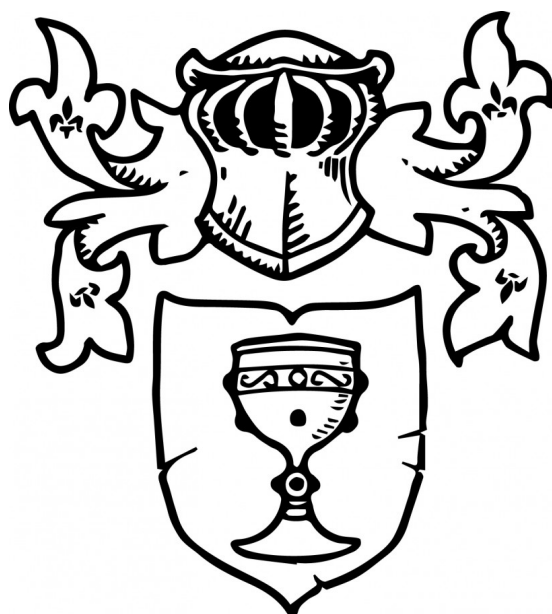


LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Royaume d'Équitaine

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 propres à l'armée	4	Personnages	10
Règles des figurines de l'armée	5	Montures de personnage	14
Objets magiques	7	Base	17
Objets magiques partagés	8	Spécial	20
Sort héréditaire	6	Fées	27
Feuille de référence	30		

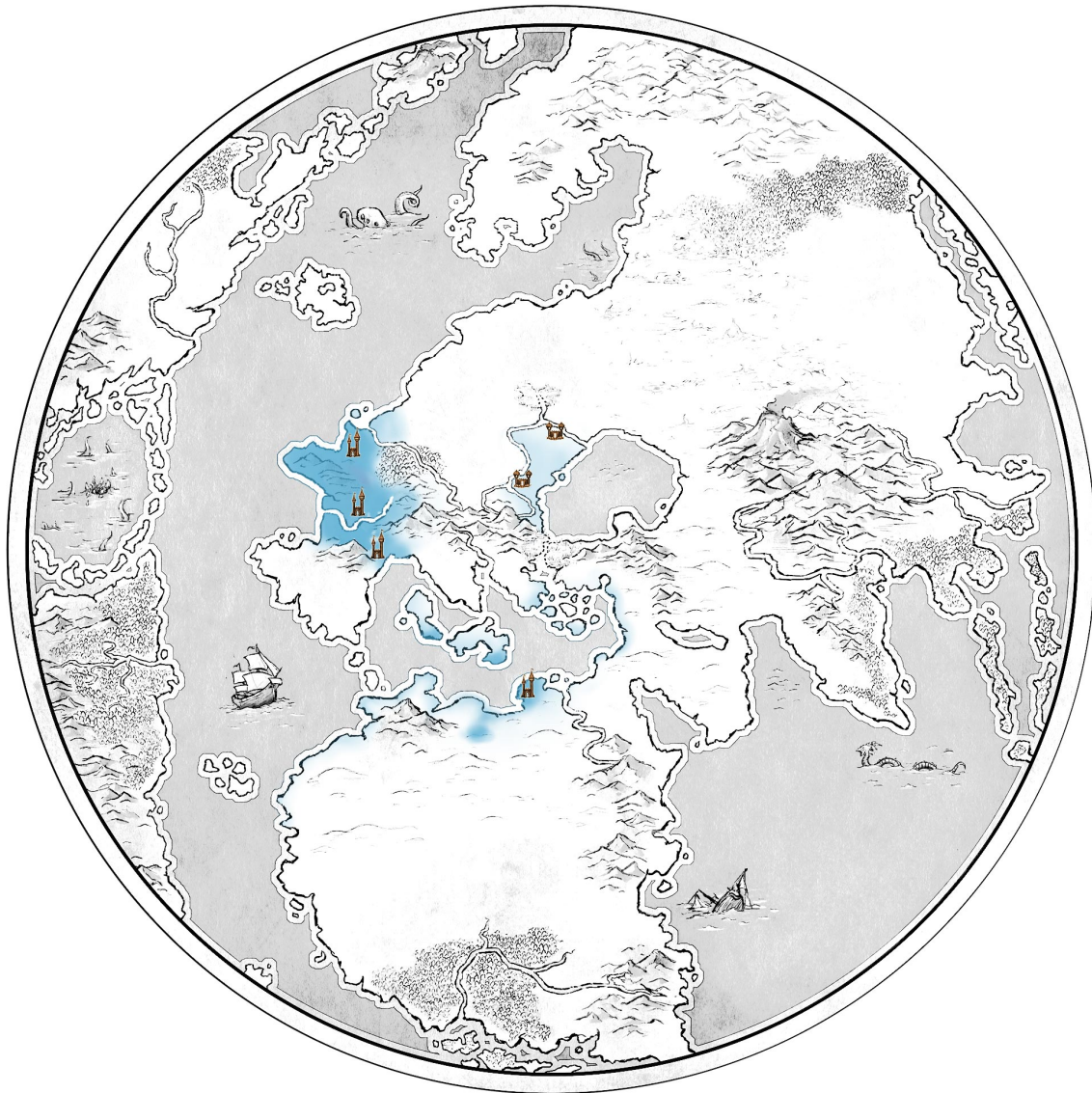


Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe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

Royaume d'Équitaine

Terre verte et généreuse située dans l'ouest de la Vétie, l'Équitaine est un pays mystérieux fait de vallées embrumées, de lacs enchantés et de nombreuses créatures étranges. Mais surtout, c'est le siège d'un puissant royaume humain qui répond à un grand monarque, à de grands seigneurs et à une déesse unique. Suivant un antique code de chevalerie, la noblesse de ce pays dispose d'un patrimoine équestre qui surpasse tous les autres. Les armées d'Équitaine comptent de nombreuses colonnes de chevaliers vêtus de panoplies colorées, hérissés d'armes et entraînés dans une féroce tradition martiale. Renommées dans le monde entier (car elles font souvent campagne sur d'autres terres), lorsque leurs colonnes de vaillants cavaliers lancent leur charge, rares sont ceux capables de leur résister.



Les terres mystiques d'Équitaine servent de refuge à de nombreuses créatures sauvages et magiques. Depuis les collines brumeuses, les lacs sacrés et les pics montagneux, les chevaliers de ce royaume s'élancent dans leur quête de la Dame. Celle-ci les emmène à parcourir la Vétie, s'aventurer en Taphrie et même au-delà, parfois dans des croisades éphémères, d'autres fois pour établir des colonies durables.

Histoire

L'Équitaine a été fondée par Gilles de Raux, roi vampire honni, qui en son temps unifia les nombreuses tribus barbares qui peuplaient ce pays afin de tenir tête aux armées de la Vermine qui avaient alors conquis tout le pourtour de la Mer médiane. Le royaume fut finalement libéré par le légendaire Uther, son premier roi mortel, qui fut également l'un des compagnons de Sunna dans sa lutte pour établir la suprématie humaine au début du Neuvième Âge. Dans sa campagne contre le Roi éternel, Uther put compter sur ses frères d'armes, parmi lesquels figuraient Roland, Perceval et Tristan, héros de légende considérés comme les fondateurs des vertus chevaleresques, des structures féodales et des traditions héroïques qui perdurent jusqu'à aujourd'hui.

Le code chevaleresque

Le Royaume est organisé selon un mode strictement féodal, dont la population est divisée en trois castes : « ceux qui combattent, ceux qui œuvrent et ceux qui prient », c'est-à-dire les seigneurs, les manants et les clercs. À chacune de ces castes correspond l'une des vertus cardinales : courage, constance, honnêteté. Ceux qui transgressent ou cherchent à échapper à ce système sont rejetés en tant que hors-la-loi et échappent dès lors à la protection du Roy.

L'armée professionnelle est principalement composée de chevaliers de noble naissance, appuyés par des troupiers de basse extraction, des soldats des institutions religieuses (appelées « ordos ») et, parfois, quelques hors-la-loi repentis. Les chevaliers sont des combattants hautement qualifiés et des cavaliers experts ayant juré de s'en tenir à un code de conduite martial et éthique parfois condensé en sept principes directeurs, bien qu'une liste exacte n'en ait jamais été arrêtée.

La Dame

La plupart des Équitains vénèrent une déesse unique simplement appelée « la Dame », incarnation de la vertu et unique source de rédemption pour ses fidèles. Également connue sous les noms de « Reine des coupes », « Reine immortelle » et bien d'autres titres, ses adeptes ont un grand respect pour la nature, en particulier pour les cours d'eau. Ils lancent régulièrement des guerres saintes en son nom pour, disent-ils, prendre le contrôle de sites sacrés ou apporter le réconfort de la Dame aux pays étrangers.

Les ordos abritent à la fois des clercs et des érudits ; certains de leurs membres apprennent à se battre pour protéger leur domaine. Au-dessus d'eux se trouvent les « damoiselles », sorcières et prophétesses que l'on dit jouir d'un lien particulier à leur déesse, et dont les instructions sont suivies aussi bien par les seigneurs que par les manants.

Beaucoup de gens apprennent avec étonnement l'existence d'un deuxième dieu dans la tradition équitaine :

personnage rusé, véritable contrepartie de la Dame, répondant à de nombreux noms – Carde, Cyr, Kule, l'Espiegle, le Roi malin... – qui ne sont invoqués que par les personnes qui peuplent les franges les plus sombres de la société, et dont le clergé est constitué par les mystérieux « quins ».

Montures

Les chevaux sont la plus grande passion du Royaume, toutes classes confondues. De nombreuses races ont été sélectionnées par des maîtres éleveurs, chacune étant adaptée à un rôle spécifique, pour la paix comme pour la guerre. D'autres créatures sont également élevées avec talent, qu'il s'agisse d'animaux domestiques familiers, de bêtes plus étranges ou d'êtres chimériques, tels que ceux que l'on trouve fréquemment dans les régions les plus sauvages du Royaume. Les plus appréciées de ces créatures sont évidemment celles qui sont en partie chevalines, comme les hippogriffes et les pégases.

La Quête et les Sanctifiés

Tout homme ou femme d'Équitaine peut choisir de se lancer dans la Quête, qui est un chemin de pure dévotion à la Dame. Celle-ci peut revêtir de nombreuses formes, adaptées aux capacités et affinités de chacun, mais toujours difficile et dangereuse. Les aspirants se retrouvent fréquemment placés entre ceux qui sont dans le besoin et tous les maux du monde. Ils doivent incarner les trois vertus sans réserve, renonçant à tout privilège et à tout héritage, quelle que soit leur importance. Guidés par une série de visions, contraints de parcourir de grandes distances, en luttant, souffrant et surmontant les périls, ils se rapprochent petit à petit de la Déesse et gagnent Ses faveurs.

Celles et ceux qui prouvent leur valeur gagnent en puissance et s'imbibent de magie sacrée. À la fin de leurs épreuves, ils seront peut-être jugés dignes de boire à Son calice, le Saint Graal. Leurs forces ainsi décuplées, bénis d'une longue vie, ils deviennent « Sanctifiés », et comptent désormais parmi les plus grands champions du pays. Objets de vénération partout où ils vont, ils se tiennent à l'écart de la politique et de la société, mais continuent à servir la Reine immortelle et à aider Son peuple.

Fées

De nombreux serviteurs de la Dame, adoptant de multiples formes, visitent régulièrement l'Équitaine, quand ils n'y habitent pas carrément. Même s'ils ne sont pas toujours aimables ni fiables, beaucoup de seigneurs leur font bon accueil et les traitent comme des alliés. On trouve ainsi dans le Royaume toutes sortes de nymphes, fées, lutins et bêtes étranges, en plus des compagnons les plus proches de la déesse. Le peuple féerique peut grandement renforcer le Royaume au combat, s'il choisit d'y participer.

Règles propres à l'armée

La Bénédiction

Les profils d'unité de ce Livre d'armée contiennent une caractéristique supplémentaire : « Ægide (Æg) ». Cela signifie que l'unité a la règle **Ægide (X+)**, où « X » est la valeur d'Æg.

Remarque : les modificateurs d'Ægide peuvent s'appliquer à une unité même si elle n'a pas de valeur d'Æg.

La terre et le peuple d'Équitaire sont imprégnés de magie et de foi. La plus ordinaire des cottes de mailles est gravée de prières sur chacun de ses anneaux ; les boucliers de chêne sont garnis de cantiques de bataille ; les armes sont ointes au service de la Dame. Les nobles comme les manants sont consacrés avant la bataille par les adeptes des ordos. Les oraisons, les hymnes, les dévotions, les quêtes, les sacrifices religieux, le jeûne et une foule d'autres efforts se conjuguent pour donner lieu à la Bénédiction : non pas un enchantement ponctuel, mais plutôt la résultante de l'ensemble de ces actes de dévotion quotidiens.

Oraisons

Pendant les Sélections pré-partie, une armée du Royaume d'Équitaire obtient une réserve de marqueurs « Bénédiction », contenant un marqueur pour chaque unité de la liste d'armée qui a la propriété *Ordination*. Cette réserve ne peut **jamais** contenir plus de 6 marqueurs à la fois.

Lors de chaque Phase de magie, immédiatement après avoir Siphonné le Voile, vous pouvez utiliser vos marqueurs « Bénédiction » : défaussez un marqueur et désignez une unité alliée pour lui conférer l'un des effets suivants. Tous ces effets ont pour Durée : Un tour.

- **Oraison de protection** : Ægide (5+).
- **Oraison de frappe** : +2 Off, **Attaque magique**, et ignore **Parade** (les éléments de figurine avec *Monture* ne sont pas concernés).
- **Oraison de discipline** : Discipline passe à 9.

Sauf mention contraire, aucune figurine ne peut bénéficier des effets de plus d'une Oraison à la fois. Le fait d'appliquer une Oraison à une figurine annule toute autre Oraison qui s'y appliquait précédemment, à moins qu'il ne soit spécifié que cette figurine peut bénéficier de plusieurs Oraisons à la fois.

Règles des figurines de l'armée

Règles de figurine

Les chevaliers d'Équitate se disposent souvent en une formation rappelant un fer de lance afin de mieux percer les lignes adverses, à l'image de leur arme de prédilection lors de ces charges. Portés par l'élan de leurs grands destriers, cette tactique s'avère si efficace qu'elle constitue désormais un trait emblématique du Royaume.

Aumônier

Au début de chacune de vos Phase de magie, chaque unité contenant cette règle peut choisir d'effectuer l'une des actions suivantes :

- **Ressusciter** 1 Point de vie sur une Réserve de Points de vie ordinaire de l'unité ;
- Défausser un marqueur « Bénédiction » pour faire **recupérer** 1 Point de vie à n'importe quelle figurine dans l'unité.

Chevalier banneret

Inhabituel.

Une unité contenant un Chevalier banneret ajoute +1 au Résultat de combat de son camp.

De plus, elle peut prendre un unique Enchantement d'étendard, choisi dans la liste d'Objets magiques propres à la faction.

Clergé

La figurine gagne **Ægide (5+, contre Attaque magique)**.

Formation en lance

Une unité avec cette règle n'a besoin que de trois colonnes pour former des Rangs complets.

Toutefois, l'unité n'est jamais considérée comme ayant plus d'un Rang complet pour ce qui est du Bonus de rang. De plus, si l'unité compte exactement trois colonnes, alors toute figurine avec cette règle dans cette unité gagne deux instances de **Combat sur un rang supplémentaire** pour chacun de ses éléments.

Manant

La figurine gagne **Ægide (5+)** tant qu'elle est engagée dans le même combat qu'une autre unité alliée.

Noblesse

La figurine gagne **Ægide (5+, contre sauvegarde d'armure zéro*)**.

* Cette sauvegarde ne peut être utilisée que contre les attaques pour lesquelles la figurine ne peut pas utiliser sa sauvegarde d'armure, ou échouerait automatiquement à ce jet.

Position apprêtée

Inhabituel

Lorsque vous déployez cette unité, vous pouvez placer un Mur qui doit se trouver entièrement à 1" ou moins du front de l'unité, et qui ne doit pas être en contact avec le moindre autre Décor.

La largeur de ce Mur ne peut dépasser 1", et sa longueur ne peut dépasser 8" (environ 20 cm).

Il suit toutes les règles habituelles des Murs, à l'exception qu'il a la règle **Terrain couvrant (Taille 1)** au lieu de (Taille 3).

Sanctifié

Légendaire. Ne peut pas être pris par le porteur de la Grande Bannière.

L'élément de figurine gagne +1 en valeur d'Attaque et **Sans peur**.

La figurine est **toujours** considérée comme étant sous l'effet des trois Oraisons à la fois (c.-à-d. que sa Discipline **pass**e à 9, qu'elle gagne +2 Off, **Ægide (5+)**, **Attaque magique**, et que ses attaques ignorent la règle **Parade**).

Cela n'empêche pas l'unité de la figurine d'être la cible d'une Oraison, même si la figurine elle-même n'en bénéficiera pas.

Armes

Épée bâtarde – Arme de corps à corps

Compte comme une Arme de base, avec les règles supplémentaires suivantes : +1 Fo, **Charge dévastatrice (+1 PA)**.

Sort héréditaire

Plus que la plupart des divinités, la Dame est disposée à apporter un secours direct à Son peuple élu tant qu'il fait preuve de la dévotion requise et obéit à Ses commandements. Cette intervention prend le plus souvent la forme de ressources magiques que tous les Équitains apprennent à utiliser pour lancer de simples sorts de prière appelés « oraisons ».



Sort héréditaire

Souffle de la Dame

<i>VL</i>	<i>Type</i>	<i>Durée</i>
9+	Lanceur	Instantané

Effet

Ajoutez 2 marqueurs « Bénédiction » à votre réserve.

Objets magiques

Enchantements d'arme

Jugement divin 65 pts
Enchantement : Lance de cavalerie et Lance légère.
Si le porteur réussit une charge, appliquez les effets suivants : +2 Fo, +2 PA, avec Durée : Fin du combat.

Volonté de Tristan 60 pts
Enchantement : Arme de base et Paire d'armes.
+1 Fo, +1 PA.
Après un jet pour toucher réussi, le porteur peut annuler une unique touche réussie avec cette arme pour désigner une arme enchantée portée par la figurine qui est la cible de cette attaque : à la fin du Palier d'initiative, tous ses Enchantements d'arme sont ignorés, et l'arme cesse d'être une Arme enchantée, avec Durée : Permanent.

Memento Mori 50 pts
Enchantement : Hallebarde et Arme lourde.
+1 Fo, +1 PA et **Terreur**.

Courage d'Uther 30 pts
Enchantement : Lance de cavalerie et Lance légère.
+X en valeur d'Attaque, où « X » est égal au nombre de rangs d'une unique unité ennemie en contact avec le porteur, jusqu'à un maximum de 4 (si plusieurs unités ennemies sont en contact avec le porteur, choisissez celle qui a le plus de rangs).
Ces attaques supplémentaires ne peuvent être allouées qu'à des figurines ordinaires (si elles ne peuvent pas être allouées à des figurines ordinaires, elles sont perdues).

Enchantements d'armure

Gravée de prières 90 pts
+1 Arm et **Ægide (+1, max. 4+)**.

Foi de Perceval 60 pts
Ne peut être pris que par une figurine avec *Monture*.
+2 Arm.

Enchantements de bouclier

Bastion de la Foi 40 pts
Enchantement : Bouclier.
Le porteur gagne *Ordination*, et tous ses jets de sauvegarde d'armure qui obtiennent un résultat de '1' doivent être relancés.

Enchantements d'étendard

Linceul divin 55 pts
Le porteur peut lancer le sort *Soutien de la Dame* (Sort *héréditaire*) en tant que Sort lié (5+).

Oriflamme 50 pts
Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».
L'unité du porteur gagne **Contact (-1 Dis)** et **Horreur**.

Bannière de Roland 40 pts
L'unité du porteur gagne **Ægide (5+, contre les Attaques à distance)**.
De plus, les unités ennemies ne peuvent pas utiliser la règle **Tenir et tirer** contre l'unité du porteur.

Emblème du castellan 40 pts
Inhabituel. Ne peut être pris que par une figurine avec *Monture*.

Usage unique. Peut être activé immédiatement après que le porteur ou son unité a raté un jet de Portée de charge au cours de la Phase de charge : le porteur ou son unité doit relancer son jet de Portée de charge.
Cet effet ne s'applique pas à un personnage qui chargerait hors de l'unité du porteur.

Rayonnement de la Dame 40 pts
Usage unique. Peut être activé lorsque l'unité du porteur est la cible d'une Oraison : elle gagne les effets des trois Oraisons à la fois (c.-à-d. que sa *Discipline passe* à 9, elle gagne +2 Off, **Ægide (5+)**, **Attaque magique**, et ses attaques ignorent **Parade**), avec Durée : Un tour.

Artéfacts

Calice sacré 15 pts
Le porteur gagne **Résistance à la magie (1)**.
De plus, lorsque son unité est ciblée par un sort ennemi, il gagne **Canalisation (1)**, avec Durée : fin de la Phase de magie suivante.

Potions et Parchemins

Tonifiant du Chevalier noir 40 pts
La première fois que la figurine du porteur subit une blessure non sauvegardée suite à une attaque avec **Blessures multiples (X)**, elle gagne **Immunié (Blessures multiples)**, avec Durée : Une phase.

Objets magiques partagés

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

Enchantements d'arme

Cœur de héros 50 pts

Brise-bouclier 40 pts

Enchantements d'armure

Garde fantomatique 35 pts

Enchantements de bouclier

Au crépuscule forgé 65 pts

Sceau de protection 30 pts

Enchantements d'étendard

Bannière de vitesse 45 pts

Emblème de distorsion 35 pts

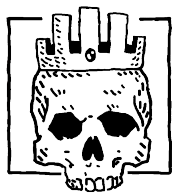
Bannière du courage 20 pts

Potions et Parchemins

Parchemin de drain 30 pts

Potion de guérison 30 pts

Structure de l'armée



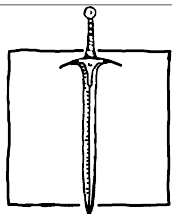
Personnages

max. 40 %

Les unités marquées



« Personnages » comptent dans cette catégorie.



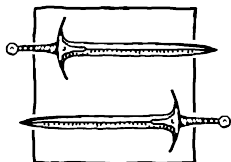
Base

min. 25 %

Les unités marquées



« Base » comptent dans cette catégorie.



Spécial

aucune limite

Les unités marquées



« Spécial » comptent dans cette catégorie.

Bravoure (X)

1 par tranche de 650 points d'armée



Les unités marquées



« Bravoure (X) » comptent dans cette catégorie.

Plusieurs instances de **Bravoure (X)** sur une même figurine se cumulent entre elles ; mais plusieurs instances de cette règle dans une même unité ne se cumulent pas.

La somme des valeurs de **Bravoure** indiquées entre parenthèses de toutes les figurines de l'armée est limitée à 1 par tranche de 650 points d'armée (arrondie à l'unité supérieure).



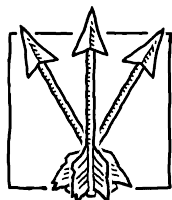
Fées

max. 20 %

Les unités marquées



« Fées » comptent dans cette catégorie.



Petits projectiles

30 par tranche de 1000 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

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

- Arc ou Armes de jet, dans un rapport de 1 pour 1.
- Arbalète ou Arc long, dans un rapport de 1 pour 2 (un élément de figurine avec une de ces armes compte double au regard de cette limite).

Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 120 éléments de figurine équipés d'une des armes énumérées ci-dessus.

Personnages (max. 40 %)

Les plus appréciées des servantes de la Dame sont les damoiselles, formées dans des scholas secrètes, à l'écart de la société, où elles approfondissent leurs connaissances des mystères les plus élevés. Partagées entre vérité et secret, lumière et ombre, se trouvant tout à la fois dans et en dehors de la société, guidant, mais sans diriger, vénérées et admirées, mais tenues à une certaine distance, ces magiciennes exclusivement féminines savent beaucoup, mais parlent peu.



Damoiselle

270 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		7	Clergé, Se tient derrière		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	3	3	3	0	6+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Damoiselle	1	3	3	0	3	Humain, Ordination

Options magiques

pts-

Doit choisir (un seul choix) :

Adeptes magiciens

gratuit

Maîtres magiciens

150



Chamanisme



Divination



Druidisme

Options de commandement

pts-

Général

gratuit

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

pts-

Troupe légère

gratuit

Monture héraldique

20

Pégase de guerre

20

Monture féérique

30

Destrier

50

Licorne vénérée

80

Options

pts-

Sanctifié

30

Objets magiques

jusqu'à 100

Si Maître magicien

jusqu'à 200

Les maîtres du Royaume sont ses seigneurs. Détenteurs d'une myriade de titres et de terres, ces ducs, comtes et barons commandent de grandes armées et sont souvent des hommes d'État avisés. Entraînés depuis le berceau, ils savent aussi bien combattre que diriger, conformément aux principes établis par Uther et le Chevalier d'émeraude.



Duc
140 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 20×20 mm
Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à :

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

700 pts/unité (800 pts/unité si Sanctifié) lorsqu'une option avec la mention ‡ est prise

Global	Cha / Mob		Dis		Règles de figurine	
	4"		9		Discipliné	
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	3	6	4	2	6+	Bouclier, Noblesse
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Duc	4	6	4	1	6	Armure métallique, Humain

Options		pts	Options de commandement		pts
Un unique Principe chevaleresque Sanctifié et Bravoure (1)†*		aucune limite 80	Général Grande Bannière		gratuit 50
Objets magiques		jusqu'à 150	Options de monture (un choix obligatoire)		pts
Si Grande Bannière		jusqu'à 100	Troupe légère		gratuit
Si Général ou Sanctifié		jusqu'à 200	Licorne vénérée (Sanctifié uniquement)		60
Un seul choix :			Destrier		70
Hallebarde		gratuit	Monture féérique‡ (Sanctifié uniquement)		140
Paire d'armes		gratuit	Pégase de guerre		140
Lance de cavalerie		20	Hippogriffe‡		260
Arme lourde		25			
Épée bâtarde		25			

Règles de figurine optionnelles

Principes chevaleresques

Tempérance Légendaire, Ne peut pas être pris par un personnage sur Hippogriffe. Tant que la figurine utilise un Bouclier, elle gagne Perturbant (1) .	35 pts	Justice Légendaire, Attribut d'attaque. À la fin du Palier d'initiative 0, la figurine porte X Attaques de corps à corps standard, où « X » est égal au nombre de PV perdus par les figurines ordinaires de son unité au cours de la Manche de combat en cours. « X » ne peut jamais être supérieur à 3. Si la figurine est incapable de porter les attaques additionnelles conférées par cette règle, ces attaques sont perdues.	50 pts
Piété Légendaire. Le porteur gagne Sans peur et Ordination . De plus, si l'unité du porteur est la cible d'une Oraison alors qu'elle est engagée au combat, ajoutez un marqueur « Bénédiction » à votre réserve.	30 pts	Honneur Légendaire, Attribut d'attaque. Le porteur gagne Charge dévastatrice (+2 Att) et les jets de Portée de charge de son unité sont maximisés .	65 pts
Magnanimité Légendaire. La figurine gagne Attaché et Exclusif (figurine ordinaire) . De plus, les figurines ordinaires avec Noblesse dans l'unité dans laquelle le porteur est déployé (au début de la partie) gagnent une Épée bâtarde et Maître d'armes , avec Durée : Permanent.	25 pts	Hardiesse Légendaire, Attribut d'attaque. La figurine gagne Blessures multiples (2, contre End 5 ou plus) et Sans peur .	65 pts
		Excellence Légendaire, Attribut d'attaque. Le porteur gagne Zèle , et ses Attaques de corps à corps qui sont allouées à un personnage gagnent +2 en Pénétration d'armure.	60 pts

Depuis les premiers jours du Royaume, cet ordre unique de chevaliers répond directement au Roy et à nul autre. Sa tâche consiste à traquer les laquais des vampires, des Dieux Sombres et de tous ceux qui sapent le Royaume. Par le livre et par la lame, ces chevaliers sont formés aux secrets les plus obscurs de la chasse aux forces du Mal.



Paladin

140 pts

Figurine seule

Rare

Socle 20×20 mm
Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à :

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

700 pts/unité (800 pts/unité si Sanctifié) lorsqu'une option avec la mention ‡ est prise

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		9			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	3	7	4	2	6+	Ægide (4+, contre Attaque magique), Bouclier, Clergé
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Paladin	4	7	4	1	6	Attaque divine, Attaque magique, Armure métallique, Humain
— Options —				pts —		
Sanctifié et Bravoure (1)†				100	Général (Sanctifié uniquement) gratuit	
Objets magiques				jusqu'à 150	— Options de monture (un choix obligatoire) — pts —	
Si Sanctifié				jusqu'à 200	Troupe légère gratuit	
Un seul choix :					Destrier 60	
Hallebarde				gratuit	Licorne vénérée 60	
Paire d'armes				gratuit	Monture féérique‡ 140	
Lance de cavalerie				20	Pégase de guerre 140	
Arme lourde				25	Hippogriffe‡ 300	
Épée bâtarde				25		

Dans ce pays de héros, même les personnes à l'origine la plus humble peuvent atteindre les sommets de la renommée et de la gloire. Issus de divers horizons, ces braves gens se battent avec ruse et courage. Des mystérieux « quins » servant le dieu roublard aux châtelains chargés de protéger les habitants de leur domaine, toute personne au cœur vaillant peut répondre à l'appel du Royaume.



Héros du peuple

50 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		8	Air héroïque		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	3	4	4	2	6+	Manant
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Héros du peuple	2	4	4	1	4	Armure métallique, Humain

— Règles de figurine —

Air héroïque : le Héros du peuple **doit** choisir un ou deux Traits héroïques.

— Options —

Doit choisir (un seul choix) :

Attaché	gratuit
Sanctifié	80
Objets magiques	jusqu'à 100
Si Sanctifié	jusqu'à 150
Bouclier	10
Un seul choix :	
Hallebarde	gratuit
Lance	gratuit
Lance légère	gratuit
Arc long (3+) avec Tirs 3 (Extraordinaire)	5
Un seul choix (Castellan uniquement) :	
Arme lourde	5
Épée bâtarde	5
Lance de cavalerie	5
Paire d'armes	5

— Règles de figurine optionnelles —

Traits héroïques

Quin	200 pts	Enseigne	60 pts
Compte comme deux Traits héroïques.		La figurine devient le porteur de la Grande Bannière .	
La figurine devient un Adepté magicien utilisant la Sorcellerie comme Voie de magie.		Clerc	55 pts
De plus, si elle est à pied, elle gagne Éclaireur .		La figurine gagne Aumônier , Clergé et Ordination , et perd Manant .	
Ménestrel	35 pts	Castellan	gratuit
La figurine gagne Musicien et devient un Apprenti magicien utilisant la Divination comme Voie de magie.		Compte comme deux Traits héroïques. Ne peut être pris par le Général.	
		Le porteur gagne Capitaine et Présence impérieuse (6", Manant) .	

Montures de personnage

On appelle « destriers » les chevaux les plus vigoureux et les plus forts, ceux qui sont élevés et dressés spécifiquement pour la guerre, et nulle part ailleurs on ne les trouve en aussi grand nombre et d'aussi bonne qualité qu'en Équitaine. Fierté des chevaliers et des seigneurs, une grande partie de la puissance militaire du Royaume repose sur les épaules de ces nobles bêtes.



Destrier

Banal

Socle 25×50 mm
Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		P	Course rapide, Formation en lance		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	P	P	P	P+2	P	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Destrier	1	3	4	0	3	<i>Monture</i>

L'Équitaine abrite de nombreuses créatures étranges, dont certaines sont aptes à être montées, même si elles ne sont pas assez grandes pour porter un chevalier. Parmi les bêtes ailées, les pérytons (créatures mi-aigle, mi-cerf) sont particulièrement appréciés pour leur agilité. Ces animaux chimériques, vaillants symboles du Royaume s'abattant sur leurs ennemis comme une tornade, sont souvent représentés sur les armoiries.



Monture héraldique

Rare

Socle 40×40 mm
Taille 2

Bravoure (1)

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	8"	10"	P	Avant-garde, Course rapide, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	P	P	P	P+2	P	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Monture héraldique	1	4	4	1	3	Charge dévastatrice (+1 Att), Monture

Si tous les chevaux sont aimés des Équitains, la légendaire licorne est la seule monture à faire l'objet d'un véritable culte. Êtres intelligents capables de traverser le Voile à volonté, elles apparaissent rarement aux mortels et n'acceptent comme cavaliers que les serviteurs les plus proches de la Dame. Magiquement reliées au monde naturel cher à la déesse, les régions sauvages ne recèlent aucun danger pour les alliés de la licorne.



Licorne vénérée

Rare

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	10"	P	Course rapide, Formation en lance, Guide, Muse des forêts			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	P	P	4	P+1	P	Résistance à la magie (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Licorne vénérée	2	5	4	1	5	Monture

— Règles de figurine —

Muse des forêts : l'unité du porteur gagne **Attaque magique** et **Guide (Forêt)**.

Ces montures sont très prisées en Équitaine, et pour cause. De toutes les nations du monde, seule l'Équitaine a appris à élever des pégases en captivité (un secret jalousement gardé). Originaires de l'abbaye d'Aile-blanche, cela fait des générations que ces destriers ailés portent la fine fleur de la chevalerie équitaine vers la victoire.



Pégase de guerre

Rare

Socle 50×50 mm

Taille 3

Bravoure (1)

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	8"	P	Course rapide, Formation en lance, Troupe légère, Vol			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	P	P	4	P+2	P	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Pégase de guerre	2	4	4	1	4	Bête, Monture

Plus grande des montures mortelles couramment utilisées par les Équitains au combat, les hippogriffes sont des bêtes féroces dont la partie avant est un corps d'aigle et la partie arrière une croupe chevaline. Redoutables tant sur terre que dans les airs, leur élevage et leur entretien coûtent si cher que seuls les plus grands seigneurs peuvent se permettre de posséder une créature aussi prisée.



Hippogriffe

Rare

Socle 50×75 mm

Taille 4

Bravoure (2)

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

Les chevaux mythiques qui résident dans le Royaume de la Dame n'apparaissent dans le monde matériel que lorsqu'ils sont montés par les courtisans surnaturels de la Reine immortelle. Cependant, il arrive exceptionnellement aussi que certains mortels se montrent dignes de gagner ou de dompter une telle monture. Nuckelavees, kelpies et autres brags, certains ressemblent à des chevaux ordinaires, tandis que d'autres ont une apparence encore plus fantastique ; tous sont mystérieux et dotés de protections magiques.



Monture féérique

Rare*

Socle 50×75 mm

Taille 4

* Extraordinaire si l'armée inclut un Chevalier féérique.

Bravoure (1)

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		P	Course rapide, Mouvement spectral, Sans peur, Solitaire, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	4	P	4	P+1	P	Ægide (+1, max. 4+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Monture féérique	3	4	4	1	4	Attaque magique, Piétinement (1 touche), Fées, Monture

Base (min. 25 %)

Les chevaliers sont la fierté de l'Équitaine. Lourdemment armés et cuirassés, ces fils aînés de la noblesse sont le principal centre d'intérêt et le plus grand atout de l'armée de tout seigneur. Leurs puissants chevaux de guerre sont le fruit de siècles de tradition équestre, ce qui permet à l'Équitaine de bénéficier d'un meilleur accès à la cavalerie lourde que n'importe quel autre pays.



Chevaliers du Royaume

250 pts + 35 pts/fig. suppl.

6-12 fig.

Banal

Socle 25x50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		8	Course rapide, Formation en lance		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	4	3	4	6+	Bouclier, Noblesse
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevalier du Royaume	1	4	4	1	3	Lance de cavalerie, Armure métallique, Humain
Destrier	1	3	4	0	3	Monture

Options

Serment solennel 10/figurine pts-

Options d'état-major

Chevalier banneret* 30 pts-

Enchantement d'étendard aucune limite

Musicien 10

Porte-étendard 10

Enchantement d'étendard aucune limite

Règles de figurine optionnelles

Serment solennel : la limite du nombre maximal de Rangs complets pouvant contribuer au Bonus de rang pour le Résultat de combat lorsque l'unité est en Formation en lance passe à quatre pour l'unité de la figurine.

*Uniquement si l'unité contient au moins 8 figurines

Ces chevaliers sont souvent les fils cadets de la noblesse ou d'autres guerriers sans terre qui n'ont pas été invités à occuper une place permanente dans la suite d'un seigneur. D'ordinaire jeunes et téméraires, ils privilégient les montures agiles qui leur confèrent plus de vitesse que de sécurité, et se jettent dans toutes les mêlées pour prouver leur bravoure et s'assurer une place à la table des grands.



Chevaliers errants

250 pts + 25 pts/fig. sup.

6-9 fig.

Rare
max. 15 fig./armée

Socle 25x50 mm
Taille 2

Bravoure (2)

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		8	Course rapide, Formation en lance, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	4	3	3	6+	Bouclier, Noblesse
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevalier errant	1	4	4	1	3	Charge dévastatrice (Fureur, Sans peur, Frénésie), Lance de cavalerie, Paire d'armes, Armure métallique, Humain
Demi-sang	1	3	4	0	3	Monture

Options d'état-major

	pts
Chevalier banneret*	15
Enchantement d'étendard	aucune limite
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	aucune limite

*Uniquement si l'unité contient au moins 8 figurines

Tous ceux qui rejoignent les ordos ne sont pas des clercs, des enseignants ou des guides spirituels. Certains d'entre eux embrassent la foi en s'engageant dans la bataille contre les ennemis de la Dame, apportant Sa parole à ceux qui ne l'ont pas encore entendue. Leurs roncins sont de superbes chevaux polyvalents, parfaits en temps de guerre comme de paix.



Dévôts de l'Ordo

250 pts + 20 pts/fig. suppl.

8-15 fig.

Inhabituel
max. 30 fig./armée

Socle 25x50 mm
Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		7	Aumônier, Course rapide		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	3	3	4	6+	Bouclier, Clergé
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Dévôt	1	3	3	0	3	Déchaînement (Haine), Armure métallique, Humain, Ordination
Roncin	1	3	3	0	3	Monture

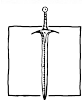
Options

	pts
Doit choisir (un seul choix) :	
Lance légère	gratuit
Arme lourde	1/figurine

Options d'état-major

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

Parmi les obligations imposées aux gens de la caste inférieure, se trouve celle de rendre service à leur seigneur sous une forme ou une autre, souvent de façon non rétribuée. En temps de guerre, ils peuvent être réquisitionnés pour soutenir les chevaliers du seigneur, combattant à pied et remplissant les tâches subalternes dont toute armée a besoin.



Levée de manants

220 pts + 8 pts/fig. suppl.

30-50 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		6	Insignifiant		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	2	3	1	6+	Manant
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Manant	1	2	3	0	3	Armure légère, Humain

Options

pts

Options d'état-major

pts

Doit choisir (un seul choix) :

Hallebarde et Bouclier	gratuit
Paire d'armes	gratuit
Lance et Bouclier	1/figurine
Bouclier	2/figurine

Musicien	10
Porte-étendard	10

La tradition de l'entraînement au tir à l'arc est imposée de longue date dans le nord de l'Équitaine, tandis que l'arc long et l'arbalète sont tenus en grande estime dans le sud. Les archers qualifiés bénéficient d'un salaire et de privilèges plus élevés que les simples miliciens ; de plus, ils sont souvent exemptés du labeur général des camps, se voyant plutôt confier la garde du périmètre.



Manants archers

160 pts + 9 pts/fig. sup.

15-30 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		6	Braséros, Insignifiant		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	2	3	0	6+	Manant
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Manant archer	1	2	3	0	3	Humain

Règles de figurine

Options

pts

Braséros : au cours de chaque Phase de tir, avant de désigner sa cible, toute unité contenant cette règle peut choisir de gagner **Attaque enflammée (Tir)**, avec Durée : Une phase.

Doit choisir (un seul choix) :

Arc long (4+)	gratuit
Arbalète (4+)	1/figurine
Position apprêtée	15

Options d'état-major

pts

Musicien	10
Porte-étendard	10

Spécial (aucune limite)

Les hommes d'armes sont l'infanterie lourde de l'Équitaire. Qu'il s'agisse de chevaliers ayant renoncé à une monture pour expier leurs échecs passés, de vétérans de basse extraction ou de guerriers consacrés par les ordos, ces troupes forment le solide bouclier de l'armée. Capables de résister à la pression de la mêlée, nul ne peut les sous-estimer.



Hommes d'armes

160 pts + 15 pts/fig. suppl.

15-30 fig.

Rare

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		8			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	4	3	2	6+	Défense inébranlable, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Homme d'armes	1	4	4	1	3	Armure métallique, Humain

— Règles de figurine —

Défense inébranlable : toute unité ennemie en contact avec la figurine perd **Charge dévastatrice**.

— Options —

Doit choisir (un seul choix) :

Sentinelles de l'Ordo

Chevaliers parjures

Gardes du palais

gratuit

2/figurine

2/figurine

— Options d'état-major —

Chevalier banneret* 30

Enchantement d'étendard aucune limite

Musicien 10

Porte-étendard 10

Enchantement d'étendard aucune limite

*Ne peut être pris que par une unité de Chevaliers parjures contenant au moins 20 figurines

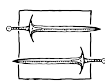
— Règles de figurine optionnelles —

Chevaliers parjures : la figurine gagne **Noblesse** et une Épée bâtarde.

Gardes du palais : la figurine gagne **Manant** et une Lance.

Sentinelles de l'Ordo : la figurine gagne **Clergé** et une Arme lourde.

Des moines, des nonnes et toutes sortes d'humblés zélés brûlent de combattre les ennemis de la Reine des coupes. Suivant des meneurs révéérés ou mus par une ardeur populaire, nombre d'entre eux portent au combat les reliques sacrées de leur foi, dont les restes de saints. Inspirés par cette proximité avec le divin, ils incitent à leur tour les autres fidèles à d'encore plus grands actes de piété et de bravoure.



Reliquaire sacré

180 pts

Figurine seule

Rare

Socle 40×60 mm

Taille 3

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	4"	8	Attaché, Exclusif (Hommes d'armes, Levée de manants), Plateforme de guerre, Sainte relique , Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	5	4	4	4	6+	Clergé
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Reliquaire sacré	4	4	4	1	3	Armure métallique, Humain, Ordination

— Règles de figurine —

Sainte relique : une unité qui contient cette règle gagne **Combat sur un rang supplémentaire**.

Si l'unité du porteur est la cible d'une Oraison alors qu'elle est engagée au combat, ajoutez un marqueur « Bénédiction » à votre réserve. Ignorez cet effet si un personnage avec le Principe chevaleresque **Piété** fait partie de l'unité de la figurine.

L'élément de figurine « Reliquaire sacré » gagne toutes les armes portées par les figurines ordinaires de l'unité qu'il rejoint, avec Durée : Permanent.

Les plus grands chevaliers d'Équaine sont réputés parmi leurs pairs pour leur habileté et leur fougue. Ils s'illustrent souvent lors de tournois où ils perfectionnent l'art de la charge imparable. Les plus éclatants de ces chevaliers réputés sont invités à se joindre à des confréries bigarrées à la tête des armées équaines ou ayant fait le serment de protéger un seigneur en particulier.



Chevaliers de la cour

320 pts + 45 pts/fig. suppl.

6–12 fig.

Inhabituel

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	8"	8	Course rapide, Formation en lance			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	4	3	4	6+	Noblesse, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevaliers de la Cour	1	4	4	1	3	Charge dévastatrice (+1 Att, +1 Off, +1 Agi), Lance de cavalerie, Armure métallique, Humain
Destrier	1	3	4	0	3	Monture

— Options d'état-major — pts —

Chevalier banneret*	30
Enchantement d'étendard	aucune limite
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	aucune limite

*Uniquement si l'unité contient au moins 8 figurines

Les chevaliers qui se sont déshonorés sont autorisés à se racheter en suivant les trois principes de la foi, en rejoignant des croisades ou en se mettant au service de nobles seigneurs pour expier leur faute. Leur détermination et leur férocité sont le chemin le plus sûr vers la rédemption, et leur trait le plus redouté. Ils montent sur d'imposants chevaux et manient des armes lourdes, représentant le poids de leurs péchés.



Chevaliers pénitents

240 pts + 70 pts/fig. suppl.

3-9 fig.

Rare

Socle 25x50 mm

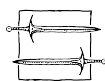
Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	7"	8	Course rapide, Déchainement (Tenace), Formation en lance, Instable, Sans peur			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	2	4	4	4	6+	Clergé, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevalier pénitent	1	4	4	1	3	Poigne de fer, Arme lourde, Armure métallique, Humain
Cheval de trait	1	3	5	0	3	Monture

Options d'état-major

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

Ces chevaliers ont mis de côté leur statut et leur ambition dans le monde des hommes pour endosser le manteau de la Quête. Acceptant les épreuves et le labeur, ils s'efforcent d'accomplir de grands actes de bravoure, consistant souvent à pourfendre certains ennemis particulièrement redoutés. Au cours de leur mission sacrée, ces martyrs vivants passent par de multiples affrontements, choisissant de mettre de côté leur lance pour s'en remettre à la polyvalence de l'épée longue.



Chevaliers de la Quête

350 pts + 65 pts/fig. suppl.

6-9 fig.

Rare

Socle 25x50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		8	Course rapide, Formation en lance, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	5	4	4	6+	Noblesse, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevalier de la Quête	2	5	4	1	4	La Quête , Épée bâtarde, Armure métallique, Humain
Destrier	1	3	4	0	3	Monture

Options d'état-major

	pts
Chevalier banneret	30
Enchantement d'étendard	aucune limite
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	aucune limite

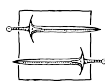
Règles de figurine

La Quête : pendant les Sélections pré-partie, si votre armée inclut cette règle, désignez un profil d'unité du Livre d'armée de votre adversaire, qui ne peut être une monture de personnage (*mais peut être un personnage*).

Toutes les instances de l'unité ainsi désignée dans la liste d'armée de l'adversaire reçoivent un marqueur « Quête ».

Les éléments de figurine avec **La Quête** gagnent **Coup fatal** (contre les unités contenant un marqueur « Quête ») et **Zèle** (contre les unités contenant un marqueur « Quête »).

Les sergents occupent la position la plus élevée à laquelle peuvent aspirer les gens de basse naissance dans la hiérarchie militaire, ayant fait le serment de servir en permanence la maison de leur seigneur ; à cet effet, ils sont les mieux nourris et les mieux payés des milites. Lorsqu'ils ne sont pas occupés à garder les chevaux et les chiens de leur seigneur, ces cavaliers jouent le rôle de patrouilleurs et d'éclaireurs. Leurs propres montures sont sélectionnées pour leur rapidité.



Sergents montés

150 pts + 8 pts/fig. suppl.

5-15 fig.

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		7	Avant-garde, Course rapide, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	3	3	2	6+	Manant
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Sergent monté	1	3	3	0	3	Lance légère, Armure légère, Humain
Roncin	1	3	3	0	3	Monture

Options

	pts
Bouclier	1/figurine
Doit choisir (un seul choix) :	
Arc (4+)	gratuit
Armes de jet (5+)	gratuit

Options d'état-major

	pts
Musicien	10
Porte-étendard	10

Qu'ils soient en quête de rémission pour leurs crimes ou qu'ils cherchent à se libérer des contrats féodaux imposés par la coutume, les rudes hors-la-loi d'Équitaine peuvent accepter de se battre pour tout seigneur bien disposé à leur égard. Harcelant les ennemis et les traquant en pleine nature, ils constituent une force d'éclaireurs efficace, bien qu'irrégulière.



Brigands repentis

150 pts + 6 pts/fig. suppl.

10-15 fig.

Rare

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		7	Éclaireur, Indiscipliné, Insignifiant, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	1	3	3	0	6+	Manant
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Brigand repentis	1	3	3	0	3	Tenir et tirer, Tir rapide, Paire d'armes, Humain, Machines de siège

Options

	pts
Doit choisir (un seul choix) :	
Hors-la-loi	gratuit
Armes de jet (5+)	gratuit
Position apprêtée	20
Si Hors-la-loi, doivent prendre (un seul choix) :	
Arc long (3+)	gratuit
Arbalète (4+)	2/figurine

Règles de figurine optionnelles

Hors-la-loi : la figurine gagne Cible difficile (1) et Tirailleur.

Les écoles et les bibliothèques des ordos produisent des acolytes érudits, compétents en logistique, en architecture et en ingénierie. Certains maîtrisent la création de machines de guerre telles que l'onagre, le mangonneau, le trébuchet et le scorpion, ainsi que les arcanes mathématiques nécessaires pour les utiliser au combat. Ces outils de siège sont les bienvenus dans l'arsenal de tout seigneur.



Engin de siège

110 pts

Figurine seule

Rare

Socle 75×75 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	0"	7	Solitaire, Statique			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	5	1	4	0	6+	Clergé
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage	4	2	3	0	3	Assemblage, Humain, Machines de siège

Options _____ pts-

Doit choisir (un seul choix) :

Scorpion

gratuit

Trébuchet La Taille passe à 3

70

Armes de tir _____

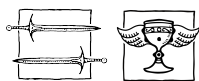
Scorpion : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Scorpion	4+	48"	1	3	10	Attaque de zone (1×5), Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3))

Trébuchet : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Trébuchet	4+	48"	1	7	3	Artillerie, Attaque de zone (2×2), Touche directe (Blessures multiples (2))

Honneur traditionnellement accordé par le Roy, la possession d'un pégase est un signe de grande distinction pour tout chevalier. Après avoir choisi sa monture et s'être lié à elle, son cavalier doit s'entraîner avec d'autres chevaliers de l'air pendant des mois, voire des années, avant d'atteindre son plein potentiel au combat.



Chevaliers pégase

300 pts + 75 pts/fig. sup.

3-5 fig.

Inhabituel
max. 12 fig./armée

Socle 50x50 mm
Taille 3

Bravoure (2)

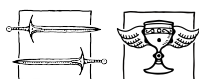
Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		8	Course rapide, Formation en lance, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	2	4	4	4	6+	Noblesse, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevalier pégase	1	4	4	1	3	Charge dévastatrice (+1 Att), Lance de cavalerie, Armure métallique, Humain
Pégase de guerre	2	4	4	1	4	Bête, Monture

Options d'état-major

Chevalier banneret*	30
Enchantement d'étendard	aucune limite
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	aucune limite

*Uniquement si l'unité contient au moins 4 figurines

De tous les gens au service d'un seigneur, les messagers célestes sont les plus dignes de confiance, chargés de maîtriser des montures volantes qui n'ont pas la force de porter un chevalier en armure dans les cieux, mais qui n'en sont pas moins aussi féroces qu'utiles. Rusés et intelligents, ils pourchassent les ennemis sur les flancs de l'armée et depuis le ciel.



Messagers célestes

210 pts + 35 pts/fig. sup.

3-6 fig.

Inhabituel
max. 10 fig./armée

Socle 40x40 mm
Taille 2

Bravoure (1)

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	8"	10"	8	Avant-garde, Course rapide, Tirailleur, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	2	4	3	2	6+	Cible difficile (1), Manant, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Messager	1	4	4	1	3	Charge dévastatrice (+1 Att, Attaques de soutien (3)), Armure légère, Humain
Monture héraldique	1	4	4	1	3	Charge dévastatrice (+1 Att), Monture

Options

Doit choisir (un seul choix) :

Lance légère	gratuit
Paire d'armes	gratuit

Options d'état-major

Musicien	10
Porte-étendard	10

Fées (max. 20 %)

Les disciples de la Dame vénèrent l'eau douce en tant que symbole de pureté. C'est pourquoi parmi les innombrables types de fées qui composent Sa Cour, les dames des lacs sont les plus nombreuses et les plus respectées. Changeantes, mystiques et impitoyables, les naïades étaient autrefois des surnaturels, mais elles se sont depuis longtemps liées à des formes mortelles aquatiques.



Ondines

150 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Rare

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	6"	8	Éclaireur, Embuscade (Terrain aquatique), Guide (Terrain aquatique), Sans peur, Surnaturel, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	2	4	3	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Ondine			3	3	5	Attaque magique, Broyage (2 touches), Fées

Options

Conclave de magiciens (2)

pts-

100

Conclave de magiciens

L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :

- Essaim d'insectes (Chamanisme)
- Chance de rédemption (Divination)
- Fontaine de jouvence (Druidisme)
- Sentiers illusoires (Sorcellerie)

Les plus petites des fées sont si espiègles qu'elles constituent un danger pour les imprudents. Qu'ils se présentent sous la forme d'apparitions fantomatiques, de lueurs éthérées et désincarnées, ou de diverses autres manières, ces êtres illusoires jouent des tours pendables pour guider les insensés vers leur ruine.



Feu follet

190 pts + 45 pts/fig. suppl.

2-4 fig.

Rare

Socle 50×50 mm

Taille 0

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	6"	4	Contact (Distance de poursuite fixée à 0"), Décérébré, Éclaireur, Indiscipliné, Insignifiant, Mouvement spectral, Repli tactique, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	5	2	2	0	5+	Cible difficile (1), Perturbant (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Feu follet	6	2	2	1	2	Attaque magique, Fées

Ces puissantes fées sont des surnaturels au service de la Dame qui occupent un rang élevé au sein de Sa Cour. Formidables au combat comme de par leurs capacités magiques, elles traversent le Voile pour venir en aide à Ses fidèles en temps de guerre. Revêtant de nombreuses formes à la fois nobles et terrifiantes, chacune dispose de ses propres serviteurs et vassaux parmi les fées.



Le Courtisan de la Dame

400 pts

Figurine seule

Extraordinaire

Socle 50×50 mm

Taille 4

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		9	Course rapide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	5	5	5	3	4+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Courtisan de la Dame	5	5	5	2	5	Attaque magique, Piétinement (1 touche), Bête, Fées

Options

pts

Règles de figurine optionnelles

Doit choisir (un seul choix) :

Courtisan de l'Aube

Courtisan du Crépuscule

gratuit

25

Courtisan de l'Aube : Bravoure (2)

La figurine gagne **Apprenti magicien** et **Vol**. Elle sélectionne ses sorts parmi ceux de la Voie du Chamanisme, et ne peut échanger de sort pour obtenir le Sort héréditaire pendant les Sélections pré-partie.

Courtisan du Crépuscule : Bravoure (1)

La figurine gagne **Conclave de magiciens (2)**. L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :

- *Fontaine de jouvence* (Druidisme)
- *Peau rocailleuse* (Druidisme)
- *Mauvais œil* (Sorcellerie)
- *Déveine* (Sorcellerie)

Tout comme les chevaliers mortels le font envers leur seigneur, les chevaliers du Royaume de l'Au-delà prêtent serment à de plus grandes fées. Certains servent un courtisan, d'autres l'une des cinq Fées primordiales. On dit que ce sont ces êtres qui ont enseigné aux humains les secrets de la chevalerie et de la guerre, et qu'ils gardent les lieux sacrés où le Voile est le plus ténu.



Chevalier féérique

360 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×75 mm

Taille 4

Bravoure (1)

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		8	Course rapide, Embuscade (Forêt, Terrain aquatique), Mouvement spectral, Sans peur, Solitaire, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Æg	
	4	6	4	4	4+	Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cavalier féérique	4	6	5	3	6	Attaque magique, Armure métallique, Fées
Monture féérique	3	4	4	1	4	Attaque magique, Piétinement (1 touche), Fées, Monture

Options

Doit choisir (un seul choix) :

Champion du Chevalier d'émeraude
Veneur du Chapère
Élu du Nivain

gratuit
 gratuit
 20

pts

Règles de figurine optionnelles

Champion du Chevalier d'émeraude :

Extraordinaire

L'élément de figurine « Cavalier féérique » gagne une Épée bâtarde. Placez une Forêt* sous la figurine jusqu'à ce que la figurine soit retirée comme perte. Cette Forêt s'étend toujours jusqu'aux bords du Rectangle limite de l'unité (*et pas plus loin*), même si l'unité se déplace ou change de formation.

* Vous pouvez simplement placer un marqueur à côté de cette unité pour représenter cette Forêt.

Élu du Nivain : Attribut d'attaque.

Extraordinaire

Lorsque l'élément de figurine « Cavalier féérique » porte ses Attaques de corps à corps standard, il gagne +1 en valeur d'Attaque pour chaque figurine ennemie en contact avec lui ; de plus, ses Attaques de corps à corps standard ignorent la règle **Parade**.

Veneur du Chapère :

Extraordinaire

La figurine gagne **Terreur**. L'élément de figurine « Cavalier féérique » gagne une Lance de cavalerie, et ses Attaques de corps à corps standard gagnent **Blessures multiples (2, contre Taille 4-5)**.

Feuille de référence

Personnages

Damoiselle	Cha / Mob	4"	Dis	7						Clergé, Se tient derrière	
Taille 1	PV	3	Déf	3	End	3	Arm	0	6+		
Damoiselle	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Humain, Ordination
Duc	Cha / Mob	4"	Dis	9						Discipliné	
Taille 1	PV	3	Déf	6	End	4	Arm	2	6+	Bouclier, Noblesse	
Duc	Att	4	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	6	Armure métallique, Humain
Paladin	Cha / Mob	4"	Dis	9							
Taille 1	PV	3	Déf	7	End	4	Arm	2	6+	Ægide (4+, contre Attaque magique), Bouclier, Clergé	
Paladin	Att	4	Off	7	Fo	4	PA	1	Agi	6	Attaque divine, Attaque magique, Armure métallique, Humain
Héros du peuple	Cha / Mob	4"	Dis	8						Air héroïque	
Taille 1	PV	3	Déf	4	End	4	Arm	2	6+	Manant	
Héros du peuple	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Armure métallique, Humain

Montures de personnage

Destrier	Cha / Mob	8"	Dis	P						Course rapide, Formation en lance	
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+2	P		
Destrier	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3	Monture
Monture héraldique	Cha	8"	Mob	10"	Dis	P				Avant-garde, Course rapide, Troupe légère, Vol	
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+2	P	Cible difficile (1)	
Monture héraldique	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Charge dévastatrice (+1 Att), Monture
Licorne vénérée	Cha / Mob	10"	Dis	P						Course rapide, Formation en lance, Guide, Muse des forêts	
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	4	Arm	P+1	P	Résistance à la magie (1)	
Licorne vénérée	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	5	Monture
Pégase de guerre	Cha / Mob	8"	Dis	P						Course rapide, Formation en lance, Troupe légère, Vol	
Taille 3	PV	P	Déf	P	End	4	Arm	P+2	P	Cible difficile (1)	
Pégase de guerre	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Bête, Monture
Hippogriffe	Cha / Mob	8"	Dis	P						Course rapide, Solitaire, Tenace, Troupe légère, Vol	
Taille 4	PV	5	Déf	P	End	5	Arm	4	P		
Hippogriffe	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	3	Agi	4	Piétinement (1 touche), Bête, Monture
Monture féérique	Cha / Mob	8"	Dis	P						Course rapide, Mouvement spectral, Sans peur, Solitaire, Surnaturel	
Taille 4	PV	4	Déf	P	End	4	Arm	P+1	P	Ægide (+1, max. 4+)	
Monture féérique	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Attaque magique, Piétinement (1 touche), Fées, Monture

Base

Chevaliers du Royaume	Cha / Mob	8"	Dis	8						Course rapide, Formation en lance	
Taille 2	PV	1	Déf	4	End	3	Arm	4	6+	Bouclier, Noblesse	
Chevalier du Royaume	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Lance de cavalerie, Armure métallique, Humain
Destrier	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3	Monture
Chevaliers errants	Cha / Mob	8"	Dis	8						Course rapide, Formation en lance, Troupe légère	
Taille 2	PV	1	Déf	4	End	3	Arm	3	6+	Bouclier, Noblesse	
Chevalier errant	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Charge dévastatrice (Fureur, Sans peur, Frénésie), Lance de cavalerie, Paire d'armes, Armure métallique, Humain
Demi-sang	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3	Monture
Dévôts de l'Ordo	Cha / Mob	8"	Dis	7						Aumônier, Course rapide	
Taille 2	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	4	6+	Bouclier, Clergé	
Dévôt	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Déchaînement (Haine), Armure métallique, Humain, Ordination
Roncin	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Monture
Levée de manants	Cha / Mob	4"	Dis	6						Insignifiant	
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	3	Arm	1	6+	Manant	
Manant	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	Armure légère, Humain
Manants archers	Cha / Mob	4"	Dis	6						Braséros, Insignifiant	
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	3	Arm	0	6+	Manant	
Manant archer	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	Humain

Spécial

Hommes d'armes	Cha / Mob	4"	Dis	8								
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	3	Arm	2	6+	Défense inébranlable, Bouclier		
Homme d'armes	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Armure métallique, Humain	
Reliquaire sacré	Cha	0"	Mob	4"	Dis	8						Attaché, Exclusif (Hommes d'armes, Levée de manants), Plateforme de guerre, Sainte relique, Sans peur
Taille 3	PV	5	Déf	4	End	4	Arm	4	6+	Clergé		
Reliquaire sacré	Att	4	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Armure métallique, Humain, Ordination	
Chevaliers de la cour	Cha / Mob	8"	Dis	8						Course rapide, Formation en lance		
Taille 2	PV	1	Déf	4	End	3	Arm	4	6+	Noblesse, Bouclier		
Chevaliers de la Cour	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Charge dévastatrice (+1 Att, +1 Off, +1 Agi), Lance de cavalerie, Armure métallique, Humain	
Destrier	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3	Monture	
Chevaliers pénitents	Cha / Mob	7"	Dis	8						Course rapide, Déchainement (Tenace), Formation en lance, Instable, Sans peur		
Taille 2	PV	2	Déf	4	End	4	Arm	4	6+	Clergé, Bouclier		
Chevalier pénitent	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Poigne de fer, Arme lourde, Armure métallique, Humain	
Cheval de trait	Att	1	Off	3	Fo	5	PA	0	Agi	3	Monture	
Chevaliers de la Quête	Cha / Mob	8"	Dis	8						Course rapide, Formation en lance, Sans peur		
Taille 2	PV	1	Déf	5	End	4	Arm	4	6+	Noblesse, Bouclier		
Chevalier de la Quête	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	La Quête, Épée bâtarde, Armure métallique, Humain	
Destrier	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3	Monture	
Sergeants montés	Cha / Mob	8"	Dis	7						Avant-garde, Course rapide, Repli tactique, Troupe légère		
Taille 2	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	2	6+	Manant		
Sergeant monté	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Lance légère, Armure légère, Humain	
Roncin	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Monture	
Brigands repentis	Cha / Mob	4"	Dis	7						Éclaireur, Indiscipliné, Insignifiant, Troupe légère		
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	0	6+	Manant		
Brigand repentis	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Tenir et tirer, Tir rapide, Paire d'armes, Humain, Machines de siège	
Engin de siège	Cha / Mob	0"	Dis	7						Solitaire, Statique		
Taille 2	PV	5	Déf	1	End	4	Arm	0	6+	Clergé		
Équipage	Att	4	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3	Assemblage, Humain, Machines de siège	
Chevaliers pégase	Cha / Mob	8"	Dis	8						Course rapide, Formation en lance, Troupe légère, Vol		
Taille 3	PV	2	Déf	4	End	4	Arm	4	6+	Noblesse, Bouclier		
Chevalier pégase	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Charge dévastatrice (+1 Att), Lance de cavalerie, Armure métallique, Humain	
Pégase de guerre	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Bête, Monture	
Messagers célestes	Cha	8"	Mob	10"	Dis	8						Avant-garde, Course rapide, Tirailleur, Troupe légère, Vol
Taille 2	PV	2	Déf	4	End	3	Arm	2	6+	Cible difficile (1), Manant, Bouclier		
Messageur	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Charge dévastatrice (+1 Att, Attaques de soutien (3)), Armure légère, Humain	
Monture héraldique	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Charge dévastatrice (+1 Att), Monture	

Fées

Ondines	Cha / Mob	6"	Dis	8						Éclaireur, Embuscade (Terrain aquatique), Guide (Terrain aquatique), Sans peur, Surnaturel, Troupe légère	
Taille 1	PV	2	Déf	4	End	3	Arm	0	5+		
Ondine				Fo	3	PA	3	Agi	5	Attaque magique, Broyage (2 touches), Fées	
Feu follet	Cha / Mob	6"	Dis	4						Contact (Distance de poursuite fixée à 0"), Décérébré, Éclaireur, Indiscipliné, Insignifiant, Mouvement spectral, Repli tactique, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère	
Taille 0	PV	5	Déf	2	End	2	Arm	0	5+	Cible difficile (1), Perturbant (1)	
Feu follet	Att	6	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi	2	Attaque magique, Fées
Le Courtisan de la Dame	Cha / Mob	7"	Dis	9						Course rapide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel, Troupe légère	
Taille 4	PV	5	Déf	5	End	5	Arm	3	4+		
Courtisan de la Dame	Att	5	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5	Attaque magique, Piétinement (1 touche), Bête, Fées

Chevalier féérique	<i>Cha / Mob</i>	8"	<i>Dis</i>	8						Course rapide, Embuscade (Forêt, Terrain aquatique), Mouvement spectral, Sans peur, Solitaire, Surnaturel	
<i>Taille</i> 4	<i>PV</i>	4	<i>Déf</i>	6	<i>End</i>	4	<i>Arm</i>	4	4+	Bouclier	
Cavalier féérique	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	6	<i>Fo</i>	5	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	6	Attaque magique, <i>Armure métallique, Fées</i>
Monture féérique	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	4	Attaque magique, Piétinement (1 touche), <i>Fées, Monture</i>

Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Scorpion	48"	3	10	1	Attaque de zone (1×5), Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3))
Trébuchet	48"	7	3	1	Artillerie, Attaque de zone (2×2), Touche directe (Blessures multiples (2))

Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Arc long	3+	Brigands repentis, Héros du peuple
	4+	Manants archers
Arc	4+	Sergeants montés
Arbalète	4+	Brigands repentis, Manants archers
Armes de jet	5+	Sergeants montés, Brigands repentis
Scorpion / Trébuchet	4+	Scorpion / Trébuchet