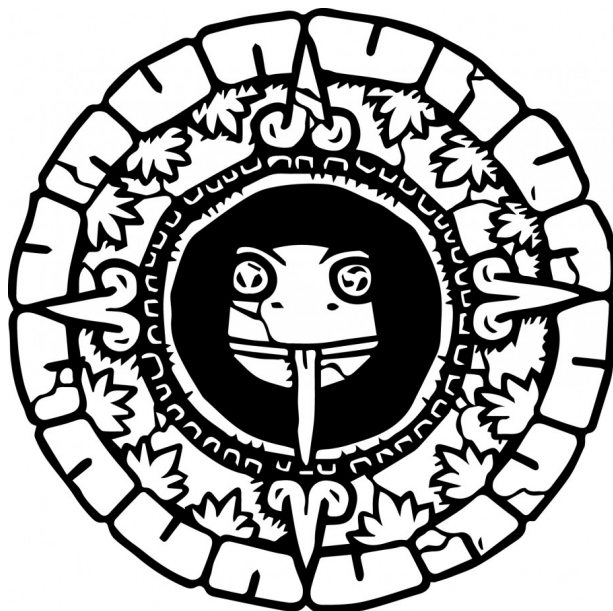


# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Anciens sauriens

Livre d'armée (Règles de base)

3<sup>e</sup> édition, version Publiée imprimable – 1.0.3 – juin 2025

Introduction	2	Structure de l'armée	8
Règles des figurines de l'armée	4	Personnages	9
Machinerie montée	5	Montures de personnage	13
Objets magiques	6	Base	16
Objets magiques partagés	7	Spécial	18
Sort héréditaire	7	Magna Sauria	26
Feuille de référence	30		



Le 9<sup>e</sup> Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe quelle partie. Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur : [the-ninth-age.com](http://the-ninth-age.com). Référez-vous au Livre de règles de base pour comprendre les entrées d'unité.

Licence : [Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Mis en page grâce à [ETX](https://www.latexstudio.net/).

# Anciens sauriens

Les Anciens sauriens ont beau se tenir sur deux jambes comme des humains, leur cerveau reptilien est aussi froid qu'impénétrable. Vivant cachés dans des régions reculées, appartenant à une civilisation secrète faisant appel à d'antiques technologies et à des monstres antédiluviens, toujours vigilants, ne se montrant que rarement, les Anciens sauriens forment la plus méconnue et la plus mystérieuse des grandes puissances de ce monde. Depuis leurs enclaves isolées, ces lézards humanoïdes à la taille parfois imposante jugent les espèces cadettes selon des systèmes de pensée étranges et intransigeants. Peu comprennent pourquoi ces êtres se comportent comme ils le font, apportant aide et secours une année, provoquant de terribles effusions de sang la suivante. Ce qui est sûr, c'est que lorsqu'une armée de sauriens est rassemblée, elle frappe impitoyablement, semant la dévastation.



*Depuis la destruction de leur empire de l'Âge de l'Aube, les sauriens se sont dissimulés aux yeux du monde, n'émergeant que pour appliquer les préceptes de leurs mystérieuses philosophies. Ils vivent dans des enclaves secrètes, pouvant se situer n'importe où, pourvu que le climat y soit suffisamment chaud pour leur métabolisme au sang froid.*

## Enclaves et Collaboration

Au Premier Âge, l'Âge de l'Aube, le monde était gouverné par un empire de rois-mages anurarques, dont le règne prit fin lorsqu'il fut frappé par un objet céleste titanesque, ce qui donna le signal de la révolte pour les autres espèces jusque là réduites en esclavage. Les anurarques furent exterminés, et les sauriens survivants contraints à se terrer depuis. Ainsi, pendant des millénaires, les sauriens ont vécu dispersés dans des enclaves secrètes en des lieux isolés et inaccessibles sur tous les continents.

Puis fut ouverte la Fournaise, qui libéra une tempête de magie brute à la surface du monde : on observa alors pour la première fois de nouvelles éclosions d'anurarques. Sur l'île tropicale d'Atua, protégée par de puissants orages, les anurarques redécouvrirent le secret d'antiques portails de téléportation. Atua devint un puissant bastion ouvert sur le monde, envoyant des émissaires prendre contact avec d'autres enclaves et réactiver les portails abandonnés. Ainsi naquit la Collaboration, un réseau mondial d'enclaves sauriennes fonctionnant selon un principe unique, capable de parcourir de vastes distances en toute discrétion.

## Philosophie

L'esprit saurien est insondable pour les peuples à sang chaud. Les sauriens n'ont pas le moindre intérêt pour des concepts culturels tels que l'honneur, le devoir, ni pour les symboles tels que drapeaux et couronnes. Ils n'ont pas de dirigeants et ne vénèrent aucune divinité. Au lieu de cela, ils sont liés les uns aux autres par un lien empathique rudimentaire qui passe souvent pour de la télépathie aux yeux des étrangers. Semblant communiquer sans mot dire, ils synchronisent parfaitement leurs actions dans un silence inquiétant, sans articuler le moindre ordre ni pousser le moindre cri de guerre, sans musique ni roulement de tambour. Leur nature reptilienne les rend moins sensibles aux émotions.

Dans la mesure où elle est compréhensible pour les étrangers, la philosophie adoptée par les enclaves sauriennes qui ont rejoint la Collaboration porte le nom de « Vitalisme », parfois symbolisée par la spirale de la fougère koru. Pour les vitalistes, l'entropie, c'est-à-dire le déclin et la décomposition de toutes choses, est le grand ennemi de l'univers, tandis que la vie, forme miraculeuse d'autoreproduction, doit être protégée et conservée à tout prix. Se voyant comme des « jardiniers » ou « gardiens » du cosmos, les sauriens aspirent à mettre en œuvre le grand bien tel qu'ils le conçoivent. Même si leur interprétation de la morale vitaliste paraît souvent bizarre, imprévisible, voire franchement contradictoire aux yeux d'autrui.

## Castes

Les sauriens vivent dans de nombreuses régions, en tout lieu suffisamment chaud. Ils sont morphologique-

ment adaptés pour se déplacer sans effort dans l'eau. Il s'agit d'une seule et unique espèce se déclinant en quatre grandes variétés, qui sont autant de « castes » biologiques ou de phénotypes distincts. Les plus petits sont les sveltes skinks. Ils vivent dans l'ombre des tégus, qui atteignent souvent deux mètres de haut. Prises ensemble, ces deux castes représentent plus de 90 % de la population saurienne. Ensuite viennent les caïmans, grands êtres crocodiliens de la taille d'un ogre. Souvent solitaires, sauf lorsqu'ils sont réunis à l'appel de leur enclave, les caïmans cultivent d'étranges passions, qui vont de l'artistique au martial.

La dernière caste est celle des anurarques : ces créatures à la longue vie ressemblent à s'y méprendre à des amphibiens surdimensionnés. Physiquement faibles et sans défense, les anurarques ont une prodigieuse capacité d'apprentissage de la magie. Cependant, en raison de la cruauté dont leurs semblables ont fait preuve pendant l'Âge de l'Aube, mais aussi de leur absence de morale, les autres sauriens ne leur font pas confiance et prennent des mesures pour s'assurer qu'ils ne puissent plus jamais reprendre le pouvoir.

## Technologie

Les sauriens se sont toujours tenus à l'écart des autres espèces et n'ont jamais appris leurs techniques. Même des technologies simples comme le travail du fer leur échappent. Par ailleurs, le Vitalisme tient pour abominable le feu de la forge, qui réduit les matériaux complexes en simples cendres, forme ultime d'entropie. En revanche, les sauriens sont connus pour faire appel à des technologies héritées de leur lointain passé, dont ils ne comprennent plus aujourd'hui qu'à moitié le fonctionnement, et qui concernent notamment l'usage des propriétés de certains cristaux. L'obsidienne, en particulier, peut être magiquement améliorée pour de nombreux usages utiles aux enclaves sauriennes. D'autres reliques plus complexes ont été préservées dans leur intégralité depuis l'Âge de l'Aube et accompagnent toujours leurs armées en cas de besoin.

## Magna Sauria

Les sauriens ont une affinité naturelle avec tous les reptiles. S'ils ont appris à domestiquer de nombreuses espèces, les plus spectaculaires sont les reptiles géants de la famille des magnasaures. Ces créatures imposantes ne vivent à l'état sauvage que sur le grand continent indompté de Virentie, où se trouve au moins l'une des enclaves de la Collaboration. De là, les magnasaures peuvent être expédiés à d'autres enclaves un peu partout dans le monde, où ils sont soigneusement cachés jusqu'à ce que l'on ait besoin d'eux. Il s'agit tout aussi bien de petits raptors et de pachykranions que d'imposants taurosaures, thyroscutus et, parfois, des plus grandes créatures terrestres existantes, les titanopodes.

# Règles des figurines de l'armée

## Caméléon

La figurine gagne **Cible difficile (1)**, **Éclaireur** et **Embuscade (Bord de table)**.

## Lien collectif

Les Tests de bravoure et de commandement effectués par l'unité de la figurine sont **minimisés**, et peuvent utiliser la valeur de Discipline d'autres unités à 8", en appliquant les règles suivantes :

1. Désignez une figurine dans l'unité pour passer le test pour l'ensemble de l'unité, selon les règles habituelles.
2. Déterminez la figurine avec la valeur de Discipline la plus élevée dans toute autre unité alliée non **ébranlée** à 8".
3. La figurine désignée à l'étape 1 **emprunte** la valeur de Discipline déterminée à l'étape 2.

## Magicien de l'enclave

La figurine est un **Apprenti magicien** ayant accès au *Chamanisme*, au *Druidisme* et à l'*Évocation*. Elle peut sélectionner ses sorts parmi les Sorts d'apprenti et les Sorts d'adepte (n° 1 à 4) de la Voie de magie choisie. *Cela remplace les règles normales de sélection des sorts d'un Apprenti magicien.*



Chamanisme



Druidisme



Évocation

*Bien qu'ils ne reçoivent pas d'éducation formelle et qu'ils égalent rarement les compétences des anuriques, les sauriens encouragent la pratique de la magie, considérant la capacité à lancer des sorts comme une vertu au regard du Vitalisme. C'est pourquoi la société saurienne compte de nombreux mages débutants, même s'ils n'assument que rarement des rôles spécialisés comme les sorciers d'autres cultures.*

## Meute chasseresse

Toute unité avec cette règle doit relancer ses jets de Portée de charge ratés si au moins l'une des deux conditions suivantes est d'application :

- Sa charge fait partie d'une charge combinée.
- Sa charge est dirigée contre une unité qui est déjà engagée au combat.

## Armes

### Arc court magnétique – Arme de tir

Arc, Portée **passe** à 18", +1 pour toucher contre *Armure métallique*, PA **passe** à 1.

### Griffes et crocs – Arme de corps à corps

+1 Att, +1 pour toucher, **À deux mains**. Cette arme ne peut pas être enchantée avec des Enchantements d'arme.

### Javeline empoisonnée – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Javeline empoisonnée	X+	12"	1	Utilisateur	Utilisateur	Attaque empoisonnée, Tenir et tirer, Tir rapide

## Sarbacane – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Sarbacane	X+	12"	2	2	0	Attaque empoisonnée, Tir rapide

# Machinerie montée

Toutes les figurines d'une même unité doivent choisir la même Machinerie montée, ou aucune.

### Monolithe vitaliste

50 pts

Légendaire.

La figurine gagne **Ralliement au drapeau**.

### Bouclier de magnétite

45 pts

Extraordinaire.

Toutes les unités alliées à 8" de la figurine gagnent **Ægide (5+, contre les Attaques à distance)**.

### Grand arc magnétique

45 pts

Inhabituel.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Grand arc magnétique	4+	18"	3	6	3	+1 pour toucher contre <i>Armure métallique</i> , Tir en marche forcée, Tir précis, Tir rapide

### Glyphe de sagesse

35 pts

Inhabituel.

Sélectionnez l'un des sorts suivants en tant que Sort lié. Il ne peut pas être modifié lors des Sélections pré-partie.

- *Cuivre fondu (sort n° 4 de l'Alchimie)* en tant que Sort lié (4+)
- *Essaim d'insectes (sort n° 4 du Chamanisme)* en tant que Sort lié (5+)
- *Jugement du destin (sort n° 4 de la Divination)* en tant que Sort lié (3+)
- *Baiser de la Faucheuse (sort n° 4 de l'Évocation)* en tant que Sort lié (3+)

### Cristal piège-soleil

20 pts

Inhabituel.

La figurine gagne un élément de figurine additionnel :

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cristal piège-soleil	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Attaque enflammée, <i>Assemblage</i>

# Objets magiques

## Enchantements d'arme

**Gloire du Premier Âge** 45 pts  
Enchantement : Lance légère ou Lance.  
+1 Fo, **Coup fatal** ; les attaques dont le jet pour blesser a donné un résultat naturel de '6' gagnent **Blessures multiples (2)**.

**Flèches alchimiques** 40 pts  
Enchantement : Arc court magnétique.  
Tirs 4. Tous les Arcs courts magnétiques dans l'unité du porteur voient leur Force **passer** à 4.

**Charme du nid de serpents** 25 pts  
Ne peut pas être pris par un Anurarque.  
Enchantement : Arme de base ou Paire d'armes.  
La valeur d'Attaque **passse** à 6, **Attaque empoisonnée**.

## Enchantements d'armure

**Essence vitaliste** 95 pts  
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-3.  
+1 PV, **Régénération (4+)**.

## Enchantements d'étendard

**Pierre de Koru** 50 pts  
Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».  
L'unité du porteur gagne **Ralliement au drapeau**.

**Obélisque de collaboration** 25 pts  
Inhabituel.  
L'unité du porteur gagne **Meute chasseresse**.

## Artéfacts

**Jade imprégné** 70 pts  
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-3. Ne peut pas être pris par un Anurarque.  
**Canalisation (1)** et **Régénération (5+)**.

**Tablette des Anciens** 70 pts  
Ne peut pas être pris par une figurine avec Maîtrise de l'éternité ou Maîtrise du Voile.  
Lors de chaque Phase de magie, la première fois que le porteur rate un Jet de lancement pour un Sort appris, il peut relancer l'ensemble des Dés de magie utilisés pour ce Jet de lancement, à condition qu'aucun autre Magicien allié n'ait fait de Jet de lancement de sort au cours de la même phase.

**Pierre météoritique** 50 pts  
**Cible difficile (1)** et **Immunié (Attaque enflammée)**.

**Tablette sculptée** 45 pts  
**Glyphe de sagesse** (voir « *Machinerie montée* »).

## Potions et Parchemins

**Cristal résonnant de la ruée** 50 pts  
Peut être activé au début de n'importe quelle Phase de charge. Désignez une unité alliée contenant une figurine avec Taille 4-5 à 18" : cette unité perd **Piétinement** et gagne **Impact (X touches)**, où « X » est égal au nombre de touches causées par son attaque de **Piétinement** (si une figurine a déjà **Impact**, le nombre de ses touches de **Piétinement** augmente de « X » à la place).

**Pierre de fumée de Te-Ahupōri** 10 pts  
Peut être activé quand une unité alliée rate un Test de moral (*après l'éventuelle relance*) : les jets de Portée de charge, de Distance de poursuite et de Charge irrésistible de toute unité ennemie à 18" du porteur sont **minimisés**, avec Durée : Une phase.

# Objets magiques partagés

Les règles de ces Objets magiques sont données dans le Recueil arcanique.

## Enchantements d'arme

Brise-bouclier	35 pts
Inscriptions mystérieuses	30 pts

## Enchantements d'armure

Trompe-la-mort	100 pts
Garde fantomatique	30 pts

## Enchantements de bouclier

Au crépuscule forgé	75 pts
---------------------	--------

## Enchantements d'étendard

Bannière lacérante	35 pts
--------------------	--------

## Artéfacts

Masque du délire de sang	50 pts
Roche d'obsidienne	25 pts
Essence de libre-pensée	10 pts

## Potions et Parchemins

Parchemin de pouvoir	20 pts
----------------------	--------

# Sort héréditaire

Le lien émotionnel primitif que partagent les sauriens, qui leur permet de communiquer même sur de longues distances, est de nature biologique. Cependant, leur croyance en un grand calcul moral qui unirait toute la Création les a amenés à mettre au point des méthodes magiques pour se rapprocher d'une authentique collaboration à un niveau spirituel profond. Bien qu'ils n'opèrent que sur de courtes distances, ces sorts sont à même d'initier de puissantes boucles de rétroaction qui renforcent miraculeusement toute action concertée.



Sort héréditaire

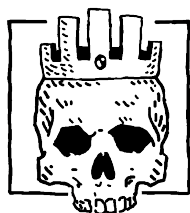
## Union astrale

VL	Type	Durée
8+	Amélio. Portée 18" Répliquable	Un tour


Effet

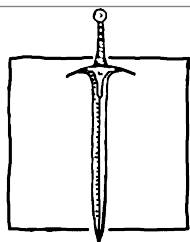
La cible gagne **Régénération (6+)** et **Régénération (+1, max. 3+)**.

# Structure de l'armée




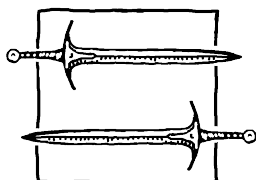
## Personnages max. 40 %

Les unités marquées  « Personnages » comptent dans cette catégorie.




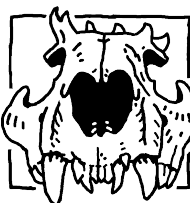
## Base min. 25 %

Les unités marquées  « Base » comptent dans cette catégorie.



## Spécial aucune limite

Les unités marquées  « Spécial » comptent dans cette catégorie.



## Magna Sauria max. 35 %

Les unités marquées  « Magna Sauria » comptent dans cette catégorie.

## Artillerie saurienne

### 10 pour 400 Points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

Les éléments de figurine avec les armes et règles suivantes comptent dans cette limite :

- Arc court magnétique, Cracheur corrosif ou Javeline empoisonnée, dans un rapport de 1 pour 1.
- Attaque au passage ou Sarbacane dans un rapport de 1 pour 2 (*un élément de figurine avec une de ces armes ou règles compte double au regard de cette limite*).
- Bête-épieu, Grand arc magnétique ou Salamandre, dans un rapport de 1 pour 5 (*un élément de figurine compte quintuple au regard de cette limite*).

Par exemple, dans une armée valant 4000 points, la limite est de 100 éléments de figurine. Si un élément de figurine correspond à plusieurs de ces catégories, ne le faites compter que pour celle qui a le rapport le plus important.

# Personnages (max. 40 %)

Capables d'acquérir et de traiter des informations à une vitesse stupéfiante, les anurarkes peuvent obtenir des compétences inégalées en magie, ce qui en fait des atouts aussi précieux que dangereux. Pour tirer parti de leur grand pouvoir et de leur savoir-faire unique, les sauriens autorisent les anurarkes à participer aux combats, à condition d'être strictement surveillés à tout moment. Certains sont des télépathes de grand talent, une forme de magie que la plupart des autres espèces n'est jamais parvenue à maîtriser.



## Archimage anurarque 460 pts

Figurine seule

Max. 800 pts  
Extraordinaire

Socle 50×50 mm  
Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		5	Lien collectif, Maître magicien		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	1	4	0	Régénération (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Anurarque	1	1	1	0	1	Anurarque

Options magiques



Alchimie



Divination



Druidisme



Évocation

pts-

Options

pts-

Objets magiques jusqu'à 200  
Peut choisir une Maîtrise des arcanes aucune limite  
Peut choisir une Maîtrise de la télépathie aucune limite

Options de monture (un choix **obligatoire**)

pts-

Troupe légère et **Gardé de près** gratuit  
Gardiens de l'anurarque 40

Règles de figurine optionnelles

**Gardé de près** : la figurine gagne **Attaché, Exclusif (Caïmans aînés, Gardes tégus, Guerriers tégus), Guide, Plateforme de guerre** et **Se tient derrière**.

Règles de figurine optionnelles : Maîtrises des arcanes

### Maîtrise du Voile

100 pts

Légitime.

La figurine gagne **Canalisation (2)**.

### Maîtrise de l'interdit

85 pts

Légitime.

Choisissez **Occultisme** ou **Pyromancie** : la figurine connaît deux sorts supplémentaires de cette Voie de magie, sélectionnés parmi le Sort d'apprenti et les Sorts d'adepte (n° 1 à 4). Les Jets de lancement de ces sorts subissent une pénalité de -1.

### Maîtrise de l'éternité

70 pts

Légitime.

La figurine gagne un modificateur de +1 pour ses Jets de lancement de Sort appris.

### Maîtrise de la perception

40 pts

Légitime.

La Portée des Sorts appris lancés par la figurine augmente de +6" (la Portée des sorts de Type : « Aura » n'augmente que de +3").

Règles de figurine optionnelles : Maîtrises de la télépathie

### Maîtrise mystifiante

50 pts

Légitime.

Vous devez relancer votre premier Jet de dissipation raté lors de chaque Phase de magie adverse.

### Maîtrise affolante

30 pts

Légitime.

La figurine gagne **Horreur** et **Musicien**.

### Maîtrise invasive

25 pts

Légitime.

Une fois lors de chacune de vos Phases de magie, vous pouvez désigner un Sort appris qui a été lancé avec succès par un Magicien ennemi lors de sa Phase de magie : la figurine connaît le sort choisi, avec Durée : Une phase. Les Sorts héréditaires ne peuvent être choisis.

### Maîtrise guidante

20 pts

Légitime.

Au début de chacun de vos tours, la figurine peut désigner une unité alliée avec **Magnasaur** à 12" : cette unité doit relancer ses jets de Portée de charge ratés, avec Durée : Une phase.

De nombreux caïmans sont des êtres au mode de vie contradictoire, se prenant de passion pour divers passe-temps contemplatifs tout en entraînant leur habileté martiale pour les temps de guerre. Ceux qui ont acquis une véritable maîtrise du combat sont particulièrement redoutés : en plus de leur puissance individuelle, ils apprennent également à se coordonner avec des guerriers moins bien entraînés afin d'améliorer leur efficacité au combat.



## Mentor caïman

90 pts

Figurine seule

Courant

Socle 50×50 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>6"</b>	<b>8</b>	Discipliné, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, <b>Mentor</b> , Se tient derrière, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Mentor caïman	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Combat sur un rang supplémentaire, <i>Armure légère, Caïman</i>

— Règles de figurine —

**Mentor** : pas plus de deux figurines avec **Mentor** ne peuvent rejoindre la même unité.

— Options —

**Doit** choisir (un seul choix) :

<b>Guerrier talentueux</b>	gratuit
<b>Maître guerrier</b>	60
<b>Guerrier légendaire</b> (Rare)	210
Magicien de l'enclave	60
Objets magiques	jusqu'à 100

— Règles de figurine optionnelles —

**Guerrier talentueux** : la figurine gagne **Attaché, Exclusif (Guerriers skinks)**, ainsi que Griffes et crocs. Les dimensions de son socle passent à 40×40 mm.

**Maître guerrier** : la figurine gagne **Attaché, Exclusif (Guerriers tégus)** et **Maître d'armes**, ainsi que les armes suivantes : Arme lourde, Griffes et crocs et Hallebarde.

**Guerrier légendaire** : la figurine gagne **Exclusif (Caïmans aînés)** et **Maître d'armes**, ainsi que les armes suivantes : Arme lourde, Griffes et crocs et Hallebarde.

Si elle utilise une Arme de corps à corps sans Enchantement d'arme, elle gagne également les règles suivantes, en fonction de l'arme utilisée :

- Arme lourde : +2 Att, +1 pour blesser.
- Hallebarde : +2 Att, **Perturbant (1)**.
- Griffes et crocs : +3 Att.

Les sauriens n'ont pas d'armée permanente ni de guerriers entraînés, mais certains individus font parfois preuve d'un talent exceptionnel pour le combat. Bien qu'ils n'aient aucune autorité formelle, ces rares individus assument de manière désintéressée le fardeau de l'organisation militaire, de la stratégie et des missions de première ligne. Volontaires pour rejoindre les troupes en guerre, leur expérience les rend extrêmement dangereux dans la mêlée.



## Vétéran tégu

160 pts

Figurine seule

Courant

Socle 25×25 mm

Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à : 800 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>4"</b>		<b>8</b>	<b>Lien collectif</b>		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Vétéran tégu	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<i>Armure légère, Tegu</i>

Options		pts-	Options de monture (un choix <b>obligatoire</b> )		pts-
Magicien de l'enclave		60	Troupe légère et Guide (Terrain aquatique)		gratuit
Objets magiques		jusqu'à 200	Raptor saurien		85
Bouclier		5	Carnosaure alpha†		480
Un seul choix :					
Lance		5			
Hallebarde		10			
Lance légère		10			
Paire d'armes		10			
Arme lourde		15			

Bien que physiquement moins imposants que leurs camarades tégus, les skinks peuvent jouer à peu près le même rôle. Leur remarquable agilité et leur capacité à maîtriser toute une gamme de terribles montures reptiliennes leur permettent de remplir un rôle essentiel dans la bataille. Certains d'entre eux sont experts en tactiques de guérilla.



## Vétéran skink

60 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>6"</b>		<b>7</b>	Attaché, Lien collectif		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Régénération (6+)	
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Vétéran skink	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Armure légère, Skink

### Options

Magicien de l'enclave	60
Objets magiques	jusqu'à 100
Bouclier	5
<b>Doit choisir (un seul choix) :</b>	
Javeline empoisonnée (2+)	gratuit
Arc court magnétique (2+)	5
Sarbacane (3+)	5
<b>Un seul choix :</b>	
Hallebarde	5
Lance légère	5
Paire d'armes	5
<b>Si à pied (un seul choix) :</b>	
Caméléon et Cible difficile (1)	
(Rare)	5
Maître stratège (Extraordinaire)	30

### Options de monture (un choix **obligatoire**)

Troupe légère et Guide (Terrain aquatique)	gratuit
Ptéradon des montagnes*	80
Tyran céleste pohuakāi*	190
Taurosauré*†	380

\* La figurine perd Attaché (si elle l'avait)

† La figurine perd **Régénération (6+)**.

### Règles de figurine optionnelles

**Maître stratège** : tant que la figurine est jointe à une unité entièrement composée de figurines de Taille 1 avec *Skinks*, l'unité gagne **Avant-garde** et **Repli tactique**.

# Montures de personnage

Même si l'extraordinaire talent magique des anurarques peut aider à remplir les objectifs vitalistes, de nombreux sauriens craignent qu'ils ne mettent au point des plans malveillants s'ils sont laissés sans surveillance. En temps de paix comme en temps de guerre, les anurarques sont toujours « protégés » par des gardes dévoués et lourdement armés qui entourent les plateformes de magnétite que les archimages utilisent pour se déplacer, créant une barrière entre eux et le monde extérieur.



## Gardiens de l'anurarque

Extraordinaire  
Socle 50×75 mm  
Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>6"</b>	<b>8</b>				
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>P</b>	<b>3</b>	Ægide (5+, contre Attaque magique), Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gardien (2)	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>Patu du gardien*</b> , Armure légère, Monture, Tégus

— Règles de figurine —

**Patu du gardien\*** : voir le profil de l'unité « Gardes tégus ».

Incapables de chevaucher des mammifères, qui les rejettent d'instinct, les sauriens n'ont pas accès aux chevaux. Les raptors représentent l'alternative idéale : de nombreuses variétés sont exploitées, toutes aussi terrifiantes que mortelles.



## Raptor saurien

Banal  
Socle 25×50 mm  
Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>	<b>P</b>		Course rapide, Guide (Forêt), Meute chasseresse		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Raptor saurien	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Magnasaure, Monture

Dans de nombreuses régions où vivent les magnasaures, les ptéradons sont les maîtres du ciel. Bien qu'ils manquent quelque peu d'intelligence, ils peuvent facilement être dressés pour devenir des montures très mobiles. Les espèces les plus robustes vivent dans les vertigineux sommets de la cordillère de Virentie.



## Ptéradon des montagnes

Rare Socle 40×40 mm  
Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>8"</b>	P	Avant-garde, Course rapide, Repli tactique, Troupe légère, Vol			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	P	<b>3</b>	<b>P+1</b>	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Ptéradon des montagnes	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Attaque au passage (2 touches), <i>Magnasaure, Monture</i>

Originnaire d'une île peu connue au large de la Virentie, ce titan aérien a été introduit dans des enclaves du monde entier, prospérant tout particulièrement dans le vaste archipel d'Aotarakoa, au sud de la mer du Soleil levant. Plus grand que les plus grands ptéradons, il est surnommé « pohuakāi » par les habitants humains de l'archipel, qui racontent de nombreuses légendes mettant en valeur sa domination céleste.



## Tyran céleste pohuakāi

Extraordinaire Socle 50×75 mm  
Taille 4

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

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>8"</b>	P	Avant-garde, Course rapide, Embuscade (Terrain découvert), Sans peur, Solitaire, Troupe légère, Vol			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>5</b>	P	<b>5</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Tyran céleste pohuakāi	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Déchaînement (Haine), Piétinement (1 touche), <i>Magnasaure, Monture</i>



## Taurosaure

Extraordinaire  
Socle 50×100 mm  
Taille 5

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

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>6"</b>	<b>5"</b>	<b>P</b>	<b>Course rapide, Solitaire, Terreur</b>		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevaucheur skink (4)	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Javeline empoisonnée (4+), <i>Skink</i>
Taurosaure	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Impact (3D3 touches), Piétinement (1D6 touches), <i>Magnasaure, Monture</i>

Options ————— pts —

L'élément de figurine « Taurosaure » peut prendre une  
Machinerie montée. aucune limite

*Rois incontestés des magnasaures, ces superprédateurs sont les créatures les plus dangereuses de leur écosystème. Les plus grandes espèces comptent parmi les chasseurs les plus puissants du monde, dont les mâchoires n'ont rien à envier à celles des dragons.*



## Carnosaure alpha

Extraordinaire  
Socle 50×100 mm  
Taille 5

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

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>	<b>7"</b>	<b>P</b>	<b>Course rapide, Frénésie, Indiscipliné, Sans peur, Solitaire, Terreur</b>		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Carnosaure alpha	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	Blessures multiples (2), Déchaînement (Haine), Fureur, Piétinement (1D6 touches), <i>Magnasaure, Monture</i>

Options ————— pts —

**Rex** 15

Règles de figurine optionnelles

**Rex** : les dimensions du socle de la figurine passent à 100×150 mm, et le nombre de ses Points de vie passe à 8.

# Base (min. 25 %)

Bien qu'ils n'aient pas bénéficié d'un entraînement formel, les sauriens naissent avec l'instinct du guerrier. Si leurs croyances vitalistes les poussent d'ordinaire à la paix, ces mêmes préceptes font d'eux des volontaires enthousiastes et passionnés une fois lancés sur le sentier de guerre, formant la pièce maîtresse de toute offensive saurienne. Chacun d'entre eux est un colosse blindé de deux mètres de haut, hérissé de griffes, de dents et de pointes acérées.



## Guerriers tégus

220 pts + 15 pts/fig. suppl.

15-30 fig.

Banal

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	4"		7	Guide (Terrain aquatique), Lien collectif			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	1	3	4	2	Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Guerrier tégu	2	3	4	1	2	Tégu	
— Options —				pts-	— Options d'état-major —		pts-
Lance				2/figurine	Musicien	10	
Conclave de magiciens (1)				40	Porte-étendard	10	
— Conclave de magiciens —					Enchantement d'étendard	aucune limite	

L'unité connaît le sort suivant :

- Éveiller la bête (Chamanisme)

Si les skinks sont les égaux des tégus dans la société saurienne, sur le champ de bataille, chaque caste trouve instinctivement sa place. Mettant à profit leur vitesse et leur agilité accrues, capables de manier efficacement des armes plus complexes, les skinks complètent harmonieusement la force brute de leurs camarades plus imposants et de leurs bêtes de guerre.



## Guerriers skinks

180 pts + 6 pts/fig. suppl.

20-40 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Les unités sélectionnant une option avec la mention [GS] comptent aussi dans la catégorie « Guérilla saurienne ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	6"		5	Guide (Terrain aquatique), Lien collectif			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	1	2	2	0	Régénération (6+)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Guerrier skink	1	2	3	0	3	Skink	
— Options —				pts-	— Conclave de magiciens —		pts-
Conclave de magiciens (1)				40	L'unité connaît le sort suivant :		
<b>Doit</b> choisir (un seul choix) :					• Racines enchevêtrées (Druidisme)		
Bouclier				gratuit	— Options d'état-major —		pts-
Lance et Bouclier				1/figurine	Musicien	10	
Arc court magnétique (4+)					Porte-étendard	10	
(Max. 20 fig./armée) [GS]				2/figurine	Enchantement d'étendard	aucune limite	

Les sauriens sont des carnivores. Bien que la plus grande partie de leur nourriture provienne de troupeaux domestiqués, elle est souvent complétée par la chasse, en particulier lors des campagnes. Mieux à même de traquer discrètement leurs proies, les skinks sont de superbes chasseurs, et ceux qui ont perfectionné cet art le mettent souvent à profit pour protéger leurs enclaves et aider leurs armées tout en harcelant leurs ennemis de projectiles mortels.



## Chasseurs skinks

170 pts + 7 pts/fig. suppl.

12-20 fig.

Rare

Socle 20×20 mm

Taille 1

L'unité compte à la fois dans la catégorie « Base » et dans la catégorie « Guérilla saurienne ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		5	Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	2	0	Régénération (6+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chasseur skink	1	2	3	0	3	Skink

Options

Conclave de magiciens (1) 40 pts

**Doit** choisir (un seul choix) :

Javeline empoisonnée (4+) gratuit  
Arc court magnétique (4+) 1/figurine

Conclave de magiciens

L'unité connaît le sort suivant :

• Racines enchevêtrées (Druidisme)

Options d'état-major

Musicien 10 pts

La plupart des caïmans restent entre eux, même s'ils sont heureux de soutenir leur enclave pour tout ce qui nécessite de la force physique. Au combat, ils s'associent à d'autres caïmans pour former de redoutables bandes défensives. Aussi habiles à attaquer avec de grosses armes qu'avec leurs mains et leur mâchoire, ces monstres crocodiliens sont des ennemis redoutables.



## Guerriers caïmans

200 pts + 60 pts/fig. suppl.

4-8 fig.

Rare  
max. 9 fig./armée

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		7	Guide (Terrain aquatique), Lien collectif		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	3	4	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Guerrier caïman	3	3	4	1	1	Caïman

Options

Conclave de magiciens (1) 40 pts

**Doit** choisir (un seul choix) :

Griffes et crocs gratuit  
Hallebarde 4/figurine

Conclave de magiciens

L'unité connaît le sort suivant :

• Éveiller la bête (Chamanisme)

Options d'état-major

Musicien 10 pts

Porte-étendard 10

Enchantement d'étendard aucune limite

# Spécial (aucune limite)

Sélectionnés pour leur vigilance et leur habileté, ces sauriens sont les gardiens (ou plutôt, les surveillants) des anurarkes de leur enclave. Si la plupart des sauriens ne s'intéressent guère aux armures, ces tégus manient de lourdes massues comme celles des humains d'Aotarakoa, portent des protections rudimentaires d'os, de cuivre et autres matériaux, et se parent de colifichets en obsidienne dont les pouvoirs d'absorption sont à même de les préserver des sorts de tout anurarque qui se retournerait contre eux.



## Gardes tégus

300 pts + 21 pts/fig. suppl.

15-25 fig.

Courant

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	4"	8	Garde du corps (Archimage anurarque), Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Résistance à la magie (1), Sans peur			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	4	4	3	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Garde tégu	2	4	4	1	2	Patu du gardien, Armure légère, Tégus

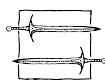
Options d'état-major		pts-
Musicien		10
Porte-étendard		10
Enchantement d'étendard		aucune limite

Règles de figurine

**Patu du gardien** : Arme de corps à corps.

Compte comme une Arme de base avec les règles additionnelles suivantes : +1 Fo, +1 PA, Agilité **fixée** à 0.

L'enclave de l'île de Patarang, membre de la Collaboration, est connue pour ses palais de jade et ses techniques de méditation expérimentales pratiquées par des sauriens monastiques (mais non religieux). Ces fabuleux spiritualistes ont mis au point une forme unique d'arts martiaux élégante et harmonieuse qui intègre des sorts simples — un art qui se diffuse peu à peu dans l'ensemble de la Collaboration.



## Moines tégu

250 pts + 20 pts/fig. suppl.

10-20 fig.

Courant

Socle 25×25 mm

Taille 1

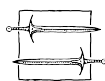
Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>4"</b>		<b>8</b>	Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Règles de figurine	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	Perturbant (1), Régénération (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Moine tégu	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Attaque magique, Griffes et crocs, <i>Tégu</i>

Options			pts	Options d'état-major			pts
Conclave de magiciens (2)			100	Musicien			10
				Porte-étendard			10
Conclave de magiciens				Enchantement d'étendard			aucune limite

L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :

- *Cuivre fondu* (Alchimie)
- *Éveiller la bête* (Chamanisme)
- *Présage* (Divination)
- *Fontaine de jouvence* (Druidisme)
- *Murmures du Voile* (Évocation)
- *Union astrale* (Sort héréditaire)

Rapides, féroces, dotés de griffes en forme de faux et suffisamment futés pour coordonner leurs attaques, les raptors sont les prédateurs par excellence. Ils se prêtent si bien au dressage par les sauriens qu'il est même possible de les envoyer au combat en meutes autonomes. Les espèces les plus meurtrières, souvent dotées de collerettes extravagantes, produisent des toxines naturelles qu'elles sont capables de projeter à une distance surprenante.



## Meute de raptors

160 pts + 12 pts/fig. suppl.

6-15 fig.

Courant

Socle 25x50 mm

Taille 1



Les unités sans **Embuscade** ni **Cracheur corrosif** comptent dans la catégorie « Base » à la place de « Spécial ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>		<b>6</b>	Course rapide, Guide (Forêt), Indiscipliné, Lien collectif, Meute chasseresse		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Raptor	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<i>Magnasaure</i>

Options ————— pts —

Un seul choix :

<b>Cracheur corrosif</b>	gratuit
Embuscade (Bord de table)	gratuit

Règles de figurine optionnelles

**Cracheur corrosif** : Usage unique. Choisissez un des effets ci-dessous, qui s'applique avec Durée : Fin du tour.

Toutes les figurines de l'unité doivent choisir et activer le même effet au même moment.

- Peut être activé lors du Choix de l'équipement et des capacités.  
La figurine gagne **Broyage (1 touche, Fo 2, PA 3, Fixe)** ; si elle se trouve au deuxième rang de son unité et qu'elle n'est pas en contact avec une figurine ennemie, elle peut utiliser son attaque de **Broyage** par-delà les figurines du premier rang qui se trouvent juste devant elle.
- Peut être activé durant la Phase de tir. La figurine gagne l'Arme de tir suivante :

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Crachat corrosif	1+	6"	2	2	3	Tir en marche forcée, Tir précis

L'association d'un saurien et d'un raptor s'avère souvent plus mortelle que la somme de ses parties. Combinant l'élan d'une charge de cavalerie à l'effrayante tactique de chasse des prédateurs sauvages, ils peuvent infliger de terribles pertes à n'importe quel ennemi.



## Chevaucheurs de raptor

330 pts + 40 pts/fig. suppl.

8-15 fig.

Rare

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>7"</b>	<b>8</b>	Course rapide, Guide (Forêt), Lien collectif, Meute chasserresse			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevaucheur tégu	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Hallebarde, Armure légère, Tégu
Raptor	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Magnasaure, Monture

Options d'état-major

	pts
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	aucune limite

Contrairement aux autres sauriens, plus les caïmans vieillissent, plus ils grandissent et deviennent redoutables. Les membres les plus âgés de leur caste deviennent souvent des experts martiaux, vétérans de nombreuses batailles. Leur corpulence leur confère une force énorme qui leur permet d'exercer leur talent avec ou sans arme.



## Caïmans âgés

260 pts + 75 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Rare

Socle 50×50 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>6"</b>	<b>8</b>	Discipliné, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Caïman âgé	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Maître d'armes, Arme lourde, Griffes et crocs, Caïman

Options

	pts
Conclave de magiciens (2)	100

Conclave de magiciens

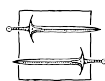
L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :

- *Instinct prédateur* (Chamanisme)
- *Fontaine de jeunesse* (Druidisme)
- *Voile de brume* (Druidisme)
- *Union astrale* (Sort héréditaire)

Options d'état-major

	pts
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	aucune limite

Toutes les espèces de thyroscutus se caractérisent par une peau ou une carapace d'une épaisseur impressionnante. Au moins aussi grands que des bovins (et bien plus massifs), ces herbivores peuvent porter de lourdes charges, dont des engins de guerre, et fournir une couverture précieuse aux troupes qui se trouvent à proximité. Les espèces employées au combat sont généralement dotées d'une énorme queue en forme de massue ou de pointe, capable d'abattre des adversaires beaucoup plus grands qu'eux.



## Troupeau de thyroscutus

180 pts + 140 pts/fig. suppl.

1-3 fig.

Inhabituel  
max. 4 fig./armée

Socle 50×100 mm  
Taille 4

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		6	Course rapide, Lien collectif, Sans peur, Tenace		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	4	5	5		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevaucheur skink (4)	1	2	3	0	3	Javeline empoisonnée (4+), Skink
Thyroscutus	3	2	4	1	0	Coup écrasant, Piétinement (1 touche), Magnasaure, Monture

### Options pts-

Les éléments de figurine « Thyroscutus » peuvent prendre :

Une unique Machinerie montée aucune limite/figurine

**Grand Protecteur** (ne peut être pris que par des unités de 1 figurine) 25

**Forteresse venimeuse** (Grand Protecteur uniquement) (Extraordinaire) 40

### Règles de figurine optionnelles

**Forteresse venimeuse** : les dimensions du socle de la figurine passent à 60×100 mm, et elle gagne 6 Chevaucheurs skinks supplémentaires.

**Exclusif (Guerriers tégus)** est remplacé par **Exclusif (Guerriers skinks, Chasseurs skinks)**.

Les éléments de figurine avec *Skink* dans l'unité du porteur gagnent **Attaque empoisonnée** et **Déchaînement (Haine)**.

**Grand Protecteur** : la figurine gagne **Exclusif (Guerriers tégus)** et **Plateforme de guerre**, et perd **Tenace**.

De plus, toutes les figurines ordinaires dans son unité gagnent **Parade**.

Ce prédateur aérien unique en son genre est adapté pour se nourrir de reptiles à la peau épaisse. Ses longues mandibules aiguës sont capables de déchirer avec la même aisance les peaux écailleuses comme les armures d'acier. Les rhamphorhyons se déchainent lorsqu'ils sentent une proie vulnérable à proximité, ce qui les rend difficiles à contrôler au combat, mais dévastateurs lorsqu'ils tombent sur le bon ennemi.



## Chevaucheurs de rhamphorhion

220 pts + 55 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Rare\*

Socle 40×40 mm

Taille 3

\* La Rareté de cette unité devient « Extraordinaire » si l'armée inclut au moins deux unités de Chevaucheurs de ptéradons.

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		6	Course rapide, Frénésie, Indiscipliné, Lien collectif, Sans peur, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	2	2	3	2	Cible difficile (1), Régénération (6+), Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevauteur skink	1	2	3	0	3	Lance légère, <i>Skink</i>
Rhamphorhion	3	3	4	1	4	Coup fatal, Fureur, Haine, <i>Magnasaure</i> , <i>Monture</i>

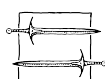
Options d'état-major

pts-

Musicien

10

Nombreux sont ceux qui sont surpris d'apprendre que tous les sauriens observés au combat sont en fait... des femelles! En raison d'un important dimorphisme, les mâles sauriens sont en effet rarement plus grands que des geckos ou des iguanes. Rampant à quatre pattes et dépourvus de la moindre intelligence, il leur arrive fréquemment de suivre leurs compagnes en grand nombre. Ils peuvent alors être guidés par certaines odeurs pour attaquer et tuer leurs ennemis par des centaines de petites morsures venimeuses



## Nuées sauriennes

170 pts + 40 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 0

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		4	Contact (-2 Off), Course rapide, Guide (Terrain aquatique), Indiscipliné, Instable, Lien collectif, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	2	2	0	Cible difficile (1), Perturbant (1), Régénération (6+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Nuée saurienne	6	2	2	1	2	Attaque empoisonnée, <i>Saurien</i>

Même si les enclaves sauriennes sont soigneusement cachées du monde extérieur, il est toujours possible d'y pénétrer par hasard. C'est pourquoi des éclaireurs et des sentinelles surveillent les chemins menant à leurs entrées secrètes, restant invisibles et éliminant discrètement les intrus qui s'aventurent trop près. Au combat, ces gardiens opèrent de façon mortelle, armés de poisons naturels et capables d'échapper à presque toutes les menaces.



## Tirailleurs skinks

160 pts + 12 pts/fig. suppl.

8-15 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	6"	6	Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Tirailleur, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	2	0	Cible difficile (1), Régénération (6+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Tirailleur skink	1	2	3	0	3	Skink

Options

pts-

Options d'état-major

pts-

**Doit choisir (un seul choix) :**

Arc court magnétique (3+)

gratuit

Sarbacane (4+)

2/figurine

**Doit choisir (un seul choix) :**

Avant-garde

gratuit

Caméléon (Rare)

1/figurine

Musicien

10

Certains petits spécimens de magnasaures peuvent attaquer ou se défendre à distance, en projetant des jets de feu ou des éclats de leurs propres os, deux capacités exploitées par les sauriens à des fins militaires. Abhorrant eux-mêmes le feu, les sauriens tiennent particulièrement à ce que les salamandres soient orientées dans une direction où leurs jets de flammes indésirables ne pourront pas leur nuire.



## Artillerie bestiale

210 pts + 100 pts/fig. suppl.

2-4 fig.

Courant

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	6"	6	Course rapide, Indiscipliné, Lien collectif, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	3	4	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Bête	3	3	5	2	3	Bête, Magnasaure

Options

pts-

**Doit choisir (un seul choix) :**

**Salamandre** (max. 2 fig./armée)

gratuit

**Bête-épieu** (max. 4 fig./armée)

15/figurine

Règles de figurine optionnelles

**Bête-épieu** : la figurine gagne **Déchaînement (Haine)** et l'Arme de tir suivante :

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Volée d'épines	3+	12"	4	5	2	Tenir et tirer, Tir rapide

**Salamandre** : la figurine gagne **Résistant (Attaque enflammée)** et **Souffle (Fo 4, PA 0, Attaque enflammée)**. Cette Attaque de souffle n'est pas à Usage unique.

Avec leurs montures ailées dociles, les chevaucheurs de ptéradons sont des coursiers et des agents de reconnaissance idéaux. Bien qu'ils ne soient pas adaptés aux combats violents, ils peuvent harceler les ennemis depuis les cieux et désorganiser leurs positions grâce à leur grande manœuvrabilité. Ils peuvent aussi se percher confortablement sur des bêtes plus grandes lorsqu'ils ont besoin de repos.



## Chevaucheurs de ptéradons

200 pts + 40 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Rare\*

Socle 40×40 mm

Taille 3

\* La Rareté de cette unité devient « Extraordinaire » si l'armée inclut au moins deux unités de Chevaucheurs de rhamphorhyon.

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		6	Avant-garde, Course rapide, Lien collectif, Repli tactique, Tirailleur, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	2	2	3	2	Cible difficile (1), Régénération (6+), Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevaucheur skink	1	2	3	0	3	Lance légère, <i>Skink</i>
Ptéradon	2	2	4	1	4	Attaque au passage (2 touches), <i>Magnasaure</i> , <i>Monture</i>

### Options

Conclave de magiciens (2)	100
<b>Doit</b> choisir (un seul choix) :	
Arc court magnétique (3+)	gratuit
Javeline empoisonnée (4+)	gratuit
Embuscade (Titanopode allié) (Extraordinaire)	gratuit

### Conclave de magiciens

L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :
• <i>Instinct prédateur</i> (Chamanisme)
• <i>Essaim d'insectes</i> (Chamanisme)
• <i>Voile de brume</i> (Druidisme)
• <i>Union astrale</i> (Sort héréditaire)

### Options d'état-major

Musicien	10
----------	----

# Magna Sauria (max. 35 %)

Les stygiosaures forment une famille de grands prédateurs terrifiants. La plupart sont des espèces aquatiques qui se servent de venin pour immobiliser leurs proies. Aussi intelligents que les raptors, mais plus enclins à la soif de sang, ils ne sont confiés qu'à des experts en domptage, travaillant en meute pour produire des effets dévastateurs.



## Meute de stygiosaures

300 pts + 135 pts/fig. suppl.

2-4 fig.

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>		<b>6</b>	Course rapide, Lien collectif, Meute chasseresse		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevaucheur skink	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Lance légère, <i>Skink</i>
Stygiosaure	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Attaque empoisonnée, Déchaînement (Haine), Piétinement (1D3 touches), <i>Magnasaure, Monture</i>

Options	pts	Options d'état-major	pts
Conclave de magiciens (2)	100	Musicien	10
		Porte-étendard	10
		Enchantement d'étendard	aucune limite

L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :

- *Furie sauvage* (Chamanisme)
- *Essaim d'insectes* (Chamanisme)
- *Éveiller la bête* (Chamanisme)
- *Union astrale* (Sort héréditaire)

Même le plus petit des carnosaures est un énorme et féroce animal. De nombreuses espèces ont des bras réduits, comptant sur leur masse, leurs longues enjambées et leur mâchoire gigantesque pour venir à bout de n'importe quel adversaire. Les carnosaures les plus courants sont de véritables forces de la nature, se transformant en machines à tuer frénétiques dès qu'ils flairent l'odeur du sang.



## Carnosaure

340 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>7"</b>	<b>8</b>	Course rapide, Frénésie, Indiscipliné, Lien collectif, Sans peur, Solitaire, Terreur, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevaucheur tégu	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Tégu
Carnosaure	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Blessures multiples (2, contre Taille 0-4), Déchaînement (Haine), Fureur, Piétinement (1D6 touches), <i>Magnasaure, Monture</i>

### Options

#### Prédateur en chef

Doit choisir (un seul choix) :

Lance légère

Hallebarde

pts -

30

gratuit

5

### Règles de figurine optionnelles

**Prédateur en chef** : la figurine devient une figurine attachable et gagne **Exclusif (Meute de raptors, Chevaucheurs de raptor)**.

Tant que la figurine est jointe à une unité de Meute de raptors ou de Chevaucheurs de raptor, la figurine gagne **Meute chasseresse**.

Les éléments de figurine avec *Magnasaure* dans l'unité de la figurine gagnent **Fureur**.

Une même unité ne peut être rejointe que par une seule figurine avec cette règle à la fois.

Les taurosaures sont d'énormes animaux vivant en hardes, connus pour leur agressivité et leur territorialité. Une fois lancés, ce sont plusieurs tonnes de chair furieuse qui foncent à une vitesse alarmante vers la cible choisie par leurs cavaliers, eux-mêmes bien protégés derrière sa grande crête et ses énormes cornes hérissées. Ils sont souvent parés de grandes plateformes en bois pour transporter des machines de guerre.



## Taurosaure

440 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 5

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>6"</b>	<b>5"</b>	<b>6</b>	Course rapide, Lien collectif, Solitaire, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevaucheur skink (5)	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Javeline empoisonnée (4+), Skink
Taurosaure	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Impact (3D3 touches), Piétinement (1D6 touches), Magnasaure, Monture

Options \_\_\_\_\_ pts-

L'élément de figurine « Taurosaure » peut prendre une  
Machinerie montée. aucune limite

Les titanopodes sont parmi les plus grands êtres mortels qui existent, pouvant atteindre une taille gigantesque, avec un cou et une queue plus longs que les plus grands navires de haute mer. Ne remarquant que rarement ce qui se trouve sous leurs énormes sabots, ils avancent sereinement à travers n'importe quel obstacle, ne laissant dans leur sillage que des restes pulvérisés.



## Titanopode

520 pts

Figurine seule

Extraordinaire

Socle 100×200 mm

Taille 5

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	4"	7"	6	Course rapide, Guide, Lien collectif, <b>Montagne ambulante</b> , Solitaire, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	10	3	6	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Pierrier (6)	1	3	4	0	3	Javeline empoisonnée (4+), <i>Skink</i>
Titanopode	2	3	6	3	0	Piétinement (5D3 touches), <b>Sillage de dévastation</b> , <i>Magnasaure</i> , <i>Monture</i>

### Règles de figurine

**Montagne ambulante** : les unités ennemies n'apportent pas de bonus au Résultat de combat de leur camp pour le fait d'être engagées avec le flanc ou le dos de cette figurine. De plus, la figurine ne peut jamais être **Cernée**.

Elle ne bénéficie jamais non plus d'un Couvert.

**Sillage de dévastation** : Attribut d'attaque.

Cet élément de figurine peut allouer ses attaques de **Piétinement** à des Réserves de Points de vie de Taille 0-4 (au lieu de 0-1).

Si les attaques de **Piétinement** de l'élément de figurine sont allouées à une Réserve de Points de vie de Taille 3-4, le nombre de touches est divisé par deux (arrondi au supérieur).

### Options

L'élément de figurine « Titanopode » peut prendre une unique Machinerie montée aucune limite

# Feuille de référence

## Personnages

<b>Archimage anurarque</b>	Cha / Mob	6"	Dis	5							Lien collectif, Maître magicien
Taille 1	PV	4	Déf	1	End	4	Arm	0			Régénération (5+)
Anurarque	Att	1	Off	1	Fo	1	PA	0	Agi	1	Anurarque
<b>Mentor caïman</b>	Cha / Mob	6"	Dis	8							Discipliné, Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, <b>Mentor</b> , Se tient derrière, Troupe légère
Taille 3	PV	4	Déf	5	End	5	Arm	4			
Mentor caïman	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	2	Combat sur un rang supplémentaire, <i>Armure légère, Caïman</i>
<b>Vétéran tégu</b>	Cha / Mob	4"	Dis	8							Lien collectif
Taille 1	PV	3	Déf	5	End	5	Arm	3			
Vétéran tégu	Att	5	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	3	<i>Armure légère, Tégu</i>
<b>Vétéran skink</b>	Cha / Mob	6"	Dis	7							Attaché, Lien collectif
Taille 1	PV	2	Déf	4	End	3	Arm	1			Régénération (6+)
Vétéran skink	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	5	<i>Armure légère, Skink</i>

## Montures de personnage

<b>Gardiens de l'anurarque</b>	Cha / Mob	6"	Dis	8							
Taille 1	PV	5	Déf	4	End	P	Arm	3			Ægide (5+, contre Attaque magique), Bouclier
Gardien (2)	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2	Patu du gardien*, <i>Armure légère, Monture, Tégu</i>
<b>Raptor saurien</b>	Cha / Mob	7"	Dis	P							Course rapide, Guide (Forêt), Meute chasseresse
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+2			
Raptor saurien	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	2	Agi	4	<i>Magnasaure, Monture</i>
<b>Ptéradon des montagnes</b>	Cha / Mob	8"	Dis	P							Avant-garde, Course rapide, Repli tactique, Troupe légère, Vol
Taille 3	PV	3	Déf	P	End	3	Arm	P+1			Cible difficile (1)
Ptéradon des montagnes	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4	Attaque au passage (2 touches), <i>Magnasaure, Monture</i>
<b>Tyran céleste pouhuakāi</b>	Cha / Mob	8"	Dis	P							Avant-garde, Course rapide, Embuscade (Terrain découvert), Sans peur, Solitaire, Troupe légère, Vol
Taille 4	PV	5	Déf	P	End	5	Arm	4			
Tyran céleste pouhuakāi	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4	Déchaînement (Haine), Piétinement (1 touche), <i>Magnasaure, Monture</i>
<b>Taurosaure</b>	Cha	6"	Mob	5"	Dis	P					Course rapide, Solitaire, Terreur
Taille 5	PV	7	Déf	3	End	6	Arm	4			
Chevaucheur skink (4)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	Javeline empoisonnée (4+), <i>Skink</i>
Taurosaure	Att	4	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	2	Impact (3D3 touches), Piétinement (1D6 touches), <i>Magnasaure, Monture</i>
<b>Carnosaure alpha</b>	Cha	8"	Mob	7"	Dis	P					Course rapide, Frénésie, Indiscipliné, Sans peur, Solitaire, Terreur
Taille 5	PV	7	Déf	3	End	6	Arm	4			
Carnosaure alpha	Att	5	Off	4	Fo	7	PA	4	Agi	3	Blessures multiples (2), Déchaînement (Haine), Fureur, Piétinement (1D6 touches), <i>Magnasaure, Monture</i>

## Base

<b>Guerriers tégus</b>	Cha / Mob	4"	Dis	7							Guide (Terrain aquatique), Lien collectif
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	4	Arm	2			Bouclier
Guerrier tégu	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2	<i>Tégu</i>
<b>Guerriers skinks</b>	Cha / Mob	6"	Dis	5							Guide (Terrain aquatique), Lien collectif
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	2	Arm	0			Régénération (6+)
Guerrier skink	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	<i>Skink</i>
<b>Chasseurs skinks</b>	Cha / Mob	6"	Dis	5							Guide (Terrain aquatique), Lien collectif, Troupe légère
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	2	Arm	0			Régénération (6+)
Chasseur skink	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	<i>Skink</i>
<b>Guerriers caïmans</b>	Cha / Mob	6"	Dis	7							Guide (Terrain aquatique), Lien collectif
Taille 3	PV	3	Déf	3	End	4	Arm	3			
Guerrier caïman	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	1	<i>Caïman</i>



<b>Taurosaur</b>	Cha	6"	Mob	5"	Dis	6				Course rapide, Lien collectif, Solitaire, Terreur	
Taille 5	PV	7	Déf	3	End	6	Arm	4			
Chevaucheur skink (5)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	Javeline empoisonnée (4+), <i>Skink</i>
Taurosaur	Att	4	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	2	Impact (3D3 touches), Piétinement (1D6 touches), <i>Magnasaure</i> , <i>Monture</i>
<b>Titanopode</b>	Cha	4"	Mob	7"	Dis	6					Course rapide, Guide, Lien collectif, <b>Montagne ambulante</b> , Solitaire, Terreur
Taille 5	PV	10	Déf	3	End	6	Arm	3			
Pierrier (6)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3	Javeline empoisonnée (4+), <i>Skink</i>
Titanopode	Att	2	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	0	Piétinement (5D3 touches), <b>Sillage de dévastation</b> , <i>Magnasaure</i> , <i>Monture</i>

## Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Sarbacane	12"	2	0	2	Attaque empoisonnée, Tir rapide
Javeline empoisonnée	12"	Utilisateur	Utilisateur	1	Attaque empoisonnée, Tenir et tirer, Tir rapide
Arc court magnétique	18"	3	1	1	+1 pour toucher contre <i>Armure métallique</i> , Arc
Grand arc magnétique	18"	6	3	3	+1 pour toucher contre <i>Armure métallique</i> , Tir en marche forcée, Tir précis, Tir rapide
Flèches alchimiques	18"	4	1	4	Attaque magique, Magnétite
Volée d'épines	12"	5	2	4	Tenir et tirer, Tir rapide
Crachat corrosif	6"	2	3	2	Tir en marche forcée, Tir précis

## Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Arc court magnétique	2+	Vétéran skink
	3+	Tirailleurs skinks, Chevaucheurs de ptéradons
	4+	Chasseurs skinks, Guerriers skinks
Sarbacane	3+	Vétéran skink
	4+	Tirailleurs skinks
Javeline empoisonnée	2+	Vétéran skink
	4+	Chasseurs skinks, Taurosaur, Titanopode, Thyroscutus, Chevaucheurs de ptéradons
Grand arc magnétique	4+	Taurosaur, Titanopode, Thyroscutus
Volée d'épines	3+	Artillerie bestiale (Bête-épieu)
Crachat corrosif	1+	Meute de raptors