre est un supplément officiel aux règles de base du 9^e Âge. Il est produit par nos équipes et peut être utilisé pour toutes parties. Il est toutefois recommandé de demander la permission à votre adversaire ou aux organisateurs de tournois pour l'utiliser car il augmente la complexité du jeu.

Règles disponibles gratuitement sur : <https://www.the-ninth-age.com>

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.



Copyright Creative Commons license : <https://www.the-ninth-age.com/license.html>

Ce document a été édité avec \LaTeX .

Les navires des elfes ne sont jamais amicaux, même lorsqu'ils flottent le pavillon du Trône de perle. Nous supposons que le vaisseau en approche se contenterait d'exiger d'inspecter notre cargaison, comme à l'accoutumée. Mais dès qu'il fut à portée d'arc, nous avons vu ce que quiconque parcourt l'océan redoute plus que tout : les couleurs arandaises disparaissent, et à la place fut hissé le Pavillon noir des corsaires tant redoutés. Nous le savions, le seul choix qui nous était offert était une vie d'esclavage atroce, ou une tombe muette au fond de l'océan. Certains des hommes ont d'ailleurs déjà opté pour cette dernière. Je dépose ici ce journal, dans l'espoir que d'autres puissent avoir vent de notre destinée.

—Adémar de Talhermé, capitaine du navire marchand
« Irène », journal de bord, 12 serembre 944 A.S.

Règles spécifiques de l'armée

Linceul de brume

Appliquez les règles suivantes tout au long du premier Tour de jeu :

- Toute unité (alliée comme ennemie) qui est la cible d'une Attaque de tir d'une figurine se trouvant à plus de 12" est considérée comme étant à Couvert léger.
- Toute unité (alliée comme ennemie) qui charge une unité se trouvant à plus de 12" subit **Minimisé (Portée de charge)** à moins que plus de la moitié de ses figurines n'ait la règle **Prédateur côtier**.

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Filets barbelés

Au début de chaque Manche de combat, chaque unité ayant au moins une figurine avec cette règle doit choisir une unité ennemie en contact. Jetez 1D6 : sur un résultat de 2+, la cible est *Empêtrée*. Toute unité qui a été *Empêtrée* au moins une fois subit -1 en Force et -1 en Pénétration d'armure jusqu'à la fin de la Manche de combat.

Prédateur côtier

La figurine gagne **Guide (Terrain aquatique)**. De plus, toute unité qui remplit les deux conditions suivantes gagne **Charge dévastatrice (+2" MS)** et **Cible difficile (1)** :

- Plus de la moitié de ses figurines a **Prédateur côtier**.
- Plus de la moitié de ses figurines ont le centre de leur socle dans un Terrain aquatique.

Un Personnage qui n'a pas la règle **Prédateur côtier** et qui charge hors d'une unité ne peut bénéficier des effets de cette règle.

Terreur des profondeurs

Le nombre de figurines avec **Terreur des profondeurs** dans l'armée est limité à 1 par tranche de 1500 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure).

Attributs d'attaque

Efficacité meurtrière – Corps à corps

L'attaque gagne +1 pour blesser pendant la première Manche de combat.

Armurerie

Cape en peau de serpent des mers – Armure

Le porteur gagne +1 en Armure.

Arbalète à répétition de poing [X] – Arme de tir

Portée 12", Tirs X, Fo 3, PA 0, **Tir précis, Tir rapide**. Lorsqu'elle tire à Courte portée, cette arme gagne +1 en Pénétration d'armure.

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H		Tornade de la Sorcière des tempêtes		
<6+> {7+}	18"	Amélioration	Un tour	La cible peut immédiatement faire un Mouvement magique de 12", mais perd Capture . {De plus, la cible gagne Prédateur côtier.}

Harag, Sorcière des tempêtes, est l'une des plus importantes divinités des elfes de Silexie. Déesse de la mer et de l'orage, elle est tout aussi capricieuse que vengeresse. Son culte est, certes, spectaculaire : en son honneur sont accomplis d'ignobles sacrifices lors desquels les victimes sont projetées dans l'océan du hault des falaises. D'aucuns acertennent que les brumes enveloppant les galères des elfes naissent de la magie de ses prestres, leurs incursions exploitant cette subite obscurité à fin de mieux camoufler leur advance.

—Damoiselle Guérarde Stocquemunde, « Des Dieux des Elfes »

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Caresse lacérante 65 pts
Enchantement : Paire d'armes.
Les attaques portées avec cette arme gagnent +2 en Pénétration d'armure. De plus, lorsqu'il utilise cette arme, le porteur gagne +2 en valeur d'Attaque et la règle **Peur**.

Fureur de l'ouragan 40 pts
Enchantement : Arbalète à répétition de poing.
Portée 18", Tirs 2D6. Toute unité touchée par au moins une attaque portée par cette arme subit une pénalité de -1 pour toucher avec ses Attaques de tir jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur.

Enchantements d'étendard

Le Pavillon noir 50 pts
Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».
L'unité du porteur gagne **Peur**, et toute unité ennemie subit **Maximisé (Tests de peur)** tant qu'elle se trouve en contact avec l'unité du porteur. En outre, les unités alliées engagées dans le même combat que l'unité du porteur **doivent** relancer leurs jets pour blesser ayant donné un résultat naturel de '1'.

Bannière du reflux 30 pts
0-2 par armée. Figurines d'Infanterie uniquement.
L'unité du porteur gagne **Repli tactique**.

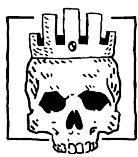
Artéfacts

Voile de Harag 50 pts
Le porteur peut lancer *Tornade de la Sorcière des tempêtes* (Sort héréditaire) en tant que Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

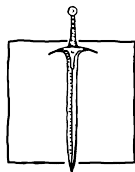
Cape des tempêtes 45 pts
La figurine gagne **Cible difficile (1)** et **Résistance à la magie (2)**.

Coffret de brouillard 40 pts
Figurines à pied uniquement.
Usage unique. Peut être activé à la fin de n'importe quelle Phase de mouvement alliée : placez un Terrain aquatique en contact avec le porteur, à au moins 1" d'écart de toute unité ennemie et de tout autre Décor. Les dimensions de ce Terrain aquatique **doivent** être circonscrites à un cercle dont le diamètre est de 6".

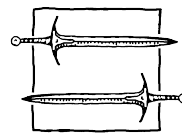
Organisation de l'armée



Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Ménagerie navale
max. 40%

Urcheïn, princesse guerrière, a été nommée Consule du conflit. En tant qu'alliée de cœur de la faction Esclavagiste, qui siège actuellement sur le trône du Commerce, la noblesse a à présent les coudées franches pour mener des raids ayant l'approbation du Sénat. Même si nous devrions nous attendre à une hausse prochaine de la fréquence des attaques daèbes, ils ne s'aventureront probablement pas à menacer les Îles blanches. La situation devrait rester inchangée jusqu'aux prochaines élections. Je prédis que la faction Terre-Mère mettra alors à profit son réseau d'influence pour organiser une expédition de grande échelle.

—Renseignements communiqués par un agent anonyme du Trône de perle en poste à Rathæn

Personnages (max. 40%)



Capitaine de la Flotte noire

145 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (MN) compte dans la catégorie « Ménagerie navale ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Urcheïn a maintenant officiellement rejoint la faction Esclavagiste. Elle est crainte tant pour ses talents de duelliste que pour sa capacité à diriger des attaques. Sa prouesse avec le sabre est légendaire ; il est probable que ce soit elle qui était à la tête du navire qui a coulé et capturé la majorité de notre troisième escadrille il y a sept ans, au large de Gan-Dareb. D'après mes sources, elle est en train d'accumuler une véritable fortune, signant divers accords avec les écoles de dressage tout en apprêtant ses bâtiments et les vivres. Même sans l'appui officiel de la République, elle recrutera d'elle-même une armée de corsaires et autres mercenaires provenant de tout le nord de la Silixie.

— Renseignements communiqués par un agent anonyme du Trône de perle en poste à Rathæn

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Guide (Terrain aquatique), Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	6	3	0	Armure lourde, Cape en peau de serpent des mers	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Capitaine de la Flotte noire	3	7	4	1	8	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants

Options	pts
Porteur de la grande bannière	50
Amiral d'obsidienne (Général uniquement)	50
Objets spéciaux	jusqu'à 100
Arbalète à répétition de poing [2] (2+)	5
Un seul choix :	
Paire d'armes	5
Arme lourde	10
Hallebarde	10
Lance de cavalerie	15

Options de monture	pts
Pégase corsaire	95
Terreur des mers (MN)	190
Kraken colossal (MN)	390

— Règles de figurine optionnelles —

Amiral d'obsidienne : Règle universelle.
L'élément de figurine gagne +2 en valeur d'Attaque, et sa limite d'Objets spéciaux augmente de 100 points. De plus, l'armée peut modifier de -1 le jet de dé pour déterminer les Zones de déploiement.



Assassin renégat

165 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

L'entourage d'Urcheïn comprend un personnage tout de noir vêtu, craint même par les plus endurcis des combattants. On dit qu'il fait partie de ces êtres élevés depuis leur naissance par les Loges de Cædhren (c'est-à-dire, Cadaron) qui en font de véritables machines à tuer, sans famille, sans nom, sans volonté propre hormis celle de leur ordre. Nous connaissons depuis longtemps la terrible efficacité de ces agents de mort, dont l'emploi est normalement réservé aux seules missions officielles ; leur participation aux expéditions privées est d'ailleurs formellement prohibée. Celui-ci semble néanmoins avoir échappé à la vigilance de ses maîtres : libre, mais traqué, il s'est sûrement engagé auprès d'Urcheïn dans le but de s'éloigner autant que possible des côtes de Silexie.

—Renseignements communiqués par un agent anonyme du Trône de perle en poste à Rathæn

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Courtoisie professionnelle , Dissimulé, Guide (Terrain aquatique), Pas un meneur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	7	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Assassin renégat	3	7	4	3	9	Art du meurtre , Attaques empoisonnées, Blessures multiples (2), Réflexes foudroyants, Arbalète à répétition de poing [3] (2+), Paire d'armes

—Règles de figurine—

Art du meurtre : Règle universelle.

L'attaque gagne +1 pour blesser. Les attaques avec **Art du meurtre** perdent **Efficacité meurtrière** si elles l'avaient.

Courtoisie professionnelle : Règle universelle.

Cette figurine ne peut rejoindre une unité qui contient une autre figurine de la même entrée.



Sorcier forban

240 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (MN) compte dans la catégorie « Ménagerie navale ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Attendez-vous à des incursions lors de la prochaine saison. Urcheïn a déjà assemblé une flotte composée de plus de quarante navires. Sachez aussi qu'au moins six mages hautement compétents seront à bord. Ces aventuriers en quête de richesses sont des mercenaires recrutés auprès des communautés de hors-la-loi. Certains sont même des renégats diplômés de nos propres universités. Un rapport complet sur ces « sorciers » est à la disposition du Trône dans nos archives. Notez bien qu'ils disposent d'une puissance considérable.

—Renseignements communiqués par un agent anonyme du Trône de perle en poste à Rathæn

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Adepté magicien, Guide (Terrain aquatique), Suspect , Volonté irrésistible		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Sorcier forban	1	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants

—Règles de figurine—

Suspect : Règle universelle.

Si la figurine est le Général, les Tests de discipline utilisant sa règle de **Présence impérieuse** subissent -1 en Discipline.

Volonté irrésistible : Règle universelle.

Les Tentatives de dissipation d'un sort lancé par le porteur subissent une pénalité de -2 si la Tentative de lancement du sort s'est faite avec au moins 4 Dés de magie.

—Options magiques—

Maître magicien 170 pts



Chamanisme



Cosmologie



Sorcellerie

—Options—

Objets spéciaux	jusqu'à 100
si Maître magicien	jusqu'à 200
Paire d'armes	10
Armure légère	5

—Options de monture—

Pégase corsaire	50
Terreur des mers (MN) (Maître magicien uniquement)	80
Kraken colossal (MN) (Maître magicien uniquement)	375



Exarque des mers

340 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Je fus contraint de m'agenouiller. La prêtresse de la Sorcière des tempêtes avait un aspect absolument sauvage : en communion parfaite avec le vent et les embruns, vêtue de robes immaculées à l'élégance dédaigneuse, mais néanmoins mortelle, usées et garnies de fanions de baleine. Ne parvenant pas à la fixer dans les yeux – ou ne l'osant pas –, je baissai la tête face à son approche, ses pieds nus passant à quelques pouces de mon visage avant de s'arrêter net. La mort du matelot à côté de moi fut soudaine, et silencieuse. Le flot écarlate dénotait à peine sur le pont de la galère déjà tachée de sang séché – souvenir horrifiant de siècles de meurtres au nom de Harag.

— Récit d'un survivant

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Adeptes magiciens, Pas un meneur, Tisseur de brume		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	3	0	Ægide (4+, contre les Attaques de mêlée), Cape en peau de serpent des mers, Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Exarque des mers	3	5	4	1	6	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants

— Règles de figurine —

Tisseur de brume : Règle universelle.

L'unité de la figurine gagne **Charge dévastatrice (Coup fatal)** et **Prédateur côtier**.

— Options magiques —



Chamanisme



Sorcellerie

— Options —

Invocateur de l'orage (0–1 unités/armée)	40
Objets spéciaux	jusqu'à 100
Un seul choix :	
Arme lourde	10
Hallebarde	10
Lance	10
Paire d'armes	10

— Règles de figurine optionnelles —

Invocateur de l'orage : Règle universelle.

La figurine peut choisir ses sorts parmi l'ensemble des Sorts appris de sa Voie de magie et le Sort héréditaire. Cette règle est une dérogation à la règle habituelle de Sélection des sorts pour un Adeptes magicien.

Montures de personnage



Pégase corsaire

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 40×40 mm

0-3 montures/armée

Bâtis pour la vitesse, les pégases sont des montures légères, idéales pour le théâtre maritime, allant de pair avec les esquifs daebs aux formes élancées, inaptes à transporter des unités de cavalerie conventionnelle. Leur valeur stratégique lors des opérations en haute mer est évidente. Les pégases destinés à la flotte subissent un entraînement particulier, différent, mais non moins cruel que celui qui est appliqué à leurs frères. Préparez-vous à les voir accompagner tout assaut sur le littoral.

—Renseignements communiqués par un agent anonyme du Trône de perle en poste à Rathæn

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	Au sol	7"	14"	P	Avant-garde, Troupe légère, Vol (8", 16")		
	Vol	8"	16"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	P	P	4	P+1	Cible difficile (1)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Pégase corsaire	2	4	4	1	4	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché	



Terreur des mers

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×75 mm

0-2 montures/armée

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Ménagerie navale ».

On trouve tout plein d'bêtes étranges et magnifiques dans les abysses saumâtres, les gars. Plus qu'vous n'pourrez jamais vous l'imaginer, toutes prêtes à vous pomper l'sang en un clin d'œil ! Des homards ! Des pieuvres ! Des palourdes avec des pattes ! Des machins qui ne sont rien d'autre que des dents avec des dents et encore des dents ! Des trucs mutants surgis des tréfonds scintillants de la Mer brisée ! Arrh ! Écoutez donc bien l'vieux Jacquy, bande de p'tits morpiauds ! Des monstres ! Des monstres partout !

—Entendu dans la taverne de l'Ultime Ancre, dans le port de Bradpole

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	14"	P	Peur, Prédateur côtier, Présence imposante, Terreur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	5	P	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Terreur des mers	4	4	6	2	4	Attaque de piétinement (1D3), Attaques empoisonnées, Charge dévastatrice (Perturbant), Harnaché



Kraken colossal

Taille Gigantesque

Type Bête

0-1 monture/armée

Socle 100×150 mm

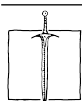
La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Ménagerie navale ».

Il est dit que le plus grand et le plus authentique des krakens est un colosse au corps flasque qui hante les profondeurs les plus noires de l'abysse, et dévore des baleines entières en guise de petit-déjeuner. Si pareil poulpe existe réellement, il ne se montre que bien rarement. En fait, la plus grande créature de type « kraken » dont l'existence est attestée est le titan gigantesque qui parcourt les mers du sud. Comme tous les krakens côtiers, il est difficile de le classifier. S'il ne semble pas dépourvu d'une ossature interne, son corps apparaît de prime abord essentiellement composé de tentatules. Il s'agit aussi d'une proie de premier choix pour les elfes d'occident. Les plus féroces d'entre leurs navigateurs ont déjà été aperçus juchés sur le « dos » de telles monstruosités.

—Grégoire Kléber, « De Monstri Corporis Fabrica »

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	P	Prédateur côtier, Terreur des profondeurs		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	5	5	3	Cible difficile (1), Perturbant	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Kraken colossal	4	5	7	3	3	Blessures multiples (1D3), Haine (contre Grande, Gigantesque), Harnaché

Base (min. 25%)



Corsaires

170 pts + 14 pts/fig. suppl.

10-25 figs.

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Comme une meute de loups rôdant autour des bergeries à la nuit tombée, les corsaires harcèlent les rivages du monde entier, de la Destrie jusqu'au lointain Tsouan-Tan. Nous sommes leurs proies. Rapides et mortels comme l'éclair, ils ont le regard perçant et sont protégées par d'épaisses capes en peau écailleuse. On ne trouve aucun pirate plus redoutable sur les mers. Personne ne sait quand ils vont frapper... Mais tu peux être sûr qu'ils sont là, quelque part. Ah oui, mon garçon. Tous les marins connaissent l'existence des corsaires elfes au pavillon noir. Et c'est bien là notre malheur.

—Avertissement donné par un pêcheur à son fils

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Guide (Terrain aquatique)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0	Armure légère, Cape en peau de serpent des mers	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Corsaire	1	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Paire d'armes

Options

Doit prendre (un seul choix) :

Abordeurs

gratuit

Saccageurs (0-3 unités/armée)

gratuit

Arbalète à répétition de poing [2] (4+)

2/fig.

Avant-garde (0-2 unités/armée)*

1/fig.

*Les Personnages qui rejoignent cette unité gagnent

Avant-garde

Options d'État-major

Champion

10

Musicien

10

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

sans limite

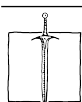
Règles de figurine optionnelles

Abordeurs : Règle universelle.

La figurine gagne **Capture** et une Armure lourde.

Saccageurs : Règle universelle.

La figurine gagne **Attaque de soutien (2)**, **Cible difficile (1)**, **Tirailleur** et **Troupe légère**. De plus, les figurines ennemies dans les unités en contact avec au moins une figurine avec cette règle qui ne sont pas immunisées aux effets de la **Peur** subissent -1 en Discipline.



Chiens de mer

150 pts + 12 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×50 mm

Sujet délirant. Forte fièvre. Légères marques de morsure au mollet. Je vais administrer un antivenir et tenter de faire baisser la température. Le patient continue à divaguer. Il crie la nuit, bredouille des paroles incompréhensibles à propos de serpents de mer à la langue fourchue. Patient décédé. Ses camarades affirment que les pirates elfes ont envoyé sur eux des meutes de reptiles aquatiques. Certains les appellent « lobos » : je ne sais s'il s'agit de leur nom, ou d'une description. Je m'appête à procéder à de plus amples examens sur le corps dans l'espoir d'en apprendre un peu plus à leur sujet.

—Notes d'un médecin dans un hôpital de Santa-Genoveva

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	14"	6	Avant-garde, Insignifiant, Prédateur côtier		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	4	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chien de mer	2	4	4	0	4	Attaques empoisonnées

Spécial (pas de limite)



Mariniers noirs

195 pts + 16 pts/fig. suppl.

10-20 figs.



0-5 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Après que les grappins ont accroché nos cordages, nous avons repoussé la première vague de l'abordage, au terme d'un violent combat. La deuxième vague était différente. Les matelots elfes qui ont atterri sur le pont de l'Irène avec une élégance surnaturelle étaient calmes et froids, de robustes vétérans forts d'une discipline acquise au fil de nombreuses années (voire siècles ?) passées en mer. Ils étaient vêtus de peaux de kraken translucides qui paraissaient se fondre avec leur environnement, et maniaient à deux mains de longues lames cruelles, avec lesquelles ils entreprirent de faucher mon équipage avec la plus grande aise. Si j'ai survécu pour pouvoir rapporter cette histoire, c'est parce que, comme bon nombre de mes compatriotes, j'ai pris la décision de me jeter à la mer, confiant mon sort à son étreinte glacée.

—Adémar de Talhermé, capitaine du navire marchand
« Irène », journal de bord, 12 serembre 944 A.S.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Capture, Guide (Terrain aquatique), Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	0	Armure légère, Cape en peau de serpent des mers	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Marinier noir	2	5	3	1	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Arme lourde

Options

pts-

Avant-garde (0-2 unités/armée)* 2/fig.

*Les Personnages qui rejoignent cette unité gagnent

Avant-garde

Options d'État-major

pts-

Champion 10

Musicien 10

Porte-étendard 10

Enchantement d'étendard

sans limite



Chasseurs-tonnerre

260 pts + 63 pts/fig. suppl.

3-4 figs.

0-8 figs./armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 40×40 mm

Urcheïn s'affaire à trouver de nouveaux soutiens. Nous savons que les écoles de dressage des Daebis lui ont déjà rendu service lors de bon nombre de ses expéditions passées ; elle pourra compter sur leur aide pour celle à venir également. Recrutant parmi la petite noblesse des gens connus pour monter des pégases navals et adhérer au culte de Harag afin de se faire bien voir auprès des marins. Ces elfes aiment se donner le nom de « chasseurs d'orages » ou « de tempêtes ». Quoiqu'il en soit, je suis en mesure d'attester des avantages tant pratiques que psychologiques dont ils font bénéficier leur flotte.

— Renseignements communiqués par un agent anonyme du Trône de perle en poste à Rathæen

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
Au sol	7"	14"	9	Avant-garde, Tirailleur, Troupe légère, Vol (8", 16")		
Vol	8"	16"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	5	4	1	Armure légère, Cape en peau de serpent des mers, Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chasseur-tonnerre	1	5	4	1	5	Charge dévastatrice (+1 Att), Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Arbalète à répétition de poing [2] (3+), Lance légère
Pégase corsaire	2	4	4	1	4	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Filets barbelés			50	Champion		10
				Musicien		10
				Porte-étendard		10
				Enchantement d'étendard		sans limite



Vétérans de l'écume

150 pts + 25 pts/fig. suppl.

5-12 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm

J'ai infiltré un équipage en route vers le nord, en me faisant passer pour apprenti auprès d'une escouade de corsaires vétérans. Jamais je n'ai vu de combattants aux manières ou à l'aspect si cruels. En plus des épais cuirs blanchis de sel portés par tous les membres de la flotte, ceux-ci ornent également leur armure des peaux des humains et autres races sapientes qu'ils capturent, ainsi que d'autres trophées de même acabit. Le silence règne sur leur passage tandis qu'ils déambulent à travers les rues de Rathæn. Craints même par leur propre équipage, ils décontenaient par leur air sinistre et inflexible. De tels groupes ne sont pas rares parmi les flottes corsaires ; nous devons les considérer comme hautement dangereux.

—Renseignements communiqués par un agent anonyme du Trône de perle en poste à Rathæn

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Éclaireur, Guide (Terrain aquatique), Ordres du capitaine , Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	0	Armure légère, Cape en peau de serpent des mers	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Vétéran de l'écume	2	5	3	1	5	Efficacité meurtrière, Filets barbelés, Réflexes foudroyants, Hallebarde

—Règles de figurine—

Ordres du capitaine : Règle universelle.

À l'étape 8 de la Séquence pré-partie (après la Sélection des sorts), le propriétaire **doit** choisir l'une des options suivantes et en appliquer les effets à l'ensemble des figurines de l'armée qui ont la règle

Ordres du capitaine :

- **Pas de quartier !** : la figurine gagne **Capture**.
- **Mise à sac** : la figurine gagne **Troupe légère**.

—Options—

Arbalète à répétition de poing [2] (4+) 4/fig.

—Options d'État-major—

Champion 10
Musicien 10

Ménagerie navale (max. 40%)



Tritons

230 pts + 100 pts/fig. suppl.

2-4 figs.

0-2 unités/armée

0-6 figs./armée

Taille Grande

Type Bête

Socle 40×40 mm

Nous savons que les gorgones ont été créées par le Temple de Yéma au moyen d'un rituel destiné à fusionner un elfe avec un surnaturel, mais que la plupart des Daeb's réproouvent de telles pratiques en raison de leur risque élevé et des pertes de vies qu'elles entraînent. Le seul autre culte connu pour tenter une telle sorte d'union impie est une secte militante dévouée à la Sorcière des tempêtes. Une fois liés à un être vivant, les serviteurs immortels de Harag prennent la forme d'êtres fantastiques capables de respirer à la fois dans l'eau et hors de l'eau. Dignes enfants des vagues, ces « tritons » sont inconstants et capricieux, réputés pour jouer des tours de magie et tisser de cruelles tentations. Je les entends la nuit, qui suivent notre navire jour après jour, tapis sous les flots.

— Renseignements communiqués par un agent anonyme du Trône de perle en poste à Rathæn

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	Chant des sirènes , Conclave de magiciens, Peur, Prédateur côtier, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	4	0	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Triton	3	5	4	1	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants

— Règles de figurine —

Chant des sirènes : Règle universelle.

Les Tests de reformation de combat et les Tests de marche des unités ennemies qui se trouvent à 8" d'une ou plusieurs figurines avec cette règle subissent une pénalité de -2 à la Discipline.

— Options —

Un seul choix :

Paire d'armes
Hallebarde

5/fig.
15/fig.

— Conclave de magiciens —

Doit choisir deux sorts parmi :

- Jugement du destin (Divination)
- Hurlement glaçant (Chamanisme)
- Feu follet (Sorcellerie)
- Tornade de la Sorcière des tempêtes (Sort héréditaire)

— Options d'État-major —

Champion

120



Kraken

375 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

Il arriva soudainement, juste au moment où nous pensions être en sécurité. Jaillissant dans une immense gerbe bouillonnante d'écume, son grand œil malveillant, empli de haine et d'une intelligence maligne, nous transfixait. Avant que nous puissions manœuvrer nos canons, il agrippa le beaupré et le mât de misaine et se hissa lourdement sur le pont, dévastant tout de ses longs et puissants bras. Un aspirant fut saisi par la cheville et balancé entre ses horribles mandibules, tandis que le mât se fendait et nous tombait dessus, gréement et voiles y compris.

—Mémoires de l'amirale Egberta van Luten

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	8	Prédateur côtier, Terreur des profondeurs	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	5	5	3	Cible difficile (1), Perturbant
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Kraken	4	5	7	3	3 Blessures multiples (1D3), Hainecontre Grande taille, Gigantesque, Harnaché
Maître-fouetteur (2)	1	4	3	0	5 Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants

Options

Kraken colossal (0-1 unité/armée)

pts

65

Règles de figurine optionnelles

Kraken colossal : Règle universelle.

La figurine gagne +2 Points de vie, 2 Maîtres-fouetteurs supplémentaires, et la taille de son socle passe à 100×150 mm.



Avatar de Harag

380 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Grande

Type Bête

Socle 50×75 mm

Aucuns estres surnaturels fidèles à Harag ont, à ce qu'on dit, la faculté de posséder certains monstres marins, voire de se manifester directement, se forgeant un corps matériel dans les zones à forte teneur en magie, au fond de l'océan. Véritables incarnations de la nature fantasque et impitoyable de leur maîtresse, ils se joignent quelquefois aux combats sur le rivage à l'appel des prestres. On rapporte qu'ils sont capables de faire advenir la mer sur les terres, ou à tout le moins d'y créer des sortes de fangiers saumastres. Mais par aventure n'est-ce là qu'interprétation donnée par les manants aux raz-de-marée qui souventes fois précèdent l'arrivée des maraudeurs elfiques.

—Damoiselle Guérarde Stocquemunde, « Des Dieux des Elfes »

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	14"	9	Augure de la Flotte noire , Embuscade spéciale Terrain aquatique, Peur, Prédateur côtier, Sans peur, Surnaturel, Terreur des profondeurs		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	5	5	2	Ægide (5+), Fortitude (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Avatar de Harag	5	5	5	3	5	Écume toxique , Haine contre non Surnaturel

—Règles de figurine—

Augure de la Flotte noire : Règle universelle.

Après avoir déterminé les Zones de déploiement (à la fin de l'étape 6 de la Séquence pré-partie), vous pouvez choisir un Décor de type Champ, Forêt, ou Ruines : ce Décor devient un Terrain aquatique. De plus, tant que cette figurine se trouve sur le champ de bataille, tous les Décors de type Terrain aquatique sur le champ de bataille sont considérés comme des Terrains dangereux (1) pour l'ensemble des figurines.

Écume toxique : Règle universelle.

Au Palier d'initiative 10, toutes les autres unités (alliées comme ennemies) engagées dans le même combat que cette figurine subissent 1D6+1 touches avec **Attaque toxique**.



Léviathan des vagues

230 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 100×100 mm

À mesure qu'il progressait dans son récit, les traits de son visage ridé dessinaient d'étranges grimaces dans la faible lumière. « Le brouillard était arrivé d'un coup... Une vraie purée de pois, qui avait recouvert le port, recouvert toute la ville. Une brume surnaturelle, qui avait déferlé aussi vite qu'un cheval au galop. Je ne voyais même plus mes propres mains. Puis, j'ai entendu des cris du côté de la jetée, et une grande silhouette noire qui venait de la mer, flottant dans l'air comme la nef du diable. Puis elle était sur nous. Nos harpons sont restés impuissants contre elle. Alors elle s'est mise à attaquer avec ses tentacules visqueux qui vous broyaient la colonne vertébrale, rendant les hommes incapables de lutter. Tout ce qu'ils pouvaient faire étaient hurler d'agonie pendant qu'elle les ramenait vers sa gueule. »

—Antigoni Tassiadès, « La Vengeance du Glaucan »

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
Au sol	2"	4"	8	Ténèbres envahissantes , Terreur des profondeurs, Troupe légère, Vol (7", 14")		
Vol	7"	14"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	8	3	5	0	Perturbant	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Léviathan des vagues	4	3	4	3	3	Harnaché
Maître-fouetteur (4)	1	4	3	0	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants

—Règles de figurine—

Ténèbres envahissantes : Règle universelle.

Les unités ennemies à 8" d'un ou plusieurs Léviathans des vagues subissent une pénalité de -1 pour toucher avec leurs Attaques de tir. De plus, l'effet de la règle **Linceul de brume** est prolongé jusqu'à la fin du deuxième Tour de jeu.

Il était une fois un beau bateau : V'là « La Bonne Marie » qui débarque sur l'eau Elle était rapide et quand elle voguait Elle distançait les méchants elfes. Hé !

Oh ! Hé ! V'là la Bonne Marie Du rhum, du thé, elle nous en fournit Capable d'échapper à la flotte des Daeb's À Port Roig nous ferons la fête !

Elle était partie depuis deux s'maines Quand à l'horizon une voile noire s'amène Tout l'monde écouta le capitaine Et elle fila comme une sirène - Hé !

Oh ! Hé ! V'là la Bonne Marie Du rhum, du thé, elle nous en fournit Capable d'échapper à la flotte des Daeb's À Port Roig nous ferons la fête !

Le vaisseau des elfes la talonnait Rapide et fringant, paré à piller Mais La Bonne Marie aime la liberté En vitesse pure elle l'emportait - Hé !

Oh ! Hé ! V'là la Bonne Marie Du rhum, du thé, elle nous en fournit Capable d'échapper à la flotte des Daeb's À Port Roig nous ferons la fête !

Pendant dix jours et dix encore Le vent dans ses voiles soufflait très fort Les elfes - rapides ! Mais nous plus encore On voguea jusqu'à la mort - Hé !

Oh ! Hé ! V'là la Bonne Marie Du rhum, du thé, elle nous en fournit Capable d'échapper à la flotte des Daeb's À Port Roig nous ferons la fête !

La fortune souriait à la Bonne Marie Mais un monstre des profondeurs surgit Aucun salut pour la Fille de Destrie Le kraken l'avait engloutie - Hé !

Pas d'chance pour la Bonne Marie Le rhum, le thé, pour nous c'est fini L'a pas pu fuir la flotte des Daeb's À Port Roig nous boirons pour elle !

—Chant marin de Destrie

Feuille de référence

Personnages

Capitaine de la Flotte noire	MS	5"	MF	10"	Dis	9						Guide (Terrain aquatique), Peur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	3	Arm	0				Armure lourde, Cape en peau de serpent des mers
Capitaine de la Flotte noire	Att	3	Off	7	Fo	4	PA	1	Agi	8		Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Assassin renégat	MS	5"	MF	10"	Dis	9						Courtoisie professionnelle, Dissimulé, Guide (Terrain aquatique), Pas un meneur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	7	Rés	3	Arm	0				
Assassin renégat	Att	3	Off	7	Fo	4	PA	3	Agi	9		Art du meurtre, Attaques empoisonnées, Blessures multiples (2), Réflexes foudroyants, Arbalète à répétition de poing [3] (2+), Paire d'armes
Sorcier forban	MS	5"	MF	10"	Dis	9						Adeptes magiciens, Guide (Terrain aquatique), Suspect, Volonté irrésistible
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	3	Arm	0				
Sorcier forban	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5		Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Exarque des mers	MS	5"	MF	10"	Dis	9						Adeptes magiciens, Pas un meneur, Tisseur de brume
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	3	Arm	0				Ægide (4+, contre les Attaques de mêlée), Cape en peau de serpent des mers, Armure légère
Exarque des mers	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	6		Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants

Montures de personnage

Pégase corsaire	MS	7"	MF	14"	Dis	P						Avant-garde, Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1				Cible difficile (1)
Pégase corsaire	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Terreur des mers	MS	8"	MF	14"	Dis	P						Peur, Prédateur côtier, Présence imposante, Terreur
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P				Cible difficile (1)
Terreur des mers	Att	4	Off	4	Fo	6	PA	2	Agi	4		Attaque de piétinement (1D3), Attaques empoisonnées, Charge dévastatrice (Perturbant), Harnaché
Kraken colossal	MS	6"	MF	12"	Dis	P						Prédateur côtier, Terreur des profondeurs
Gigantesque, Bête	PV	7	Déf	5	Rés	5	Arm	3				Cible difficile (1), Perturbant
Kraken colossal	Att	4	Off	5	Fo	7	PA	3	Agi	3		Blessures multiples (1D3), Haine (contre Grande, Gigantesque), Harnaché

Base

Corsaires	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Guide (Terrain aquatique)
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0				Armure légère, Cape en peau de serpent des mers
Corsaire	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5		Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Paire d'armes
Chiens de mer	MS	5"	MF	14"	Dis	6						Avant-garde, Insignifiant, Prédateur côtier
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	2				
Chien de mer	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	4		Attaques empoisonnées

Spécial

Mariniers noirs	MS	5"	MF	10"	Dis	9						Capture, Guide (Terrain aquatique), Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	0				Armure légère, Cape en peau de serpent des mers
Marinier noir	Att	2	Off	5	Fo	3	PA	1	Agi	5		Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Arme lourde
Chasseurs-tonnerre	MS	7"	MF	14"	Dis	9						Avant-garde, Tirailleur, Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	2	Déf	5	Rés	4	Arm	1				Armure légère, Cape en peau de serpent des mers, Cible difficile (1)
Chasseur-tonnerre	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	5		Charge dévastatrice (+1 Att), Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants, Arbalète à répétition de poing [2] (3+), Lance légère
Pégase corsaire	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4		Charge dévastatrice (+1 Att, +1 PA), Harnaché
Vétérans de l'écume	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Éclaireur, Guide (Terrain aquatique), Ordres du capitaine, Peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	0				Armure légère, Cape en peau de serpent des mers
Vétéran de l'écume	Att	2	Off	5	Fo	3	PA	1	Agi	5		Efficacité meurtrière, Filets barbelés, Réflexes foudroyants, Hallebarde

Ménagerie navale

Tritons	<i>MS</i>	7"	<i>MF</i>	14"	<i>Dis</i>	8				Chant des sirènes, Conclave de magiciens, Peur, Prédateur côtier, Sans peur, Surnaturel	
Grande, Bête	<i>PV</i>	3	<i>Déf</i>	5	<i>Rés</i>	4	<i>Arm</i>	0		Ægide (5+)	
Triton	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	5	<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Kraken	<i>MS</i>	6"	<i>MF</i>	12"	<i>Dis</i>	8					Prédateur côtier, Terreur des profondeurs
Gigantesque, Bête	<i>PV</i>	5	<i>Déf</i>	5	<i>Rés</i>	5	<i>Arm</i>	3			Cible difficile (1), Perturbant
Kraken	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	5	<i>Fo</i>	7	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	3	Blessures multiples (1D3), Hainecontre Grande taille, Gigantesque, Harnaché
Maitre-fouetteur (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants
Avatar de Harag	<i>MS</i>	6"	<i>MF</i>	14"	<i>Dis</i>	9					Augure de la Flotte noire, Embuscade spéciale Terrain aquatique, Peur, Prédateur côtier, Sans peur, Surnaturel, Terreur des profondeurs
Grande, Bête	<i>PV</i>	5	<i>Déf</i>	5	<i>Rés</i>	5	<i>Arm</i>	2			Ægide (5+), Fortitude (5+)
Avatar de Harag	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	5	<i>Fo</i>	5	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	5	Écume toxique, Hainecontre non Surnaturel
Léviathan des vagues	<i>MS</i>	2"	<i>MF</i>	4"	<i>Dis</i>	8					Ténèbres envahissantes, Terreur des profondeurs, Troupe légère, Vol (7", 14")
Gigantesque, Bête	<i>PV</i>	8	<i>Déf</i>	3	<i>Rés</i>	5	<i>Arm</i>	0			Perturbant
Léviathan des vagues	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	3	Harnaché
Maitre-fouetteur (4)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	5	Efficacité meurtrière, Réflexes foudroyants