

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Hautes Lignées elfiques

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
Honneurs	5	Montures de personnage	13
Objets magiques	7	Base	16
Objets magiques partagés	8	Spécial	19
Sort héréditaire	8	Feuille de référence	26

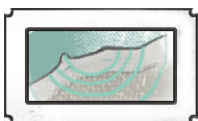
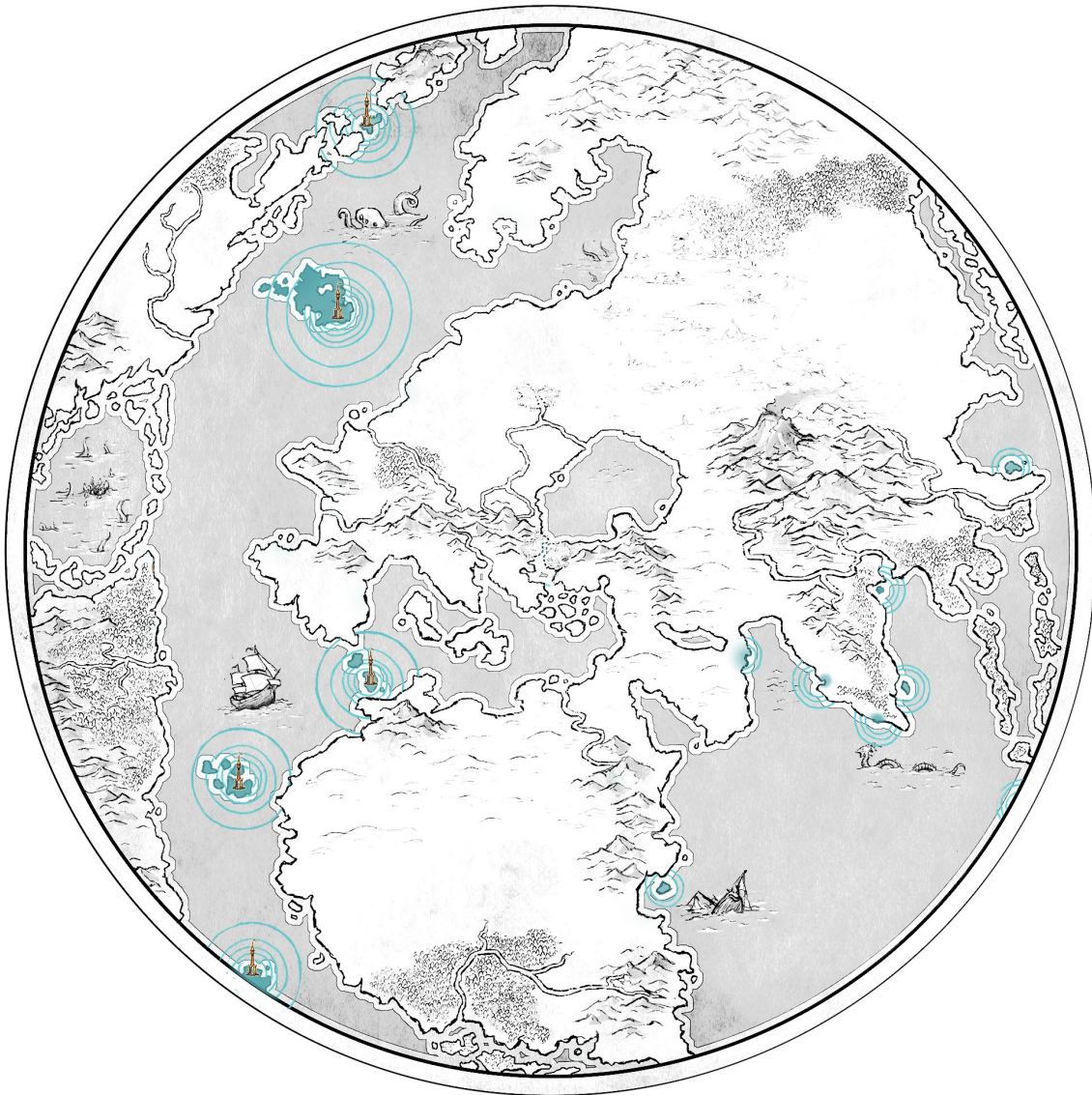


Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe 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 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/).

Hautes Lignées elfiques

Tout à la fois élégants, cultivés, lourdement armés et impitoyables, les elfes des Îles blanches représentent le seul grand empire à avoir survécu à la fin de l'Âge d'Or. Surnommés « elfes des Hautes Lignées » tant pour les tours qu'ils érigent çà et là que parce qu'ils se considèrent supérieurs à toute autre nation, leur pouvoir s'étend sur toute la planète depuis des temps anciens, faisant allégeance à une unique reine, régnant depuis Celeda Ablan. La puissance de l'Empire arandais, qui compte des colonies sur maints rivages, est assurée par sa supériorité navale incontestée. Lorsque ses armées étincelantes partent en expédition, rares sont ceux qui peuvent s'opposer à cette auguste machine de guerre maritime.



Depuis des millénaires, les Hautes-Lignées elfiques exercent leur domination sur les terres du monde entier par l'entremise de leurs vastes flottes. De l'archipel de Celeda Ablan jusqu'à ses plus lointains postes avancés, l'influence de l'Empire arandais se fait toujours fortement ressentir sur toutes les nations.

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 sapientes. 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.

Celeda Ablan

Les légendes affirment que l'archipel de Celeda Ablan, dont les falaises remarquables lui valent aussi l'appellation d'« Îles blanches », a été colonisé par les navigateurs elfes de jadis, qui furent les tout premiers à construire des navires et à se lancer à la conquête de l'océan. Aujourd'hui, ces îles sont divisées en régions distinctes, dont chacune a sa propre histoire et sa propre culture. C'est là aussi que se trouve Aldan, la magnifique capitale elfique, qui sert d'écrin au Trône de perle et à la Reine blanche.

Sur la plus grande île, hormis la riche et fertile plaine méridionale, les trois provinces les plus célèbres sont È'Baleg, au nord, réputée pour ses lacs et ses vallons pluvieux et balayés par le vent, ainsi que pour sa petite population d'elfes féroces et robustes. À l'ouest, Erlè, avec ses champs et ses forêts verdoyantes, est connue pour abriter les éléments les plus traditionnels et archaïques de la culture arandaise. Au centre se trouvent les montagnes mythiques de Rymâ, peuplées de dragons et d'aristocrates hautains.

Les souverains des vagues

La fierté des Arandais réside dans la marine royale, qui est la plus grande et la plus puissante flotte de haute mer du monde. Les territoires des Hautes Lignées ont beau ne plus être aussi étendus qu'autrefois, ils restent une source de richesse incommensurable et un indéniable avantage stratégique. La plupart des soldats arandais sont rodés aux combats en mer, gardant leurs fortifications côtières et lançant des assauts sur les plages du monde entier.

Ces opérations appuient les nombreuses entreprises mercantiles de cet empire, qui assurent à leur patrie l'accès à une abondance de produits de luxe, voire de trésors plus ésotériques. Un exemple notable est le camilla, une plante qui ne pousse que dans des contrées lointaines, et qui sert à préparer une boisson apaisante extrêmement populaire dans les Îles blanches.

Les maîtres du vent et du feu

Les elfes des Hautes Lignées entretiennent depuis longtemps une affinité avec tout animal qu'ils considèrent comme suffisamment puissant et noble pour s'accorder avec leur propre nature. Les bêtes volantes sont les plus appréciées, surtout si elles peuvent supporter le poids d'un guerrier et de sa panoplie. Non contents de combattre aux côtés d'oiseaux gigantesques, ils sollicitent également l'aide de créatures rares et magiques, comme les phénix empereurs géants provenant de lointaines îles volcaniques, mais aussi les plus puissants des dragons, auprès de qui ils ont acquis une affinité particulière. Avec pareils alliés, les armées arandaises ont le pouvoir d'immoler leurs ennemis depuis le ciel.

Formation et érudition

Au fil des millénaires, les Arandais ont mis au point un appareil militaire aussi précis qu'implacable, concevant diverses armes spécialisées et styles de combat d'élite. Faisant preuve d'une discipline inébranlable, les armées des Hautes Lignées s'entraînent à de nombreuses manœuvres complexes, grâce à une éducation aux armes obligatoirement suivie par tout citoyen dès son plus jeune âge, suivie de diverses périodes de service militaire en alternance tout au long du reste de sa vie. Malgré leur obsession pour le raffinement, l'esthétique et les manières civilisées, au fond d'eux, ces elfes demeurent les mêmes prédateurs issus des forêts primordiales, et leur soif de victoires jamais ne s'assouvit.

Les mages de Celeda Ablan sont formés dans les universités les plus prestigieuses du monde : les grandes salles lumineuses d'Asfada, et Canrac aux tours vénérables. Grâce à leurs connaissances accumulées au cours de milliers d'années d'étude, ils atteignent des sommets dont la plupart des autres peuples ne peuvent que rêver.

Règles des figurines de l'armée

Armure du feu-dragon

Ne peut être prise que par une figurine de Taille 1-4.

Le porteur gagne **Ægide (6+)** et **Résistant (Attaque enflammée)**.

Fourrure de lion

Si la figurine est à pied, elle gagne +1 en valeur d'Armure, ce bonus passant à +2 contre les Attaques de tir.

Intrépide

Une unité contenant **Intrépide** réussit automatiquement ses Tests de panique causés par la **Terreur**.

Les grands esprits se rencontrent

La figurine gagne **Résistant (Attaque enflammée)**.

Maître des arcanes

Les Sorts appris du Magicien voient leur Valeur de lancement réduite de -1, jusqu'à un minimum de 6.

Attributs d'attaque

Flèches du clair de lune – Tir

Ne peuvent être utilisées qu'avec un Arc long sans Enchantement d'arme.

L'attaque gagne **Attaque enflammée** et **Attaque magique**, et sa Force **passe** à 4.

Miasmes féériques – Corps à corps et Tir

Ne peuvent être utilisés qu'avec un Arc long ou une Paire d'armes.

Lorsqu'une unité est blessée par au moins une attaque avec cette règle (avant d'effectuer la moindre sauvegarde), toutes les figurines de l'unité subissent une pénalité de -1 pour toucher (*tant pour les Attaques de tir que pour les Attaques de corps à corps*), avec Durée : Un tour.

Serment de l'épée – Corps à corps

Les Attaques de corps à corps portées au moyen d'une Arme lourde ignorent **Parade** et **Perturbant**.

Honneurs

Au cours de leur longue vie, les elfes se passionnent tour à tour pour de nombreux centres d'intérêt. Obtenir l'un des honneurs décernés par la Reine elle-même, c'est être acclamé dans tout l'empire elfique comme un individu à l'excellence particulière. Celles et ceux qui se voient décerner un tel statut sont des exemples de dévouement et de maîtrise admirés par tous les Arandais. La plupart de ces récompenses sont associées à l'un des nombreux ordres aristocratiques des Hautes Lignées.

Honneurs pour Hauts princes et Commandants

- Maître de la Tour canreig** 150 pts
Rare. Ne peut pas prendre un Arc long. Ne peut être pris que par une figurine à pied ou montée sur un Coursier elfique ou un Aigle géant.
La figurine gagne **Maître des arcanes** et **Magie protéiforme (3)**.
Elle a accès à ces Voies de magie : *Alchimie, Chamanisme, Cosmologie, Druidisme, Évocation* et *Sorcellerie*.
- Haut gardien de la Flamme** 80 pts
Rare. Ne peut être pris que par une figurine avec une Hallebarde et à pied.
La figurine gagne **Ægide (4+)**, **Sans peur** et **Tenace**.
- Cavalier de la Reine** 25 pts
Rare. Ne peut être pris que par une figurine avec une Lance de cavalerie et montée sur un Coursier elfique, un Dragon royal ou un Dragon des âges.
L'élément de figurine gagne **Déchaînement (+1 Att, +1 Off)** et son unité peut relancer ses jets de Portée de charge ratés.
Si la figurine est de Taille 5, tout Dragon royal et Dragon des âges remplace sa règle Alliés anciens (2) par **Alliés anciens (1)**, et tout Phénix remplace sa règle Alliés anciens (1) par **Alliés anciens (2)**.
- Chasseur royal** 25 pts
Rare. Ne peut être pris que par une figurine à pied ou montée sur un Char à lions.
La figurine **doit** prendre une Arme lourde et ne peut pas avoir de **Bouclier**.
La figurine gagne **Fourrure de lion** et **Intrépide**, et l'élément de figurine gagne **Blessures multiples (2, contre Taille 4-5)**.
- Commodore** 25 pts
Rare. Ne peut être pris que par une figurine à pied ou montée sur un Aigle géant, un Griffon ou un Cotre aérien.
La figurine gagne **Guide (Terrain aquatique)** et **Résolu (+1)**. De plus, l'élément de figurine gagne **Attaque foudroyante** et, s'il utilise un Arc long, **Tenir et tirer**.
À moins que la figurine ne soit **ébranlée**, les Tests de panique effectués par les unités alliées contenant *Elfe* à 12" d'elle sont **Jet minimisé**.
- Grand maître de l'épée** 20 pts
Rare. Ne peut être pris que par une figurine avec une Arme lourde et à pied.
La figurine gagne **Coup fatal**, **Déchaînement (+1 Déf, +1 Off)** et **Serment de l'épée**.
- Suivante de la Reine** 15 pts
Rare. Ne peut être pris que par une figurine avec un Arc long et à pied.
Le nombre de Tirs de l'Arc long de la figurine **passé** à 3, et l'unité de la figurine gagne **Tir précis**.
Doit choisir (un seul choix) :
Éclaireur, Exclusif (Veilleurs gris) et
Miasmes féeriques gratuit
Flèches du clair de lune 10 pts

Honneurs pour Mages

Érudit asfad

60 pts

Extraordinaire. Ne peut être pris que par un Maître magicien.

La figurine gagne **Canalisation (1)**. La Portée des Sorts appris du Magicien est augmentée de 6" (les sorts de type « Aura » ne gagnent que +3" de Portée ; les sorts de type « Lanceur » ne sont pas concernés).

Ordre du Cœur de feu

20 pts

Extraordinaire. Ne peut être pris que par une figurine à pied ou montée sur un Coursier elfique ou un Dragon royal.

La figurine gagne **Attaque enflammée**, *Armure métallique* et la valeur d'Armure de l'élément de figurine **passé** à 2.

La figurine remplace ses Voies de magie disponibles par *Alchimie* et *Pyromancie*, et ignore les Types « Dégât » et « Projectile » pour ses Sorts appris quand la cible est une unité engagée au combat avec elle.

Objets magiques

Enchantements d'arme

- Éclat de l'aube flamboyante** 100 pts
Enchantement : Lance.
+1 Fo, +2 PA.
Chaque jet pour toucher réussi avec cette arme cause deux touches au lieu d'une.
- Explosion stellaire** 95 pts
Enchantement : Lance de cavalerie.
Attaque divine, Charge dévastatrice (+1 Att) et Coup fatal.
Usage unique. Peut être activé lors du Choix de l'équipement et des capacités : le porteur compte comme étant en charge pour ce qui est de **Charge dévastatrice**, avec Durée : Manche de combat.
- Cœur de bois de Cadaron** 75 pts
Enchantement : Arc long.
Tirs 3, Fo de l'utilisateur +1, PA de l'utilisateur +1.
- Lame-tempête** 60 pts
Enchantement : Arme lourde, Hallebarde.
+1 Att, +1 Fo.
Lors du Choix de l'équipement et des capacités, choisissez de gagner soit **Attaque enflammée**, soit **Attaque foudroyante**, avec Durée : Manche de combat.

Enchantements d'armure

- Alliage stellaire** 80 pts
Ne peut pas être pris par une figurine de Taille 5 ou montée sur un Griffon.
+1 Arm, ou +2 Arm si le porteur est à pied.
De plus, le porteur ne peut **jamais** être blessé sur un jet meilleur que 3+.
- Robe étincelante** 60 pts
Ne peut être pris que par un Mage à pied ou monté sur un Coursier elfique ou un Aigle géant.
Ægide (3+).
La valeur d'Armure du porteur **pass**e à 1 et ne peut **jamais** être améliorée au-delà de cette valeur.
Si le porteur provoque un Fiasco qui donne **Feu sorcier**, le nombre de touches subies par le porteur et son unité est divisé par deux (arrondi au supérieur).
- Protection de Dorac** 50 pts
Ne peut être pris que par une figurine à pied avec *Armure métallique*.
+3 Déf, +3 Arm, et **Attaché**.
La sauvegarde d'Armure du porteur ne peut **jamais** être améliorée au delà de 5.
- Fléau des démons** 20 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.
+2 Arm, contre **Attaque magique**.

Enchantements d'étendard

- Bannière de bataille de Rymâ** 60 pts
Rare.
Une unité contenant une *Bannière de bataille de Rymâ* gagne +1" Cha.
De plus, tout élément de figurine ordinaire avec *Elfe* dans cette unité gagne **Charge dévastatrice (+1 Fo)**.
- Bannière du Navigateur** 50 pts
L'unité du porteur gagne **Déchaînement (Ægide (5+))**.
- Bannière d'apaisement** 40 pts
Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».
Lors de la Phase de magie adverse, juste après avoir Évacué la magie excédentaire, votre adversaire perd un Dé de magie.

Artéfacts

- Diadème de protection** 80 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.
Ægide (+2, max. 4+).
- Cristal d'améthyste** 60 pts
Ne peut être pris que par un Magicien.
À moins que le porteur ne soit **ébranlé**, les Jets de dissipation effectués par l'armée du porteur gagnent un bonus de +1. Si la cible du sort ennemi se trouve à 18" du porteur, ce bonus est de +2 à la place.
- Livre de Meladys** 60 pts
Lors de chaque Phase de magie, la première fois que le porteur rate un Jet de lancement d'un Sort appris pour lequel il n'a lancé que deux ou trois Dés de magie, il peut relancer tous les dés de ce jet.

Potions et Parchemins

- Parchemin du Trône de perle** 30 pts
Choisissez un Objet magique d'une unité ennemie en contact avec le porteur. Cet Objet magique est ignoré, et cesse d'être un Objet magique.
L'objet conserve ses propriétés non magiques.

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 de bouclier

Au crépuscule forgé	55 pts
Sceau de protection	15 pts

Enchantements d'étendard

Emblème de distorsion	50 pts
-----------------------	--------

Artéfacts

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

Potions et Parchemins

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

Sort héréditaire

Meladys, la Grande Maîtresse, est la déesse des secrets, de la quête de connaissances et de la soif de voyages. Grâce aux connaissances acquises auprès de cette énigmatique protectrice, les mages arandais sont à même d'utiliser leurs pouvoirs arcaniques pour tromper la mort et altérer le destin. Plus d'un ennemi s'est cru victorieux pour voir la réalité elle-même se modifier après coup, effaçant les blessures à la discrétion du mage.



Sort héréditaire

Faveur de Meladys

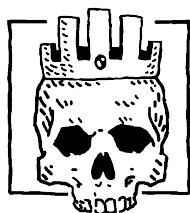
VL	Type	Durée
10+	Lanceur	Un tour

Effet


Le Lanceur gagne deux marqueurs « Protection », qui sont défaussés lorsque le sort prend fin. Lorsqu'une unité alliée à 18" du Lanceur subit une ou plusieurs blessures, après le jet de sauvegarde d'armure, mais avant l'éventuel jet de sauvegarde spéciale, le Lanceur peut défausser un marqueur « Protection » pour permettre à cette unité d'ignorer certaines de ces blessures :

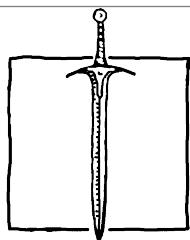
- Les figurines ordinaires de Taille 1 ignorent jusqu'à 2 blessures simultanées par marqueur défaussé.
- Les personnages, ainsi que les figurines de Taille 4-5, ne peuvent ignorer qu'une seule blessure par phase.
- Les blessures infligées par des attaques avec **Blessures multiples** ne sont pas ignorées, mais infligent une blessure de moins que d'ordinaire.

Structure de l'armée



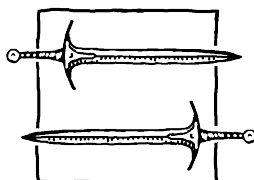
Personnages max. 40 %

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.

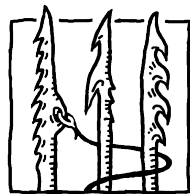
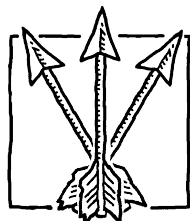
Arcs de la Reine

10 pour 750 Points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

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

- Arc, Arc long, dans un rapport de 1 pour 1.
- Cœur de bois de Cadaron, Suivante de la Reine, dans un rapport de 1 pour 5 (un élément de figurine avec une de ces règles compte quintuple au regard de cette limite).

Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 60 éléments de figurine équipés d'une des armes ou améliorations énumérées ci-dessus. 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, une figurine avec à la fois un Arc long et l'Honneur « Suivante de la Reine » compte quintuple).



Artillerie navale

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


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

- Baliste elfique, Faucheuse des cieux, dans un rapport de 1 pour 1.

Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 3 éléments de figurine équipés d'une des armes énumérées ci-dessus.

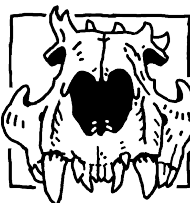
Alliés anciens (X)

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

Les unités marquées  « Alliés anciens (X) » comptent dans cette catégorie.

La somme des valeurs de Alliés anciens 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 Alliés anciens (3).



Personnages (max. 40 %)

Parangons des traditions martiales arandaises, les nobles des Hautes Lignées apprennent dès leur plus jeune âge à exceller dans la voie qu'ils ont choisie. Avec assurance et précision, ils donnent l'exemple et s'efforcent d'accomplir des exploits dignes d'être chantés. Ils ont beau être élégants et séduisants, malheur à ceux qui les sous-estiment, prenant leur sens du style pour de l'incompétence.



Haut prince 210 pts

Figurine seule

Max. 600* pts
Courant

Socle 20×20 mm
Taille 1

*Le coût maximal de l'unité devient :

700 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

800 pts/unité lorsqu'une option avec la mention ‡ est prise

900 pts/unité lorsqu'une option avec la mention ^ est prise

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		10	Discipliné		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	8	3	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Haut prince	4	8	4	1	8	Armure métallique, Elfe

Options		pts	Options de commandement		pts
Un unique Honneur		aucune limite	Général		gratuit
Objets magiques		jusqu'à 200	Options de monture (un choix obligatoire)		
Bouclier		5	Troupe légère		gratuit
Armure du feu-dragon		20	Char de pillage		35
Arc long (0+)		5	Coursier elfique		35
Un seul choix :			Char à lions (Chasseur royal uniquement)†		130
Lance légère		5	Aigle géant		150
Paire d'armes		5	Cotre aérien (Commodore uniquement)†		210
Hallebarde		10	Griffon†		270
Arme lourde et Grâce elfique		15	Dragon royal‡		400
Lance		15	Dragon des âges^		520
Lance de cavalerie		15			

Issus du peuple et de la petite noblesse, ces soldats de carrière font allégeance soit directement au Trône de perle, soit à l'un des grands seigneurs féodaux. Maîtres du combat et de la stratégie, ils sont les chefs sur lesquels s'appuient les armées des Hautes Lignées.



Commandant

80 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 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			
	5"	9	Discipliné			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	7	3	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Commandant	3	7	4	1	7	Armure métallique, Elfe

Options

	pts
Un unique Honneur	aucune limite
Objets magiques	jusqu'à 100
Bouclier	5
Armure du feu-dragon	20
Arc long (1+)	5
Un seul choix :	
Hallebarde	5
Lance	5
Lance légère	5
Paire d'armes	5
Arme lourde et Grâce elfique	10
Lance de cavalerie	10

Options de commandement

	pts
Doit choisir (un seul choix) :	
Capitaine et Attaché	gratuit
Général	20
Solitaire	20
Grande Bannière	70

Options de monture (un choix obligatoire)

	pts
Troupe légère*	gratuit
Coursier elfique*	25
Char de pillage	60
Aigle géant	140
Char à lions (Chasseur royal uniquement)†	150
Cotre aérien (Commodore uniquement)†	240
Griffon†	240
Dragon royal (Cavalier de la Reine uniquement)†‡	400

* Ne peut pas être pris par Solitaire

† Ne peut pas être pris par Capitaine

Savants suprêmes des arts ésotériques, formés dans les meilleurs établissements d'enseignement et ayant accès aux plus vastes bibliothèques du monde, les mages elfiques sont de véritables maîtres des arcanes, constamment à la recherche de nouvelles connaissances. La force magique qu'ils apportent aux armées de Celeda Ablan peut s'avérer extrêmement efficace.



Mage

290 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	Discipliné, Maître des arcanes		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	5	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Mage	1	5	3	0	5	Elfe

— Options magiques — pts —

Doit choisir (un seul choix) :

Adeptes magiciens

gratuit

Maîtres magiciens

150



Cosmologie



Divination



Pyromancie

— Options — pts —

Un unique Honneur

aucune limite

Objets magiques

jusqu'à 100

Si Maître magicien

jusqu'à 200

Ordre du Cœur de feu uniquement :

Bouclier

5

Paire d'armes

5

Armure du feu-dragon

10

— Options de commandement — pts —

Général

gratuit

— Options de monture (un choix obligatoire) — pts —

Troupe légère

gratuit

Char de pillage

10

Coursier elfique

10

Aigle géant

50

Griffon (Maître magicien uniquement)

100

Dragon royal (Maître magicien ou

Ordre du Cœur de feu uniquement)*

380

Montures de personnage

Des milliers d'années de sélection minutieuse aux quatre coins du monde ont donné naissance à des races de chevaux dotés des qualités les plus appréciées des elfes. Si ces coursiers ne sont pas connus pour leur force brute, aucun autre cheval ne peut rivaliser avec eux en vitesse.



Coursier elfique

Banal

Socle 25×50 mm
Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	9"		P	Course rapide		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Coursier elfique	1	3	3	0	4	Monture



Aigle géant

Rare

Socle 50×50 mm
Taille 3

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

Aussi dangereux que majestueux, ces fiers animaux mi-aigle, mi-lion sont proches, par leur esprit et par leur comportement, des elfes avec lesquels ils se lient d'amitié et aux côtés desquels ils se battent. Nés à l'état sauvage, capturés et dressés par les elfes, ils se muent en redoutables tourbillons d'ailes, de griffes et de coups de bec, qui déchiquettent tous ceux qui osent se dresser contre eux.



Griffon

Rare

Socle 50×50 mm
Taille 4

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		P	Alliés anciens (1), Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	P	5	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Griffon	4	5	5	3	5	Déchaînement (+1 Att, Haine), Piétinement (1 touche), Bête, Monture



Cotre aérien

Rare Socle 50×100 mm
Taille 4

La figurine compte également dans le nombre maximum de Cotres aériens autorisé dans la catégorie « Spécial ».

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	9"	5"	P	Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	P	4	P+1	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Châssis			5	2	Impact (1D6 touches), <i>Assemblage</i>	
Aigle géant	3	5	5	1	4	<i>Bête, Monture</i>

Armes de tir

Un personnage monté sur un Cotre aérien gagne :

Faucheuse des cieux : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Faucheuse des cieux	1+	24"	4	5	3	Tir rapide



Char de pillage

Inhabituel Socle 50×100 mm
Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	9"	7"	P	Course rapide, Exclusif (Char de pillage), Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	P	4	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Châssis			5	2	Impact (1D6 touches), <i>Assemblage</i>	
Coursier elfique (2)	1	3	3	0	4	<i>Monture</i>



Char à lions

Inhabituel Socle 50×100 mm
Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	8"	4"	P	Course rapide, Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	P	4	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Châssis			5	2	Impact (1D6+1 touches), <i>Assemblage</i>	
Lion (2)	2	5	5	2	4	<i>Bête, Monture</i>

Les montagnes de Rymâ, au cœur de Celeda Ablan, abritent les plus grands repaires de dragons du monde. Étant particulièrement sensibles à la magie, ces êtres magnifiques se sont depuis longtemps liés aux elfes des Îles blanches, d'autant plus que les objectifs et les aspirations qui leur sont propres coïncident plus souvent avec ceux des Arandais qu'avec ceux de tout autre peuple.



Dragon royal

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	7"	P	Alliés anciens (2), Course rapide, 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 royal	6	5	6	3	3	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), <i>Bête, Monture</i>

Ces puissants béhémoths ailés, plus anciens que l'histoire, se souviennent de l'époque précédant le Grand Cataclysme. Ces créatures sont encore plus circonspectes que leurs semblables en ce qui concerne le choix de leur éventuel cavalier. Conclure un pacte avec un dragon ancien équivaut à rassembler une armée. Et rares sont les ennemis qui osent défier une telle alliance.



Dragon des âges

Extraordinaire

Socle 100×150 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	7"	P	Alliés anciens (2), Course rapide, Les grands esprits se rencontrent, Solitaire, Terreur, Vol			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	8	6	6	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Dragon des âges	6	6	7	4	3	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), <i>Bête, Monture</i>

Base (min. 25 %)

Même si tous les elfes qui composent les bataillons de réserve sont censés être formés tant au combat à la lance qu'au tir à l'arc, en temps de guerre, les individus manient l'arme qu'ils maîtrisent le mieux. Avec la sérénité conférée par de longues années d'expérience, ces archers clairvoyants font pleuvoir la mort sur les ennemis de la Reine blanche.



Archers plébéiens

200 pts + 12 pts/fig. suppl.

15-30 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Discipliné		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	5	3	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Archer plébéien	1	5	3	0	5	Arc long (3+), Armure légère, Elfe

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

Bien qu'ils soient potiers, poètes ou peintres dans la vie de tous les jours, tous les elfes des Hautes Lignées sont tenus de répondre à l'appel des armes le moment venu. Équipés et entraînés par l'État, ils forment le gros des rangs homogènes des légions étincelantes de l'Empire. Et ne vous fiez pas à leur nom : vu leur longévité, ces elfes ont eu beaucoup de temps pour affûter leurs compétences.



Lanciers plébéiens

250 pts + 12 pts/fig. suppl.

20-40 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Discipliné		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	5	3	1	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Lancier plébéien	1	5	3	0	5	Combat sur un rang supplémentaire, Lance, Armure légère, Elfe

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

Le corps de la Garde maritime est l'armée permanente de l'Empire arandais, répondant directement au Trône. Il a pour mission d'armer les navires de la marine royale, de tenir des garnisons dans les diverses forteresses et de protéger les avant-postes les plus éloignés. Formés au maniement de la lance et de l'arc, ces soldats constituent la première ligne de défense des Îles blanches et de ses colonies.



Gardes-mer

270 pts + 18 pts/fig. suppl.

15-30 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

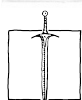
Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Discipliné, Guide (Terrain aquatique)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	5	3	1	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Garde-mer	1	5	3	0	5	Résolu (1), Tenir et tirer, Arc (3+), Lance, <i>Armure légère, Elfe</i>

Options d'état-major

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

Les maisons nobles arandaises ont la responsabilité, mais aussi l'honneur, de lever et d'équiper une troupe de guerriers montés. Formées à la fois des seigneurs de la maisonnée et de leurs valets, la vue de ces unités offre un spectacle merveilleux. Leurs cottes de mailles polies et leurs longues lances ornées de pennons proclament fièrement les prouesses martiales de ces cavaliers.



Lances patriciennes

210 pts + 26 pts/fig. suppl.

5-15 fig.

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	9"		8	Course rapide, Discipliné		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	5	3	4	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Lance patricienne	1	5	3	0	5	Lance de cavalerie, <i>Armure métallique, Elfe</i>
Coursier elfique	1	3	3	0	4	<i>Monture</i>

Options d'état-major

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

De tous les vassaux de la Reine blanche, les plus rustiques sont ceux qui peuplent les prairies ondoyantes d'Erlë, maîtres des chevaux et rois des cavaliers, surnommés « pillards » en raison du rôle qu'ils ont joué dans des conflits anciens. Au service des commandants arandais dans tout l'Empire, leur vitesse et leur agilité ont permis de remporter d'innombrables campagnes.



Pilleurs éléins

180 pts + 14 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	9"		8	Avant-garde, Course rapide, Discipliné, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	5	3	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Pilleur éléin	1	5	3	0	5	Lance légère, Armure légère, Elfe
Coursier elfique	1	3	3	0	4	Monture

Options	pts	Options d'état-major	pts
Arc (3+)	1/figurine	Musicien	10
		Porte-étendard	10
		Enchantement d'étendard	aucune limite

Spécial (aucune limite)

Les plus célèbres de tous les soldats de Celeda Ablan sont ceux de l'ordre des Maîtres de l'épée, également connus sous le nom de « Paladins de Nab ». Esthètes martiaux par excellence, ils sont parfois surnommés « poètes de la lame » et « peintres écarlates ». Autrefois mis à l'écart pour l'adoration qu'ils vouent à la Corneille de la guerre, déesse favorite des elfes noirs, ils sont aujourd'hui présents dans de nombreuses armées.



Maîtres de l'épée

200 pts + 22 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Discipliné		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	6	3	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Maître de l'épée	2	6	3	1	6	Déchaînement (+1 Déf, +1 Off), Grâce elfique, Serment de l'épée, Arme lourde, Armure métallique, Elfe
— Options d'état-major — pts —						
Musicien						10
Porte-étendard						10
Enchantement d'étendard						aucune limite

Originaires des landes d'É' Baleg balayées par d'âpres vents, ces disciples de Dyaran, premier et plus grand héros des Îles, sont réputés dans tout l'Arandach pour être les meilleurs chasseurs de monstres et gardes du corps que les perles permettent d'acquérir. Vêtus d'une panoplie à l'image du héros légendaire et brandissant de puissantes haches, ils sont admirés pour leur intrépidité.



Gardes-lions

200 pts + 20 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

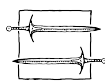
Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		9	Discipliné, Garde du corps (Général), Guide (Forêt), Intrépide		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	6	3	2	Fouurrure de lion	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Garde-lions	1	6	4	1	6	Blessures multiples (2, contre Taille 4-5), Grâce elfique, Arme lourde, Armure métallique, Elfe
— Options d'état-major — pts —						
Musicien						10
Porte-étendard						10
Enchantement d'étendard						aucune limite

L'air, l'eau et le feu sont trois éléments sacrés pour les Arandais, chacun faisant l'objet d'une dévotion particulière ; les Protecteurs de la flamme sont chargés de veiller sur ce dernier. Bénis d'une protection surnaturelle après avoir consommé le contenu brûlant d'un œuf de phénix, ils se considèrent comme les gardiens de la civilisation, acceptant de sacrifier une partie de leur longévité comme prix de leur devoir sacré.



Protecteurs de la Flamme

240 pts + 22 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Courant

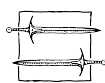
Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		9	Discipliné, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	6	3	2	Ægide (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Protecteur de la Flamme	1	6	4	1	6	Hallebarde, Armure métallique, Elfe

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

Cet ordre de fiers chevaliers issus des maisons nobles de Rymâ forme les troupes de choc du Trône de perle. Comptant parmi les plus puissants cavaliers du monde, leur seule approche fait naître la peur dans le cœur de nombreux ennemis. On dit que leur armure est modelée par le feu magique des dragons qui résident dans leur province.



Chevaliers de Rymâ

300 pts + 40 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Courant

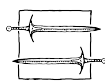
Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	9"		9	Course rapide, Discipliné		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	6	3	4	Armure du feu-dragon, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevalier de Rymâ	1	6	4	1	6	Déchaînement (+1 Att, +1 Off), Lance de cavalerie, Armure métallique, Elfe
Coursier elfique	1	3	3	0	4	Monture

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

Alors que les nobles des autres provinces se battent montés sur leurs chevaux, ceux d'Erlë préfèrent assembler des escadrons de chars rapides. Armés d'un arc et d'une lance, ils piétinent tout adversaire qui ne peut être vaincu par les seules bandes de cavaliers légers issues de leur province.



Char de pillage

170 pts + 80 pts/fig. suppl.

2-3 fig.

Inhabituel

Socle 50×100 mm
Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	9"	7"	8	Course rapide, Discipliné, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	5	4	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage (2)	1	5	3	0	5	Arc long (3+), Lance légère, Armure légère, Elfe
Coursier elfique (2)	1	3	3	0	4	Monture
Châssis			5	2		Impact (1D6 touches), Assemblage

Options d'état-major

pts -

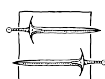
Musicien

10

Porte-étendard

10

Monter sur un char du culte de Dyaran est un signe de grand prestige parmi les Gardes-lions et la noblesse d'É'Baleg. Ces chars sont tirés par de majestueux félins semblables à ceux qui parcouraient autrefois les Îles blanches, mais qui doivent aujourd'hui être capturés outre-mer. L'honneur est encore plus grand pour les commandants à même de recruter à leur service pareille union mortelle entre le guerrier et la bête.



Char à lions

200 pts

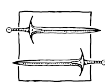
Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×100 mm
Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	8"	4"	9	Course rapide, Discipliné, Intrépide, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	6	4	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage (2)	1	6	4	1	6	Blessures multiples (2, contre Taille 4-5), Grâce elfique, Arme lourde, Armure métallique, Elfe
Lion (2)	2	5	5	2	4	Bête, Monture
Châssis			5	2		Impact (1D6+1 touches), Assemblage

Depuis l'aube des temps, les elfes partagent une amitié étonnante avec les plus puissants oiseaux de proie. Lorsque les ancêtres des Arandais quittèrent leur forêt pour la première fois, ils furent suivis par ces alliés ailés. Aujourd'hui encore, aigles et elfes combattent côte à côte, et la létalité de ces prédateurs aériens n'a guère faibli au cours des millénaires.



Aigle géant

150 pts + 70 pts/fig. suppl.

1-5 fig.

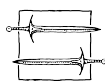
Rare

Socle 50×50 mm

Taille 3

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

Pour être admis par la Reine dans l'Ordre du Cœur de feu, il faut tout d'abord maîtriser l'énergie et la matière. Les nombreux candidats à ce titre sollicitent le savoir des dragons, nouant de formidables pactes avec ces créatures. Ces érudits enthousiastes sont les bienvenus dans les armées de Celeda Ablan, leur maîtrise des sorts étant renforcée par les connaissances innées et ancestrales de leur monture ardente.



Initié du Cœur de Feu

400 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

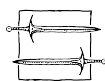
Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		9	Alliés anciens (1), Conclave de magiciens (2), Course rapide, Discipliné, Maître des arcanes, Solitaire, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	5	5	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Mage dragon	1	5	3	0	5	Attaque enflammée, Elfe
Jeune dragon	4	5	5	2	3	Attaque enflammée, Piétinement (1D3 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Bête, Monture

— Conclave de magiciens —

L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :

- Acier vivant (Alchimie)
- Cuivre fondu (Alchimie)
- Épées flamboyantes (Pyromancie)
- Coulée pyroclastique (Pyromancie)

Considérés comme des incarnations vivantes du feu, ces faucons géants peuvent invoquer des flammes magiques et se réincarner après leur mort. Les œufs de ces créatures légendaires sont acquis dans des contrées lointaines par les Protectors de la flamme au péril de leur vie, qui les élèvent dans le plus grand respect. Les œufs non encore éclos peuvent être fusionnés avec un surnaturel lors d'un rituel dangereux, transformant les flammes du poussin en un gel mordant.



Phénix

340 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	8"	8	Alliés anciens (1), Course rapide, Renaissance , Solitaire, Terreur, Troupe légère, Vol			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Règles de figurine	
	5	5	5	0	Ægide (4+), Résistant (Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Phénix	4	5	5	2	4	Piétinement (1D6 touches), Bête

Règles de figurine

Renaissance : Quand la figurine perd son dernier Point de vie, son propriétaire doit lancer un dé (sauf s'il s'agissait d'une figurine invoquée).

Ce jet est réussi sur 5+ :

- Avant de retirer la figurine comme perte, placez un marqueur au centre de sa position finale.
- Au début de votre prochaine Phase de mouvement, **invoquez** un nouveau Phénix à 3" du point marqué. La figurine invoquée a les mêmes améliorations que la figurine originale. Immédiatement après qu'elle a été déployée, la figurine perd 4 PV (*cette perte ne pouvant être évitée et ces Points de vie ne pouvant être récupérés d'aucune manière*).

Si le jet échoue, retirez la figurine comme perte selon les règles habituelles.

Options

Doit choisir (un seul choix) :

Phénix de givre

Phénix de feu

gratuit

60

Options

Gardien lié

40

Règles de figurine optionnelles

Gardien lié : la figurine gagne +1 en Discipline, **Discipliné**, et réussit son jet de **Renaissance** sur un résultat de 3+ au lieu de 5+.

L'élément de figurine « Phénix » gagne *Monture*. De plus, la figurine gagne un élément de figurine additionnel :

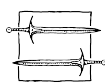
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gardien	1	6	4	1	6	Hallebarde, Elfe

Phénix de feu : l'élément de figurine « Phénix » gagne **Attaque au passage (XD3* +1 touches, Fo 4, PA 1, Attaque enflammée)**, **Attaque enflammée** et **Broyage (1D6 touches, Fo 4, PA 1, Attaque enflammée, Fixe)**.

* où « X » est le nombre de rangs de l'unité ciblée.

Phénix de givre : la figurine gagne **Attaque magique, Contact (-2 Déf, -2 Off et -2 Agi), Sans peur et Surnaturel**.

Ces élégantes balistes sont la principale artillerie arandaise. Elles sont employées exclusivement par le corps de la Garde maritime, ce qui assure au Conseil impérial un monopole sur ces machines destructrices. Qu'elles soient montées sur le pont d'un navire ou sur le parapet d'une forteresse, il s'agit d'œuvres d'art autant que d'instruments de mort.



Faucheuse garde-mer

220 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 60×60 mm

Taille 2

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	5"	8	Discipliné, Guide (Terrain aquatique), Solitaire, Statique		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	1	4	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage	2	5	3	0	5	Baliste elfique (3+), Armure légère, Elfe

—Armes de tir—

Cette arme peut tirer de deux manières :

Baliste elfique : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Baliste elfique	3+	48"	1	3	10	Attaque de zone (1×5), Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3))

Baliste elfique : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Baliste elfique	3+	48"	6	4	2	

Tirées par d'énormes oiseaux de guerre volants, ces embarcations de la Marine royale sont si fines et si légères qu'elles sont capables de s'élever dans les airs, portées par des voiles et quelques enchantements mineurs. Souvent utilisées dans un rôle de reconnaissance, elles peuvent frapper les lignes de communication ennemies, harceler les troupes adverses et causer des dégâts partout où elles sont déployées.



Cotre aérien

230 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

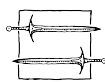
Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	9"	5"	8	Course rapide, Discipliné, Guide (Terrain aquatique), Solitaire, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	5	4	2	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage (2)	1	5	3	0	5	Lance légère, Armure légère, Elfe
Aigle géant	3	5	5	1	4	Bête, Monture
Châssis			5	2	Faucheuse des cieux (3+), Impact (1D6 touches), Assemblage	

—Armes de tir—

Faucheuse des cieux : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Faucheuse des cieux	3+	24"	4	5	3	Tir rapide

Bataillon d'élite composé exclusivement de femmes, cette unité est entièrement dévouée à la protection de la Reine blanche, de la famille royale et de ses biens, ses membres agissant aussi en tant que messagères de Sa Majesté au-delà des Îles blanches. Formées au maniement de l'arc, de l'épée et de la lance par les meilleures tutrices, elles sont les spécialistes les plus dévouées et les plus polyvalentes de l'Empire.



Gardes de la Reine

240 pts + 20 pts/fig. suppl.

10-20 fig.

Rare
max. 20 fig./armée

Socle 20×20 mm
Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	5"		9	Discipliné			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	1	6	3	1			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Garde de la Reine	1	6	4	1	6	Flèches du clair de lune, Arc long (2+), Lance, Armure légère, Elfe	
Options			pts-	Options d'état-major			pts-
Bouclier			1/figurine	Musicien			10
				Porte-étendard			10
				Enchantement d'étendard			aucune limite

Les agents de cette organisation secrète, recrutés dans les orphelinats de Celeda Ablan, sont les yeux et les oreilles de la Reine dans le monde entier. En temps de guerre, ils peuvent jouer un rôle d'infiltrateurs et de sapeurs, désorientant et affaiblissant l'ennemi avant le début de la bataille à l'aide d'armes ensorcelées et de flèches mortelles.



Veilleurs gris

150 pts + 16 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Rare

Socle 20×20 mm
Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	5"		8	Discipliné, Éclaireur, Guide (Mur, Ruines), Tirailleur, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	1	6	3	1	Cible difficile (1)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Veilleur gris	2	6	3	1	6	Miasmes féériques, Arc long (2+), Paire d'armes, Armure légère, Elfe	
Options			pts-	Options d'état-major			pts-
Bouclier			1/figurine	Musicien			10

Feuille de référence

Personnages

Haut prince	Cha / Mob	5"	Dis	10						Discipliné	
Taille 1	PV	3	Déf	8	End	3	Arm	2			
Haut prince	Att	4	Off	8	Fo	4	PA	1	Agi	8	Armure métallique, Elfe
Commandant	Cha / Mob	5"	Dis	9						Discipliné	
Taille 1	PV	3	Déf	7	End	3	Arm	2			
Commandant	Att	3	Off	7	Fo	4	PA	1	Agi	7	Armure métallique, Elfe
Mage	Cha / Mob	5"	Dis	9						Discipliné, Maître des arcanes	
Taille 1	PV	3	Déf	5	End	3	Arm	0			
Mage	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Elfe

Montures de personnage

Coursier elfique	Cha / Mob	9"	Dis	P						Course rapide	
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+2			
Coursier elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Monture
Aigle géant	Cha / Mob	9"	Dis	P						Course rapide, Troupe légère, Vol	
Taille 3	PV	4	Déf	P	End	4	Arm	P+1			
Aigle géant	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4	Bête, Monture
Griffon	Cha / Mob	8"	Dis	P						Alliés anciens (1), Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol	
Taille 4	PV	5	Déf	P	End	5	Arm	4			
Griffon	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	3	Agi	5	Déchainement (+1 Att, Haine), Piétinement (1 touche), Bête, Monture
Cotre aérien	Cha	9"	Mob	5"	Dis	P					Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol
Taille 4	PV	4	Déf	P	End	4	Arm	P+1			
Châssis					Fo	5	PA	2			
Aigle géant	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4	Bête, Monture
Char de pillage	Cha	9"	Mob	7"	Dis	P					Course rapide, Exclusif (Char de pillage), Repli tactique, Troupe légère
Taille 4	PV	3	Déf	P	End	4	Arm	P+2			
Châssis					Fo	5	PA	2			
Coursier elfique (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Monture
Char à lions	Cha	8"	Mob	4"	Dis	P					Course rapide, Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	4	Déf	P	End	4	Arm	P+2			
Châssis					Fo	5	PA	2			
Lion (2)	Att	2	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4	Bête, Monture
Dragon royal	Cha / Mob	7"	Dis	P						Alliés anciens (2), Course rapide, Les grands esprits se rencontrent, Solitaire, Terreur, Vol	
Taille 5	PV	7	Déf	5	End	6	Arm	4			
Dragon royal	Att	6	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Bête, Monture
Dragon des âges	Cha / Mob	7"	Dis	P						Alliés anciens (2), Course rapide, Les grands esprits se rencontrent, Solitaire, Terreur, Vol	
Taille 5	PV	8	Déf	6	End	6	Arm	4			
Dragon des âges	Att	6	Off	6	Fo	7	PA	4	Agi	3	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Bête, Monture

Base

Archers plébéiens	Cha / Mob	5"	Dis	8						Discipliné	
Taille 1	PV	1	Déf	5	End	3	Arm	1			
Archer plébéien	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Arc long (3+), Armure légère, Elfe
Lanciers plébéiens	Cha / Mob	5"	Dis	8						Discipliné	
Taille 1	PV	1	Déf	5	End	3	Arm	1			
Lancier plébéien	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Combat sur un rang supplémentaire, Lance, Armure légère, Elfe
Gardes-mer	Cha / Mob	5"	Dis	8						Discipliné, Guide (Terrain aquatique)	
Taille 1	PV	1	Déf	5	End	3	Arm	1			
Garde-mer	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Résolu (1), Tenir et tirer, Arc (3+), Lance, Armure légère, Elfe

Lances patriciennes	Cha / Mob	9"	Dis	8						Course rapide, Discipliné	
Taille 2	PV	1	Déf	5	End	3	Arm	4		Bouclier	
Lance patricienne	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Lance de cavalerie, Armure métallique, Elfe
Coursier elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Monture
Pilleurs éléins	Cha / Mob	9"	Dis	8						Avant-garde, Course rapide, Discipliné, Repli tactique, Troupe légère	
Taille 2	PV	1	Déf	5	End	3	Arm	2			
Pilleur éléin	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Lance légère, Armure légère, Elfe
Coursier elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Monture

Spécial

Maîtres de l'épée	Cha / Mob	5"	Dis	8						Discipliné	
Taille 1	PV	1	Déf	6	End	3	Arm	2			
Maître de l'épée	Att	2	Off	6	Fo	3	PA	1	Agi	6	Déchainement (+1 Déf, +1 Off), Grâce elfique, Serment de l'épée, Arme lourde, Armure métallique, Elfe
Gardes-lions	Cha / Mob	5"	Dis	9						Discipliné, Garde du corps (Général), Guide (Forêt), Intrépide	
Taille 1	PV	1	Déf	6	End	3	Arm	2			
Garde-lions	Att	1	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	6	Blessures multiples (2, contre Taille 4-5), Grâce elfique, Arme lourde, Armure métallique, Elfe
Protecteurs de la Flamme	Cha / Mob	5"	Dis	9						Discipliné, Sans peur	
Taille 1	PV	1	Déf	6	End	3	Arm	2			
Protecteur de la Flamme	Att	1	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	6	Ægide (4+)
Chevaliers de Rymâ	Cha / Mob	9"	Dis	9						Course rapide, Discipliné	
Taille 2	PV	1	Déf	6	End	3	Arm	4			
Chevalier de Rymâ	Att	1	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	6	Déchainement (+1 Att, +1 Off), Lance de cavalerie, Armure métallique, Elfe
Coursier elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Monture
Char de pillage	Cha	9"	Mob	7"	Dis	8				Course rapide, Discipliné, Repli tactique, Troupe légère	
Taille 4	PV	3	Déf	5	End	4	Arm	2			
Équipage (2)	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Arc long (3+), Lance légère, Armure légère, Elfe
Coursier elfique (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Monture
Châssis				Fo	5	PA	2				Impact (1D6 touches), Assemblage
Char à lions	Cha	8"	Mob	4"	Dis	9				Course rapide, Discipliné, Intrépide, Troupe légère	
Taille 4	PV	4	Déf	6	End	4	Arm	4			
Équipage (2)	Att	1	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	6	Blessures multiples (2, contre Taille 4-5), Grâce elfique, Arme lourde, Armure métallique, Elfe
Lion (2)	Att	2	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4	Bête, Monture
Châssis				Fo	5	PA	2				Impact (1D6+1 touches), Assemblage
Aigle géant	Cha / Mob	9"	Dis	8						Course rapide, Indiscipliné, Troupe légère, Vol	
Taille 3	PV	4	Déf	5	End	4	Arm	2			
Aigle géant	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4	Bête
Initié du Cœur de Feu	Cha / Mob	7"	Dis	9						Alliés anciens (1), Conclave de magiciens (2), Course rapide, Discipliné, Maître des arcanes, Solitaire, Troupe légère, Vol	
Taille 4	PV	5	Déf	5	End	5	Arm	4			
Mage dragon	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Attaque enflammée, Elfe
Jeune dragon	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	3	Attaque enflammée, Piétinement (1D3 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Bête, Monture
Phénix	Cha / Mob	8"	Dis	8						Alliés anciens (1), Course rapide, Renaissance, Solitaire, Terreur, Troupe légère, Vol	
Taille 5	PV	5	Déf	5	End	5	Arm	0			
Phénix	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4	Ægide (4+), Résistant (Attaque enflammée)
Faucheuse garde-mer	Cha	0"	Mob	5"	Dis	8				Discipliné, Guide (Terrain aquatique), Solitaire, Statique	
Taille 2	PV	4	Déf	1	End	4	Arm	1			
Équipage	Att	2	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Baliste elfique (3+), Armure légère, Elfe
Cotre aérien	Cha	9"	Mob	5"	Dis	8				Course rapide, Discipliné, Guide (Terrain aquatique), Solitaire, Troupe légère, Vol	
Taille 4	PV	4	Déf	5	End	4	Arm	2			
Équipage (2)	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Lance légère, Armure légère, Elfe
Aigle géant	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4	Bête, Monture
Châssis				Fo	5	PA	2				Faucheuse des cieus (3+), Impact (1D6 touches), Assemblage

Gardes de la Reine	<i>Cha / Mob</i>	5"	<i>Dis</i>	9						Discipliné	
<i>Taille 1</i>	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	6	<i>End</i>	3	<i>Arm</i>	1			
Garde de la Reine	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	6	<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	6	Flèches du clair de lune, Arc long (2+), Lance, <i>Armure légère, Elfe</i>
Veilleurs gris	<i>Cha / Mob</i>	5"	<i>Dis</i>	8						Discipliné, Éclaireur, Guide (Mur, Ruines), Tirailleur, Troupe légère	
<i>Taille 1</i>	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	6	<i>End</i>	3	<i>Arm</i>	1			Cible difficile (1)
Veilleur gris	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	6	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	6	Miasmes féériques, Arc long (2+), Paire d'armes, <i>Armure légère, Elfe</i>

Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Flèches du clair de lune	-	4	0	-	Attaque enflammée, Attaque magique
Cœur de bois de Cadaron	30"	Utilisateur + 1	Utilisateur + 1	3	Attaque magique
Baliste elfique (1)	48"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1x5), Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3))
Baliste elfique (2)	48"	4	2	6	-
Faucheuse des cieux (Cotre aérien)	24"	5	3	4	Tir rapide

Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Arc long / Cœur de bois de Cadaron	0+	Haut prince
	1+	Commandant
Arc long	2+	Gardes de la Reine, Veilleur gris
	3+	Char de pillage, Archer plébéen
Arc	3+	Gardes-mer, Pilleur éléin
Baliste elfique	3+	Baliste elfique
Faucheuse des cieux	1+	Commodore
	3+	Cotre aérien