

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Elfes sylvestres

Livre d'armée (Règles de base)

3^e édition, version Publiée imprimable – 1.0.3 – juin 2025

Introduction	2	Structure de l'armée	9
Règles des figurines de l'armée	4	Personnages	10
Confréries	5	Montures de personnage	15
Aspects de la Nature	5	Base	17
Objets magiques	6	Spécial	20
Objets magiques partagés	8	Flèches invisibles	24
Sort héréditaire	8		
Feuille de référence	26		



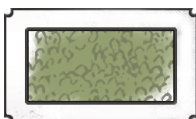
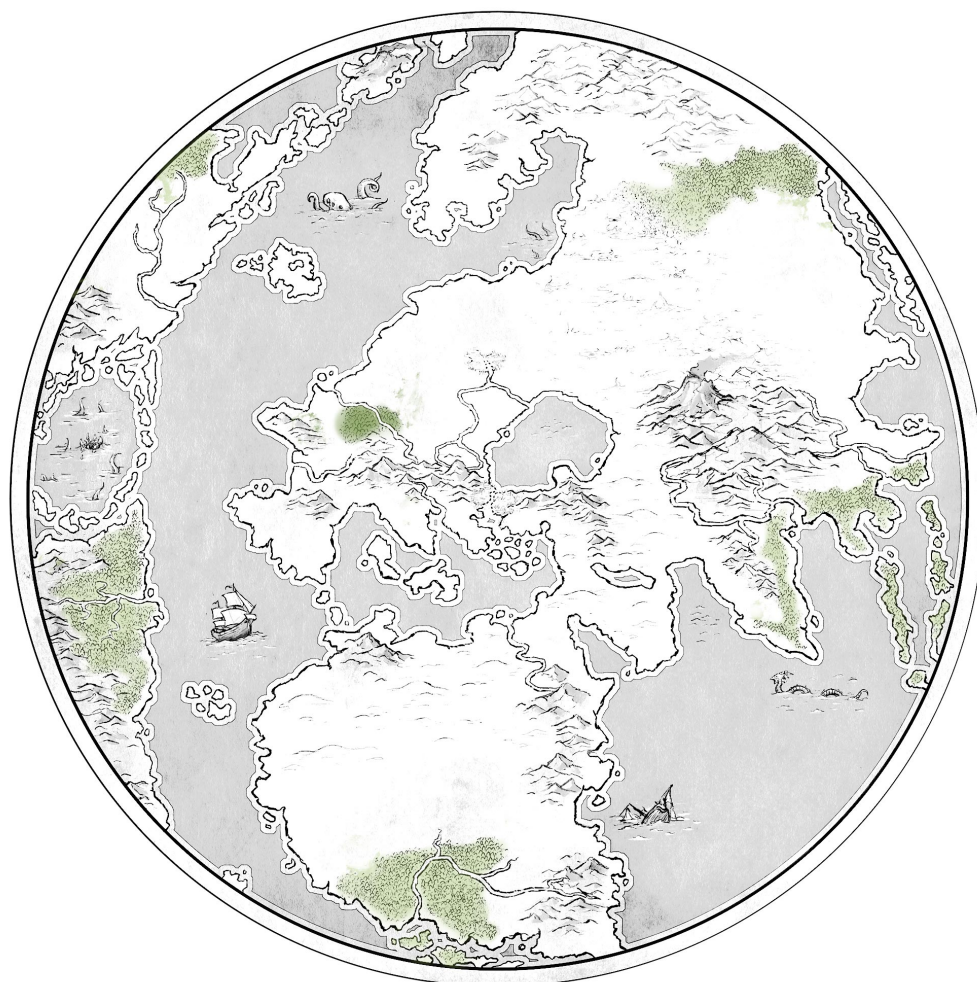
Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe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

Licence : [Creative Common Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/). Mis en page grâce à [ETX](https://www.ETX.com).

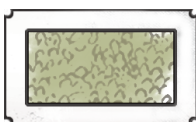


Elfes sylvestres

Les bois sont souvent propices aux douces promenades. Mais dans certaines des plus vastes et des plus anciennes forêts et jungles, il arrive au promeneur d'entra percevoir d'étranges phénomènes, réels ou imaginaires, et de se sentir observé. Parfois même, il rencontre un plus funeste destin, avec pour dernière vision une flèche en plein vol, ou une liane qui se projette sur lui. On murmure bien des histoires de personnes égarées, ou enlevées par les fées des bois. Peu de gens connaissent la vérité qui se cache derrière ces récits : les bois sont en effet le domaine d'elfes capricieux et sans merci, qui défendent ardemment les frondaisons de toute intrusion depuis le premier Âge du monde. Ces royaumes sylvains peuvent lever des armées composées d'arbres animés, d'archers à la précision sans pareille, regroupant toutes sortes d'armes, de créatures et de sortilèges. Des armées capables non seulement de défendre la forêt contre les intrus, mais aussi de déferler sur le monde comme une horde sauvage quand la colère les prend.



Le royaume de Wyscan est la demeure ancestrale des Elfes sylvestres et de leurs alliés surnaturels. C'est d'ici que les Trewis défendent leur demeure forestière, et que la Chasse sauvage est lancée à chaque solstice d'été.



Disséminés d'un pôle à l'autre, n'importe quel futaie, bosquet ou sylve peut abriter un village sylvestre ou une communauté d'arbres vivants. Ils sont si bien dissimulés qu'il arrive à des voyageurs de franchir leurs frontières sans le savoir, ne prenant conscience de leur imprudence qu'au moment où des flèches tirées par des archers invisibles se mettent à siffler autour d'eux, tandis que des racines se soulèvent pour les retenir.

Espèces : elfes

Bien que mortels, les elfes peuvent vivre plusieurs centaines d'années, ce qui confère à leur mode de vie et à leur société un caractère totalement différent de celui de la plupart des espèces sages. Ces êtres de grande taille et aux oreilles pointues ressemblent aux humains, tout en possédant un air « féérique » qui les en distingue immédiatement. Les elfes sont connus pour leur fierté et leur élitisme, témoignant d'une forme de noblesse et d'élégance qui provoque une réaction de crainte instinctive chez les individus d'autres espèces, tandis que les elfes eux-mêmes ne considèrent habituellement ces races que guère supérieures aux animaux.

Les enfants des dieux

Les Trewis (ou elfes sylvestres) résident dans de nombreux pays, mais leur principal fief, le cœur de leur domaine, est la forêt de Wyscan. Au fond de ces bois ancestraux se trouve un berceau de verdure, la demeure du Roi et de la Reine sylvestres, Cadaron et Amryl, descendants surnaturels du panthéon elfique. Ainsi, les Trewis sont les seuls êtres du monde vivant directement sous les ordres de leurs divinités. D'aussi longtemps que les elfes s'en souviennent, cette monarchie n'a pas connu le moindre changement, puisque ces êtres divins régnaient déjà bien avant que les autres peuples elfiques ne quittent la forêt pour aller fonder de nouvelles sociétés.

Le royaume de Wyscan s'étend bien au-delà de la forêt, les elfes sylvestres du monde entier prêtant allégeance à ses dirigeants. Un petit groupe d'elfes est capable de voyager de forêt en forêt par magie, appelant cet art « pont de brume ». C'est cette technique qui permet aux elfes sylvestres du monde entier de partager une même culture, bien que chaque domaine constitue une branche distincte du grand arbre qu'est le royaume sylvestre. Partout, on raconte des légendes faisant état de volutes mystérieuses émanant des bois, laissant derrière eux des cadavres et des enfants disparus.

Les gardiens de la Sylve

Capables de se déplacer parmi les fourrés aussi facilement qu'au milieu d'une prairie, les elfes sylvestres

sont territoriaux de nature, et ont depuis longtemps appris à défendre leur habitat, patrouillant sans répit le long de leurs frontières, constamment prêts à prendre les armes contre toute intrusion. En plus des soldats entretenus par chaque noble Trewi, il existe plusieurs ordres semi-religieux d'elfes ayant consacré leur vie aux arts martiaux et à la violence. Les elfes vouent un respect profond à la nature, ce qui leur permet d'appriivoiser nombre de bêtes de la forêt qui les rejoignent au combat.

Si la plupart des guerriers sylvestres sont adeptes de la lance et de l'épée, c'est leur talent sans pareil dans le maniement de l'arc qui les distingue des autres peuples. Longtemps considéré comme une arme sacrée, l'arc permet aux elfes des bois de traquer leur proie sans être vus, et de nombreux intrus sont morts avant même d'avoir aperçu le tireur qui les visait. Les elfes sylvestres produisent des arcs d'une qualité exceptionnelle ; chacun des habitants des bois est capable de rivaliser avec les meilleurs archers des autres espèces.

Esprits sylvestres

Certains lieux chargés de mystères sont la demeure de toutes sortes d'esprits et d'êtres surnaturels. Il arrive que certains d'entre eux acquièrent une affinité pour une forme de matière en particulier : ce sont ceux que l'on nomme « élémentaires ». Parmi ces êtres, les plus proches alliés des Trewis sont ceux qui ont mêlé leur essence à la végétation elle-même, s'incarnant en esprits sylvains animés, dotés d'une force phénoménale.

Tous ces êtres ne sont pas amicaux, même envers les elfes. Cependant, la plupart de ces esprits dendriques partagent avec leurs voisins elfes un amour profond de la forêt, formant au fil du temps une relation symbiotique avec eux. Les arbres comme les elfes sont des êtres changeants, capables de se montrer volontaires et paisibles, autant que cruels et sauvages. Ensemble, ils ont le pouvoir de modifier la forêt elle-même, de faire se déplacer les arbres pour dissimuler leurs mouvements, ou de guider la pousse des plantes pour ériger leurs habitations.

Règles des figurines de l'armée

Règles de figurine

Cape elfique

Les Attaques de tir allouées à une Réserve de Points de vie équipée d'une **Cape elfique** ne peuvent **jamais** toucher sur un résultat meilleur que 4+.

Habitant de la Sylve

Tant que l'unité de la figurine est à 3" d'une Forêt, la figurine gagne **Tenace**. De plus, si l'unité de la figurine contient déjà cette règle, l'unité est considérée comme **Déterminée** lors des Tests de moral.

La forêt les suit...

Durant les Sélections pré-partie, vous pouvez placer une unique Forêt sur le champ de bataille, qui ne peut se trouver dans une Zone de déploiement et ne peut être en contact avec aucun autre Décor. Cette Forêt a les dimensions d'un rectangle de 6"×10" (environ 15×25 cm). En plus des règles de Forêt habituelles, il s'agit d'un **Terrain dangereux (6+)** (au lieu de toute autre instance de Terrain dangereux). Ce Décor ne peut jamais être désigné dans le cadre des Objectifs primaires ou secondaires.

Mélopée des arbres

Une fois lors de chacune de vos Phases de magie, immédiatement après avoir Évacué la magie excédentaire, une unique figurine avec cette règle peut déplacer une Forêt, en suivant les étapes suivantes. Le propriétaire peut défausser un Dé de magie pour augmenter la portée de cette règle, en utilisant à la place les distances notées entre crochets [X"].

1. Choisissez une Forêt, qui n'est en contact avec aucune unité, et à 8" [24"] d'une figurine alliée avec **Mélopée des arbres**.
2. Déplacez cette Forêt en ligne droite d'une distance maximale de 4" [12"], ou jusqu'à ce qu'elle entre en contact avec une unité ou un autre Décor.

Attributs d'attaque

Ronces sylvestres – Tir

La Pénétration d'armure de l'attaque **passse** à au moins 3. Cet Attribut ne peut être utilisé qu'avec un Arc sylvestre.

Armes

Arc sylvestre – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Arc sylvestre	X+	30"	1	4	1	Tir rapide.

Lames sylvestres – Arme de corps à corps

Paire d'armes, +1 PA.

Racines empaleuses – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Racines empaleuses	3+	12"	1D6+1	4 [5]	1 [2]	Frappe des chênaies , Tir en marche forcée et Tir rapide , ignore les pénalités de Couvert.,

Frappe des chênaies

Si la cible est à 3" d'une Forêt, utilisez les valeurs de Fo et de PA entre crochets.

Confréries

Certains nobles Trewis font preuve d'une affinité particulière pour l'une des traditions pratiquées par les ordres sylvestres. Ces nobles s'entraînent au sein de ces ordres, renonçant à leur position pour une partie de leur longue vie. D'autres sont uniquement liés par le sang aux pratiquants de ces ordres. Mais chacun d'eux ressent une connexion spirituelle vis-à-vis de ces arts sacrés.

Gardien de la forêt

80 pts

Courant. Ne peut être prise que par une figurine à pied. La figurine gagne **Avant-garde**. De plus, la figurine, ainsi que toutes les figurines ordinaires de son unité, gagne **Déchaînement (Haine)**.

Chasseur sauvage

60 pts

Courant. Ne peut être prise que par une figurine sur Coursier elfique ou Grand cerf, équipée de Lames sylvestres ou d'une Lance de cavalerie. La figurine gagne **Frénésie, Indiscipliné, Sans peur et Troupe légère**. De plus, l'élément de figurine gagne **Charge dévastatrice (+1 Att), Coup fatal et Fureur**.

Danselame

60 pts

Courant. Ne peut être prise que par une figurine à pied qui n'est pas équipée d'un Arc sylvestre ou d'un Bouclier. La figurine gagne **Ægide (6+), Danses de Cenyrn (voir le profil de l'unité « Danselames »), Exclusif (Confrérie de Danselames, Danselames), Résistance à la magie (1) et Sans peur**. De plus, l'unité du porteur gagne **Charge dévastatrice (Vol) et Course rapide**.

Pisteur forestier

50 pts

Rare. Ne peut être prise que par une figurine à pied équipée d'un Arc sylvestre et qui n'est pas le porteur de la Grande Bannière. La figurine gagne **Avant-garde, Éclaireur, Ronces sylvestres et Tenir et tirer**. Un Arc sylvestre équipé sur cette figurine voit son nombre de Tirs **passer** à 3 si le porteur est un Chef sylvestre avec **Capitaine**, à 5 autrement.

Changeforme

40 pts

Courant. Ne peut être prise que par une figurine à pied et sans Attaché. La figurine gagne +2" en Vitesse de charge et en Mobilité, ainsi que les règles **Avant-garde, Blessures multiples (2, contre Taille 4-5), Charge dévastatrice (Taille passe à 3) et Solitaire**.

Aspects de la Nature

Les plus grands des esprits sylvestres acquièrent souvent des traits particulièrement redoutables au fil des siècles, reflets de leur essence unique et de leur lien intime au monde naturel.

Écorce balafmée

50 pts

Extraordinaire. L'unité de la figurine gagne **Déchaînement (Haine)**.

Entrave de lianes

50 pts

Extraordinaire. La figurine gagne **Racines empaleuses (s'il ne l'a pas déjà)**. De plus, au début de chaque Manche de combat, lors du Choix de l'équipement et des capacités; désignez une figurine de personnage ennemie au contact du porteur : les Attaques de corps à corps portées par cette figurine contre le porteur doivent relancer leurs jets pour toucher réussis, avec Durée : Manche de combat.

Spores toxiques

50 pts

Extraordinaire. Les Attaques de corps à corps standard de l'unité de la figurine gagnent **Coup fatal**.

Couronne de chêne

40 pts

Extraordinaire. Le porteur gagne **Discipliné et Résistance à la magie (2)**.

Renaissance verdoyante

25 pts

Extraordinaire. Père des arbres vénérable uniquement. La figurine **récupère** 1 PV la première fois qu'elle réussit à lancer un Sort appris qui cible une unité alliée au cours de chaque Phase de magie. La figurine ne peut pas **récupérer** plus de 1 PV par Phase de magie grâce à ce sort ou à *Fontaine de jouvence (sort n° 1 du Druidisme)*.

Objets magiques

Enchantements d'arme

- Branche de Wyscan** 90 pts
Enchantement : Arc sylvestre.
Nombre de Tirs **fixé** à 1; Fo 3, PA 2, **Attaque de zone (1×5)** et **Touche directe (Fo 6, PA 4, Blessures multiples (2))**.
- Honneur du chasseur** 75 pts
Enchantement : Lance.
+1 Fo et +1 PA.
Si le porteur inflige au moins une perte de Point de vie avec cette arme, celui-ci et toutes les figurines ordinaire de son unité gagnent **Perturbant (1)**, avec Durée : Manche de combat.
- Force du chêne** 50 pts
Enchantement : Arme de corps à corps.
+3 Fo.
- Esprit du cyclone** 45 pts
Enchantement : Lames sylvestres.
+1 Att, +1 Fo et +1 PA.

- Flèches spirituelles** 35 pts
Enchantement : Arc sylvestre.
Lorsque vous portez une attaque avec cette arme, avant de lancer les dés pour toucher, désignez une figurine avec **Canalisation** dans l'unité ciblée : cette figurine remplace sa règle **Canalisation (X)** par **Canalisation (X-1)**. Durée : Un tour.

Enchantements d'armure

- Bouclier d'écorce** 80 pts
Ne peut être pris que par une figurine sans Vol.
+1 PV, **Ægide (5+)**, **Mélopée des arbres**, **Sans peur** et **Vulnérable (Attaque enflammée)**.
La valeur d'Armure du porteur **passé** à 4 et ne peut **jamais** être améliorée au-delà de cette valeur.

Enchantements d'étendard

- Bannière de ruse** 50 pts
Au début de l'étape 3.5 des Préparatifs avant le combat (« Avantage au défenseur »), vous pouvez ôter cette unité du champ de bataille pour la redéployer ailleurs, dans une nouvelle formation, en suivant toutes les règles habituelles.
Les figurines attachables restent jointes à l'unité.
- Fanion prédateur** 45 pts
L'unité du porteur gagne **Charge dévastatrice (Perturbant (1))**.
- Bannière de la brume silencieuse** 35 pts
Ne peut pas être pris par les unités de la catégorie « Base ».
L'unité du porteur gagne **Résistance à la magie (1)**, et elle est **toujours** considérée comme étant à Couvert léger.

Artéfacts

- Miroir de l'arpenteur des brumes** 50 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1.
Usage unique. Peut être activé à la fin d'une Phase de mouvement alliée, si l'unité du porteur est entièrement constituée de figurines de Taille 1, n'est pas engagée au combat et se trouve entièrement à l'intérieur d'une Forêt qui n'est pas en contact avec une figurine ennemie.
Appliquez les règles suivantes :
1. Retirez l'unité du porteur du champ de bataille.
 2. Reposez-la immédiatement sur le champ de bataille avec **Embuscade (centre d'une Forêt)**.
- Si l'unité ne peut pas être placée, elle est retirée comme perte à l'endroit d'où elle a été retirée.
- Pluie de flèches** 50 pts
Ne peut être pris que par un Prince sylvestre ou un Chef sylvestre équipé d'un Arc sylvestre.
Usage unique. Durée : Une phase. Peut être activé pendant la Phase de charge ou de tir.
Ceci est une Arme de tir avec le profil suivant :
- Précision (2+), Portée 30", Tirs 3D6, Fo 4, PA 1, **Attaque magique** et **Tir rapide**.
- Cette attaque ne peut bénéficier de la règle **Ronces sylvestres**.
- Corne de la Chasse sauvage** 35 pts
Usage unique. Peut être activée lorsqu'une unité alliée à 8" rate un jet de Portée de charge : ce jet peut être relancé.
- Glyphe d'Amryl** 15 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1.
Le porteur gagne +3 en Capacité défensive.

Potions et Parchemins

Graines sacrées 50 pts

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1.

Peut être activé à la fin de votre Phase de mouvement, si le porteur n'est pas engagé au combat. Durée : Permanent.

Placez une Forêt au contact du porteur et à plus d'1" de toute unité ennemie et de tout autre Décor.

Cette Forêt a les dimensions d'un rectangle de 6"×10" (environ 15×25 cm). Elle suit les règles habituelles des Forêts, à l'exception qu'elle est **Terrain dangereux (6+)** à la place de toute autre instance de Terrain dangereux.

Tambours de Cenyrn 10 pts

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1.

Peut être activé lorsque l'unité du porteur déclare une charge. L'unité ennemie ciblée par la charge ne peut déclarer que **Tenir !** en Réaction à cette charge, sauf si elle est **ébranlée**.

Si elle est chargée par d'autres unités par la suite, l'unité ennemie peut déclarer normalement d'autres Réactions à ces charges.

Objets magiques partagés

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

Enchantements d'arme

Dextérité surnaturelle	30 pts
Inscriptions mystérieuses	30 pts

Enchantements d'armure

Garde fantomatique	30 pts
--------------------	--------

Enchantements d'étendard

Bannière lacérante	50 pts
--------------------	--------

Artéfacts

Baguette de bataille	25 pts
Roche d'obsidienne	25 pts
Essence de libre-pensée	10 pts

Potions et Parchemins

Potion de guérison	40 pts
Parchemin de sort (Éveiller la bête)	30 pts
Parchemin de drain	20 pts

Sort héréditaire

Passés maîtres dans l'art ancestral de la magie naturelle, les enchanteurs sylvestres peuvent faire surgir du sol une végétation sauvage. Apparaissant comme un mirage, les lianes, les épines et les arbres ainsi invoqués sont cependant bien réels. Car là où vont les Trewis, la forêt les accompagne.



Sort héréditaire

Étreinte de la forêt

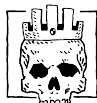
VL	Type	Durée
6+	Amélio. Portée 24"	Un tour

Effet


Placez une Forêt* sous la cible, jusqu'à ce que la dernière figurine de cette unité soit retirée comme perte. Cette Forêt occupe toujours le même espace que le Rectangle limite de la cible (même si celle-ci se déplace ou change de formation).

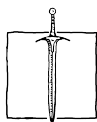
* Vous pouvez placer un marqueur la représentant

Structure de l'armée




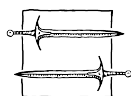
Personnages max. 40 %

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.



Flèches invisibles max. 30 %

Les unités marquées  « Flèches invisibles » comptent dans cette catégorie.

Tir sylvestre

10 par tranche de 800 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

Les éléments de figurine équipés des armes suivantes comptent dans cette limite :

- Épine empoisonnée, dans un rapport de 2 pour 1 (*deux éléments de figurine équipés de cette arme ne compte que pour un au regard de cette limite*), en arrondissant à l'unité supérieure.
- Arc sylvestre, dans un rapport de 1 pour 1.
- Chasseurs de gros gibier, Ronces sylvestres, dans un rapport de 1 pour 2 (*un élément de figurine avec l'une de ces règles compte double au regard de cette limite*).
- Branche de Wyscan, Confrérie de Pisteurs forestiers, dans un rapport de 1 pour 5 (*un élément de figurine avec l'une de ces règles compte quintuple au regard de cette limite*).




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.

*Par exemple, un élément de figurine équipé à la fois d'un Arc sylvestre et de Ronces sylvestres compte double.
Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 50 éléments de figurine équipés d'une des armes ou règles énumérées ci-dessus.*

Force de la nature (X)

1 par tranche de 1500 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)



Les unités marquées  « Force de la nature (X) » comptent dans cette catégorie.

La somme des valeurs de Force de la nature de toutes les figurines de l'armée est limitée à 1 par tranche de 1500 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure).

Par exemple, dans une armée valant 4000 points, la limite est de Force de la nature (3).

Personnages (max. 40 %)

Ces nobles impérieux, qui dirigent aussi bien les tribus sylvestres que leurs armées, sont considérés comme les enfants des divins monarques. Maniant l'arc et l'épée avec une efficacité mortelle, montés sur des créatures féroces ou courant aux côtés de leurs frères et sœurs d'armes, ils ne doivent pas être sous-estimés, car ils se montrent sans merci envers les intrus.



Prince des forêts

200 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

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

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	5"	10	Discipliné, Guide (Forêt)			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	8	3	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Prince des forêts	4	8	4	1	8	Armure légère, Elfe

Options

Une unique Confrérie	aucune limite	pts-
Objets magiques	jusqu'à 200	
Bouclier	5	
Cape elfique	5	
Arc sylvestre (0+)	10	
Un seul choix :		
Lance	5	
Arme lourde et Grâce elfique	15	
Lames sylvestres	15	
Lance de cavalerie	15	

Options de commandement

Général	gratuit	pts-
Options de monture (un choix obligatoire)		
Troupe légère	gratuit	pts-
Coursier elfique	35	
Grand cerf	100	
Aigle de la forêt	110	
Dragon sylvestre †	400	

Vénérables meneurs de clans, les chefs sylvestres sont des champions et des messagers. Menant le plus souvent de petits groupes de Trewis, ou assemblés en conseil avec leurs semblables, on les trouve toujours sur le front de la bataille, là où les combats sont les plus intenses.



Chef sylvestre

80 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm
Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	5"	9	Discipliné, Guide (Forêt)			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	7	3	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chef sylvestre	3	7	4	1	7	Armure légère, Elfe

Options			Options de commandement		
pts-			pts-		
Une unique Confrérie		aucune limite	Doit choisir (un seul choix) :		
Objets magiques		jusqu'à 100	Capitaine et Attaché		gratuit
Bouclier		5	Général		30
Cape elfique		5	Solitaire		30
Arc sylvestre (1+)		10	Grande Bannière		80
Un seul choix :			Options de monture (un choix obligatoire)		
Lance		5	Troupe légère [†]		gratuit
Lames sylvestres		10	Coursier elfique [†]		40
Arme lourde et Grâce elfique		15	Grand cerf		100
Lance de cavalerie		15	Aigle de la forêt *		120

* Ne peut pas être pris par Capitaine

† Ne peut pas être pris par une figurine Solitaire

Créatures du crépuscule au savoir primordial, les druides sont des maîtres du tissage de sorts. Leurs pouvoirs ne sont pas issus d'une étude académique des arts mystiques, mais d'une connexion intime et profonde avec la Sylve. Même s'ils ne suivent pas tous la Voie du druidisme, leurs sorts sèment la confusion parmi les ennemis et renforcent leurs alliés en puisant dans les secrets et la force des arbres.



Druide

270 pts

Figurine seule

Max. 700 pts
Courant

Socle 20×20 mm
Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à : 900 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	5"		9	Adeptes magiciens, Guide (Forêt), Mélopée des arbres			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	3	5	3	0			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Druide	1	5	3	0	5	Elfe	
— Options magiques —			pts—	— Options de commandement —			pts—
Maître magicien			150	Général			gratuit
			— Options de monture (un choix obligatoire) —				pts—
Chamanisme	Cosmologie	Druidisme	Troupe légère			gratuit	
— Options —			pts—	Coursier elfique			30
Objets magiques			jusqu'à 100			Aigle de la forêt	50
Si Maître magicien			jusqu'à 200			Licorne sylvestre	50
Arc sylvestre (3+)			5			Dragon sylvestre (Maître magicien uniquement) †	380
Lames sylvestres			5				

Les plus anciennes dryades ont observé les glands croître pour donner des arbres centenaires. Alors que les Pères des arbres sont nouveaux et solides, les dryades vénérables sont liées à des essences plus souples, à la croissance plus rapide. Elles savent se montrer changeantes et mortelles, d'une façon qui leur est propre. Leur affinité pour la magie les relie aux autres esprits sylvestres de leur espèce par le biais d'un réseau de racines distinct.



Dryade vénérable

80 pts

Figurine seule

Courant

Socle 25×25 mm
Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	5"		9	Exclusif (Esprit sylvestre), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Mélopée des arbres, Sans peur, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	3	6	4	1	Ægide (5+), Vulnérable (Attaque enflammée)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Dryade vénérable	3	6	4	1	7	Attaque magique, Haine, Esprit sylvestre	
— Options magiques —			pts—	— Options —			pts—
Apprenti magicien			50	Un unique Aspect de la Nature			aucune limite
Adeptes magiciens			150	— Options de commandement —			pts—
		Doit choisir (un seul choix) :					
Divination	Druidisme	Capitaine et Attaché			gratuit		
			Général			20	

Certains des plus anciens esprits dendriques se rappellent d'une époque où ils n'étaient pas encore prisonniers de leur forme physique. Rendus fous par la quête éternelle de leur liberté perdue, de leur demeure et de leurs frères disparus, ils sont devenus l'incarnation de l'ire de la nature, ne trouvant nul répit, s'avérant encore plus belliqueux que les autres esprit dendriques. Gigantesques colosses de bois, de lianes et de racines, les Avatars portent en eux la mémoire de forêts entières.



Avatar de la Nature

560 pts

Figurine seule

Max. 700 pts
Extraordinaire

Socle 75×50 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	5"	9	Force de la nature (2), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Mélopée des arbres, Sans peur, Solitaire, Tenace, Terreur			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Règles de figurine	
	6	6	7	4	Ægide (5+), Vulnérable (Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Avatar de la Nature	6	6	7	4	3	Attaque magique, Coup écrasant, Piétinement (1D6 touches), Racines empaleuses, Esprit sylvestre
Options			pts-		Options de commandement	
Un unique Aspect de la Nature			aucune limite		Général gratuit	

Ces êtres féériques qui lièrent leur esprit à la forêt en des Âges lointains tiennent lieu de dirigeants des esprits dendriques. Véritables géants de bois dur, au corps noueux et massif, les Pères des arbres vénérables jouent un rôle de mentors tant pour les esprits que pour les elfes, et sont détenteurs de connaissances anciennes et de savoirs mystiques.



Père des arbres vénérable

560 pts

Figurine seule

Max. 800 pts
Extraordinaire

Socle 75×50 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	5"	9	Adeptes magiciens, Force de la nature (1), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Mélopée des arbres, Sans peur, Solitaire, Tenace, Terreur			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Règles de figurine	
	6	4	7	4	Ægide (5+), Vulnérable (Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Père des arbres vénérable	3	4	5	2	2	Attaque magique, Coup écrasant, Piétinement (1D6 touches), Racines empaleuses, Esprit sylvestre
Options magiques			pts-		Options	
Maître magicien			150		Un unique Aspect de la Nature aucune limite	
 Divination			 Druidisme		Options de commandement	
					Général gratuit	

La plupart des dendrâmes sauvages ne sont guère plus que des bêtes dénuées d'esprit, mues par leur faim et leur rage. Les rares dendrâmes dont l'intellect est toujours intact cherchent souvent à guider les instincts de leurs congénères sauvages, portant la volonté des forêts les plus sombres. Ces doyens sont des êtres au destin tragique, écrasés par le poids de leur perte, mais toujours portés par la volonté de protéger la Sylve quel qu'en soit le prix.



Doyen dendrâme

200 pts

Figurine seule

Rare

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		9	Exclusif (<i>Esprit sylvestre</i>), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Mélopée des arbres, Sans peur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	5	5	3	Ægide (5+), Vulnérable (Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Doyen dendrâme	4	5	5	2	4	Attaque magique, <i>Esprit sylvestre</i>

Options	pts	Options de commandement	pts
Un unique Aspect de la Nature	aucune limite	(un seul choix)	
		Général	gratuit
		Grande Bannière	50

Montures de personnage

Rapides, vifs et fiables, ces montures favorites des elfes sylvestres savent d'instinct se mouvoir à travers la forêt.



Coursier elfique

Banal

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	9"		P	Course rapide, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Coursier elfique	1	3	3	0	4	Monture

Les princes sylvestres les plus sauvages et les plus fiers choisissent d'aller au combat montés sur un grand cerf des bois. Se glissant avec grâce et sans bruit sous les frondaisons, leur corps vigoureux et leur ramure acérée les rendent terrifiants lorsqu'ils chargent.



Grand cerf

Courant

Socle 50×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		P	Course rapide, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	P	P	5	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Grand cerf	2	4	4	1	4	Impact (1 touche), Monture

Les licornes sylvestres existent à la fois dans le Royaume mortel et dans l'immortel. Résidant dans les parties les plus sauvages et les plus profondes de la Sylve, les empreintes de leurs sabots se couvrent de plantes vivaces après leur passage. On dit que seuls les plus puissants mages elfes sont capables de nouer un lien avec ces mystérieux esprits équins dont on affirme qu'ils sont les créatures sacrées de la déesse Sura, Celle-qui-amène-le-printemps.



Licorne sylvestre

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	10"		P	Course rapide, Guide, Messageur de Sura , Résistance à la magie (1), Se tient derrière, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	P	P	4	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Licorne sylvestre	2	5	4	1	5	Attaque magique, Monture

— Règles de figurine —

Messageur de Sura : l'unité du porteur gagne **Attaque magique** et **Guide**.

Créatures majestueuses plus grandes que tout autre oiseau de proie, les aigles royaux sont la fine fleur des espèces aviaires. S'ils n'accordent pas leur amitié à la légère, une fois acquise, leur loyauté est éternelle.



Aigle de la forêt

Courant
Socle 50×50 mm
Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	9"		P	Cible difficile (1), Course rapide, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	P	4	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Aigle de la forêt	3	5	5	1	4	Bête, Monture

Les dragons sont les plus révéérés des chasseurs sylvestres. Connus pour leur fierté, ils sont dotés d'esprits trop vastes pour être appréhendés, et de motivations ambiguës, formant parfois des alliances avec ceux qu'ils estiment dignes de les monter. Ces dragons imprégnés de l'âme de la Sylve sont capables de commander aux arbres eux-mêmes. Ils vivent parfois dans un bosquet secret qu'ils gardent et entretiennent, tandis que d'autres veillent sur leur trésor.



Dragon sylvestre

Rare
Socle 50×100 mm
Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		P	Course rapide, Force de la nature (2), Guide (Forêt), Les grands esprits se rencontrent , Solitaire, Terreur, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	7	5	6	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Dragon sylvestre	6	5	6	3	3	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Bête, Monture

— Règles de figurine —

Les grands esprits se rencontrent : la figurine gagne **Mélopée des arbres**. De plus, les Attaques de tir allouées à la figurine ne touchent **jamais** sur un meilleur résultat que 4+.

Base (min. 25 %)

Les Trewis ne sont pas réputés pour leur amour du combat en régiments ordonnés, mais ils comprennent la nécessité de former des lignes vigoureuses quand le besoin s'en fait sentir. En tant que tels, les gardes de la forêt constituent le plus souvent une sorte d'armée permanente, affectés à la garde rapprochée d'un seigneur local.



Gardes de la forêt

155 pts + 12 pts/fig. suppl.

15-35 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	5"		8	Guide (Forêt)			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	1	5	3	1	Cape elfique		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Gardes de la forêt	1	5	3	0	5	Lames sylvestres, Lance, Maître d'armes, Armure légère, Elfe	
Options			pts	Options d'état-major			pts
Bouclier			1/figurine	Musicien			10
				Porte-étendard			10
				Enchantement d'étendard			aucune limite

Si certains préfèrent se battre à la lance ou à l'épée, l'amour des elfes sylvestres va tout d'abord à l'arc. Même le plus jeune des guerriers trewis est un tireur à l'œil de faucon, et les intrus qui pénètrent les frondaisons sont bien souvent abattus d'une volée de flèches à l'instant même où leurs pieds foulent la mousse de la forêt. Les facteurs d'arcs trewis figurent parmi les meilleurs du monde, allant de pair avec le talent des archers sylvestres.



Archers sylvestres

240 pts + 17 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	5"		8	Guide (Forêt)			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	1	5	3	0	Cape elfique		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Archer sylvestre	1	5	3	0	5	Arc sylvestre (3+), Elfe	
Options d'état-major			pts				pts
Musicien			10				
Porte-étendard			10				
Enchantement d'étendard			aucune limite				

Les cavaliers elfiques sont aussi terrifiants que rapides, chevauchant des montures élevées sous les frondaisons, entraînés à galoper dans les clairières et les sous-bois. Ils traquent et harcèlent sans répit les intrus qui s'aventurent dans la forêt.



Cavaliers des clairières

185 pts + 28 pts/fig. suppl.

5-15 fig.

Inhabituel

Socle 25×50 mm

Taille 2



Les unités sélectionnant une option avec la mention [FI] comptent aussi dans la catégorie « Flèches invisibles ».

Global	Cha / Mob		Dis		Règles de figurine	
	9"		8		Course rapide, Guide (Forêt)	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	5	3	2	Cape elfique	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cavalier des clairières	1	5	3	0	5	Charge dévastatrice (Fureur), Armure légère, Elfe
Coursier elfique	1	3	3	0	4	Monture

Options

pts-

Doit choisir (un seul choix) :

Chasseurs des clairières [FI]

(max. 20 fig./armée)

Lanciers des clairières

1/figurine

gratuit

Embuscade (Bord de table) (Chasseurs des clairières uniquement)

2/figurine

Options d'état-major

pts-

Musicien

10

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

aucune limite

Règles de figurine optionnelles

Chasseurs des clairières : la figurine gagne **Avant-garde**, **Repli tactique**, **Troupe légère**, ainsi qu'un Arc sylvestre (3+) et une Lance légère.

Lanciers des clairières : la figurine gagne un Bouclier et une Lance de cavalerie.

Ces esprits sylvestres sont à l'image du passage des saisons, changeants et versatiles. Contrairement aux mortels, leur forme n'est pas fixe. Apparaissant de prime abord comme de jeunes femmes à la beauté enchanteresse, elles peuvent l'instant d'après se couvrir d'une écorce garnie de piquants et de branches acérées, vengeresses et sauvages, rendant coup pour coup à tous ceux qui menacent la nature.



Dryades

170 pts + 15 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Courant

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	5"		8	Exclusif (<i>Esprit sylvestre</i>), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Sans peur			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Règles de figurine		
	1	4	4	1	Ægide (5+), Vulnérable (Attaque enflammée)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Dryade	2	4	4	1	5	Attaque magique, <i>Esprit sylvestre</i>	
Options				pts-	Options d'état-major		pts-
Esprits des clairières (max. 15 fig./unité)				gratuit	Musicien		10
					Porte-étendard (uniquement unité sans Esprits des clairières)		10

Règles de figurine optionnelles

Esprits des clairières : la figurine gagne **Cible difficile (1)**, **Tirailleur** et **Troupe légère**.

Spécial (aucune limite)

Seuls les guerriers sylvestres les plus talentueux sont admis au sein du prestigieux ordre des patrouilleurs. Premiers au combat, maniant des vouges menaçantes, ils constituent une troupe de choc qui se fraye un chemin sanglant dans les forêts d'ennemis.



Patrouilleurs forestiers

180 pts + 20 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	5"		8	Discipliné, Guide (Forêt)			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	1	6	3	1	Cape elfique		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Patrouilleur forestier	2	6	3	1	6	Grâce elfique, Arme lourde, Armure légère, Elfe	
Options				pts-	Options d'état-major		pts-
Avant-garde			2/figurine		Musicien	10	
					Porte-étendard	10	
					Enchantement d'étendard	aucune limite	

Ces esprits ont perdu leur réceptacle arboriforme et se sont réfugiés dans des buissons, formant des masses mouvantes de ronciers et de bruyères. Prompts à attaquer ceux qui s'aventurent trop près de l'orée de la forêt, ils peuvent apparaître dociles jusqu'à ce que leur haine éclate à l'encontre des intrus. Il n'est pas toujours simple de les rallier à une armée trewie, mais ils sont toujours prêts à combattre ceux qui s'en prennent à leur habitat naturel.



Dendrées

300 pts + 100 pts/fig. suppl.

4-6 fig.

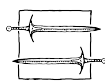
Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Exclusif (<i>Esprit sylvestre</i>), Garde du corps (Doyen dendrée), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	4	5	3	Ægide (5+), Vulnérable (Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Dendrée	3	4	5	2	3	Attaque magique, <i>Esprit sylvestre</i>
Options d'état-major				pts-		
Musicien						10
Porte-étendard						10

Gigantesques oiseaux de proie dont la taille et la couleur varient selon leur environnement, ces seigneurs des forêts ont en commun leurs plumes rectrices en éventail, leurs serres acérées et leur bec crochu. Qu'ils soient ou non montés, ils sont capables de fondre depuis les cieux sur les ennemis du Roi sylvestre.



Aigles de la forêt

150 pts + 65 pts/fig. suppl.

1-5 fig.

Rare

Socle 50×50 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	9"	8	Course rapide, Guide (Forêt), Indiscipliné, Troupe légère, Vol			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Cible difficile (1)	
	4	5	4	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Aigle de la forêt	3	5	5	1	4	Bête

Ces elfes ont consacré leur vie à la danse du dieu roublard Cenyryn sous tous ses aspects, tant lents et joyeux que vifs et âpres. Ceux qui suivent la voie du danselame se meuvent avec une grâce féerique, bondissant et disparaissant comme des mirages. En perpétuant l'héritage et l'art de leur peuple, ils forment au combat des unités gracieuses et mortelles.



Danselames

180 pts + 20 pts/fig. suppl.

7-15 fig.

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	5"	9	Exclusif (Confrérie de danselames), Guide (Forêt), Résistance à la magie (1), Sans peur, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Ægide (6+)	
	1	6	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Danselame	1	6	4	1	6	Danses de Cenyryn, Lames sylvestres, Elfe

Options d'état-major pts-

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

Règles de figurine

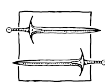
Danses de Cenyryn : lors du Choix de l'équipement et des capacités, une unité avec **Danses de Cenyryn** doit choisir une des Danses suivantes et gagner les effets associés, avec Durée : Manche de combat.

- *Brumes estompées* : -1 Fo, -1 PA, et **Ægide (3+)**
- *Tourbillon de lames* : +1 Att
- *Tourments malicieux* : **Contact (-1 Dis)** et les unités ennemies en contact ne peuvent obtenir de Bonus de rang pour le calcul du Résultat de combat.
- *Vent mordant* : +1 PA et **Coup fatal**

L'unité ne peut plus choisir cette même Danse tant que :

- Elle n'est plus engagée au combat, ou
- Elle n'a pas choisi une autre Danse.

La rage d'un seigneur des arbres éveillé, majestueux et colossal, est un spectacle unique en son genre. Plus d'une bataille a tourné en faveur des Trevis par la simple présence d'un Père des arbres s'abattant sur l'ennemi aux abois. Ses racines lui permettent de briser la charge de n'importe quel ennemi, avant de l'agripper fermement et de l'entraîner sous terre.



Père des arbres

420 pts

Figurine seule

Rare

Socle 75×50 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Force de la nature (1), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Mélopée des arbres, Sans peur, Solitaire, Tenace, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	5	7	4	Ægide (5+), Vulnérable (Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Père des arbres	5	5	6	3	2	Attaque magique, Coup écrasant, Piétinement (1D6 touches), Racines empaleuses, Esprit sylvestre

La folie accompagne ceux qui ont cédé aux appels de la chasse, car ils sont les hérauts du Roi sylvestre. Sauvages et belliqueux, parés d'os et de crocs gravés de runes, la charge folle de ces chasseurs montés sur des cerfs peut briser la plus solide des lignes. Quand la Chasse sauvage est lancée, le monde tremble.



Chasseur sauvage

220 pts + 44 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Inhabituel

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	9"		8	Cape elfique, Course rapide, Frénésie, Guide (Forêt), Indiscipliné, Sans peur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	6	3	2	Ægide (6+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chasseur sauvage	2	6	3	1	6	Charge dévastatrice (+1 Att), Coup fatal, Fureur, Armure légère, Elfe
Cerf elfique	1	3	3	0	4	Impact (1 touche), Monture

Options ————— pts —

Bouclier	2/figurine
Doit choisir (un seul choix) :	
Lames sylvestres	gratuit
Lance de cavalerie	4/figurine

Options d'état-major ————— pts —

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

Certains elfes rêvent de pouvoir voler, et il n'est pas rare que de tels individus forment un lien avec les faucons géants qui vivent au cœur de la forêt. Une fois adoués, ils assument le rôle d'éclaireurs et de protecteurs des frontières de la Sylve, constituant une avant-garde aérienne pour les osts des forêts. De nombreuses armées ont été mises en déroute rien qu'en entendant les cris des faucons fondant sur eux.



Chevaliers faucon

240 pts + 50 pts/fig. suppl.

3-4 fig.

Rare

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	9"		9	Avant-garde, Course rapide, Discipliné, Guide (Forêt), Repli tactique, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Règles de figurine	
	2	6	4	2	Cape elfique, Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevalier faucon	1	6	4	1	6	Charge dévastatrice (+1 Att), Armure légère, Elfe
Faucon	2	4	4	2	4	Bête, Monture

Options pts

Doit choisir (un seul choix) :

Tirailleur, Lance légère et Arc sylvestre (3+) gratuit
Lance de cavalerie et Bouclier 10/figurine

Options d'état-major pts

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

Flèches invisibles (max. 30 %)

Élevées en tant que servantes de la Reine sylvestre, les sœurs de l'Ordre de la Ronce cultivent et soignent les bois en Son nom. Il est facile d'oublier que leur beauté cache des épines ; cependant, leurs flèches et leurs lances, toutes empoisonnées, constituent un cruel rappel de la menace qu'elles représentent. Car ces servantes sont aussi des mages-guerrières létales, et tout comme leur maîtresse, leur colère est crainte de tous.



Servantes de la Ronce

180 pts + 26 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Rare

Socle 25x50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	9"	8	Course rapide, Guide (Forêt), Solitaire, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	5	3	1	Ægide (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Servante de la Ronce	1	5	3	0	5	Attaque empoisonnée, Épine empoisonnée , Armure légère, Elfe
Cerf elfique	1	3	3	0	4	Impact (1 touche), Monture

Options	pts	Options d'état-major	pts
Conclave de magiciens (2)	120	Musicien	10
Conclave de magiciens		Porte-étendard	10

L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :

- *Essaim d'insectes* (Chamanisme)
- *Rires et pleurs* (Cosmologie)
- *Racines enchevêtrées* (Druidisme)
- *Étreinte de la forêt* (Sort héréditaire)

Armes de tir

Épine empoisonnée : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Épine empoisonnée	3+	12"	1	3	1	Attaque empoisonnée, Tenir et tirer, Tir rapide

Les sentinelles de Wyscan et des autres territoires trewis traquent bravement les monstres les plus redoutables, disparaissant aussitôt après avoir frappé. Habitué à survivre en marge de toute société, ces maîtres des bosquets les plus reculés sont connus pour enduire leurs pointes de flèches de poisons virulents, qui les aident à se débarrasser des fauves comme de leurs ennemis.



Sentinelles sylvestres

160 pts + 34 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Rare*

Socle 20×20 mm

Taille 1

*Extraordinaire si l'armée inclut au moins deux unités de Pisteurs forestiers.

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Guide (Forêt), Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	5	3	0	Cape elfique, Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Sentinelles sylvestres	1	5	3	0	5	Chasseurs de gros gibier, Arc sylvestre (3+), Elfe

— Règles de figurine —

Chasseurs de gros gibier (Tir) : lorsqu'elle est allouée à une Réserve de Points de vie avec Taille 5, l'attaque blesse **toujours** sur au moins 4+.

— Options —

Éclaireur (Extraordinaire) 3/figurine
Lames sylvestres 1/figurine

Les sentinelles les plus hardies peuvent être recrutées au sein de l'ordre des discrets pisteurs forestiers, où ils apprennent à délivrer une mort silencieuse à la pointe d'une flèche. Même par rapport aux autres Trewis, la civilisation n'est plus qu'un lointain souvenir pour ces êtres sauvages, mais hautement respectés. Bien qu'ils tiennent plus du loup que de l'elfe, leurs flèches sont plus rapides et précises que celles de tout autre archer.



Pisteurs forestiers

200 pts + 40 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Rare

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Avant-garde, Éclaireur, Guide (Forêt), Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	5	3	0	Cape elfique, Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Pisteur forestier	1	5	3	0	5	Ronces sylvestres, Tenir et tirer, Arc sylvestre (2+), Lames sylvestres, Elfe

Feuille de référence

Personnages

Prince des forêts	Cha / Mob	5"	Dis	10						Discipliné, Guide (Forêt)	
Taille 1	PV	3	Déf	8	End	3	Arm	1			
Prince des forêts	Att	4	Off	8	Fo	4	PA	1	Agi	8	Armure légère, Elfe
Chef sylvestre	Cha / Mob	5"	Dis	9						Discipliné, Guide (Forêt)	
Taille 1	PV	3	Déf	7	End	3	Arm	1			
Chef sylvestre	Att	3	Off	7	Fo	4	PA	1	Agi	7	Armure légère, Elfe
Druide	Cha / Mob	5"	Dis	9						Adeptes magiciens, Guide (Forêt), Mélopée des arbres	
Taille 1	PV	3	Déf	5	End	3	Arm	0			
Druide	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Elfe
Dryade vénérable	Cha / Mob	5"	Dis	9						Exclusif (Esprit sylvestre), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Mélopée des arbres, Sans peur, Troupe légère	
Taille 1	PV	3	Déf	6	End	4	Arm	1			
Dryade vénérable	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	7	Attaque magique, Haine, Esprit sylvestre
Avatar de la Nature	Cha / Mob	5"	Dis	9						Force de la nature (2), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Mélopée des arbres, Sans peur, Solitaire, Tenace, Terreur	
Taille 5	PV	6	Déf	6	End	7	Arm	4			
Avatar de la Nature	Att	6	Off	6	Fo	7	PA	4	Agi	3	Attaque magique, Coup écrasant, Piétinement (1D6 touches), Racines empaleuses, Esprit sylvestre
Père des arbres vénérable	Cha / Mob	5"	Dis	9						Adeptes magiciens, Force de la nature (1), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Mélopée des arbres, Sans peur, Solitaire, Tenace, Terreur	
Taille 5	PV	6	Déf	4	End	7	Arm	4			
Père des arbres vénérable	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2	Attaque magique, Coup écrasant, Piétinement (1D6 touches), Racines empaleuses, Esprit sylvestre
Doyen dendrâme	Cha / Mob	5"	Dis	9						Exclusif (Esprit sylvestre), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Mélopée des arbres, Sans peur, Troupe légère	
Taille 3	PV	4	Déf	5	End	5	Arm	3			
Doyen dendrâme	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4	Attaque magique, Esprit sylvestre

Montures de personnage

Coursier elfique	Cha / Mob	9"	Dis	P						Course rapide, Troupe légère	
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+1			
Coursier elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Monture
Grand cerf	Cha / Mob	8"	Dis	P						Course rapide, Troupe légère	
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	5	Arm	P+1			
Grand cerf	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Impact (1 touche), Monture
Licorne sylvestre	Cha / Mob	10"	Dis	P						Course rapide, Guide, Messager de Sura , Résistance à la magie (1), Se tient derrière, Troupe légère	
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	4	Arm	P+1			
Licorne sylvestre	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	5	Attaque magique, Monture
Aigle de la forêt	Cha / Mob	9"	Dis	P						Cible difficile (1), Course rapide, Troupe légère, Vol	
Taille 3	PV	4	Déf	P	End	4	Arm	P+1			
Aigle de la forêt	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4	Bête, Monture
Dragon sylvestre	Cha / Mob	7"	Dis	P						Course rapide, Force de la nature (2), Guide (Forêt), Les grands esprits se rencontrent , Solitaire, Terreur, Vol	
Taille 5	PV	7	Déf	5	End	6	Arm	4			
Dragon sylvestre	Att	6	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Bête, Monture

Base

Gardes de la forêt	Cha / Mob	5"	Dis	8						Guide (Forêt)	
Taille 1	PV	1	Déf	5	End	3	Arm	1			
Gardes de la forêt	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Lames sylvestres, Lance, Maître d'armes, Armure légère, Elfe
Archers sylvestres	Cha / Mob	5"	Dis	8						Guide (Forêt)	
Taille 1	PV	1	Déf	5	End	3	Arm	0			
Archer sylvestre	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Arc sylvestre (3+), Elfe

Cavaliers des clairières	Cha / Mob	9"	Dis	8						Course rapide, Guide (Forêt)	
Taille 2	PV	1	Déf	5	End	3	Arm	2		Cape elfique	
Cavalier des clairières	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Charge dévastatrice (Fureur), <i>Armure légère, Elfe</i>
Coursier elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	<i>Monture</i>
Dryades	Cha / Mob	5"	Dis	8						Exclusif (<i>Esprit sylvestre</i>), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Sans peur	
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	1			Ægide (5+), Vulnérable (Attaque enflammée)
Dryade	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	5	Attaque magique, <i>Esprit sylvestre</i>

Spécial

Patrouilleurs tiers	fores- Cha / Mob	5"	Dis	8						Discipliné, Guide (Forêt)	
Taille 1	PV	1	Déf	6	End	3	Arm	1			Cape elfique
Patrouilleur forestier	Att	2	Off	6	Fo	3	PA	1	Agi	6	Grâce elfique, Arme lourde, <i>Armure légère, Elfe</i>
Dendråmes	Cha / Mob	5"	Dis	8						Exclusif (<i>Esprit sylvestre</i>), Garde du corps (Doyen dendråme), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Sans peur	
Taille 3	PV	3	Déf	4	End	5	Arm	3			Ægide (5+), Vulnérable (Attaque enflammée)
Dendråme	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3	Attaque magique, <i>Esprit sylvestre</i>
Aigles de la forêt	Cha / Mob	9"	Dis	8						Course rapide, Guide (Forêt), Indiscipliné, Troupe légère, Vol	
Taille 3	PV	4	Déf	5	End	4	Arm	2			Cible difficile (1)
Aigle de la forêt	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4	<i>Bête</i>
Danselames	Cha / Mob	5"	Dis	9						Exclusif (Confrérie de danselames), Guide (Forêt), Résistance à la magie (1), Sans peur, Troupe légère	
Taille 1	PV	1	Déf	6	End	3	Arm	0			Ægide (6+)
Danselame	Att	1	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	6	Danses de Cenyrn , Lames sylvestres, <i>Elfe</i>
Père des arbres	Cha / Mob	5"	Dis	8						Force de la nature (1), Guide (Forêt), Habitant de la Sylve, Mélopée des arbres, Sans peur, Solitaire, Tenace, Terreur	
Taille 5	PV	5	Déf	5	End	7	Arm	4			Ægide (5+), Vulnérable (Attaque enflammée)
Père des arbres	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	2	Attaque magique, Coup écrasant, Piétinement (1D6 touches), Racines empaleuses, <i>Esprit sylvestre</i>
Chasseur sauvage	Cha / Mob	9"	Dis	8						Cape elfique, Course rapide, Frénésie, Guide (Forêt), Indiscipliné, Sans peur, Troupe légère	
Taille 2	PV	1	Déf	6	End	3	Arm	2			Ægide (6+)
Chasseur sauvage	Att	2	Off	6	Fo	3	PA	1	Agi	6	Charge dévastatrice (+1 Att), Coup fatal, Fureur, <i>Armure légère, Elfe</i>
Cerf elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Impact (1 touche), <i>Monture</i>
Chevaliers faucon	Cha / Mob	9"	Dis	9						Avant-garde, Course rapide, Discipliné, Guide (Forêt), Repli tactique, Troupe légère, Vol	
Taille 3	PV	2	Déf	6	End	4	Arm	2			Cape elfique, Cible difficile (1)
Chevalier faucon	Att	1	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	6	Charge dévastatrice (+1 Att), <i>Armure légère, Elfe</i>
Faucon	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	4	<i>Bête, Monture</i>

Flèches invisibles

Servantes de la Ronce	Cha / Mob	9"	Dis	8						Course rapide, Guide (Forêt), Solitaire, Troupe légère	
Taille 2	PV	1	Déf	5	End	3	Arm	1			Ægide (4+)
Servante de la Ronce	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Attaque empoisonnée, Épine empoisonnée, <i>Armure légère, Elfe</i>
Cerf elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Impact (1 touche), <i>Monture</i>
Sentinelles sylvestres	Cha / Mob	5"	Dis	8						Guide (Forêt), Tirailleur, Troupe légère	
Taille 1	PV	1	Déf	5	End	3	Arm	0			Cape elfique, Cible difficile (1)
Sentinelle sylvestre	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Chasseurs de gros gibier, Arc sylvestre (3+), <i>Elfe</i>
Pisteurs forestiers	Cha / Mob	5"	Dis	8						Avant-garde, Éclaireur, Guide (Forêt), Tirailleur, Troupe légère	
Taille 1	PV	1	Déf	5	End	3	Arm	0			Cape elfique, Cible difficile (1)
Pisteur forestier	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Ronces sylvestres, Tenir et tirer, Arc sylvestre (2+), Lames sylvestres, <i>Elfe</i>

Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Ronces sylvestres			*		*Au moins PA 3 avec Arc sylvestre
Arc sylvestre	30"	4	1	1	Tir rapide
Flèches spirituelles	30"	4	1		Canalisation (X-1) sur la cible pendant Un tour. Tir rapide
Branche de Wyscan	30"	3	2	1	Attaque de zone (1x5) Tir rapide Touche directe (Fo 6, PA 4, Blessures multiples (2))
Pluie de flèches	30"	4	1	3D6	Attaque magique La précision pass e à 2+ Non Ronces sylvestres Tir rapide
Racines empaleuses	12"	4 [5]	1 [2]	1D6+1	L'attaque ignore les pénalités dues au Couvert Quand la cible est à 3" d'une Forêt Tir en marche forcée Tir rapide
Épine empoisonnée	12"	3	1	1	Attaque empoisonnée Tenir et tirer Tir rapide

Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Arc sylvestre	0+	Prince des forêts
	1+	Chef sylvestre
	2+	Pisteur forestier
	3+	Druide, Archer sylvestre, Cavalier des clairières, Chevalier faucon, Sentinelle sylvestre
Pluie de flèches	2+	Personnages
Racines empaleuses	3+	Avatar de la Nature, Père des arbres, Père des arbres vénérable
Épine empoisonnée	3+	Servante de la Ronce