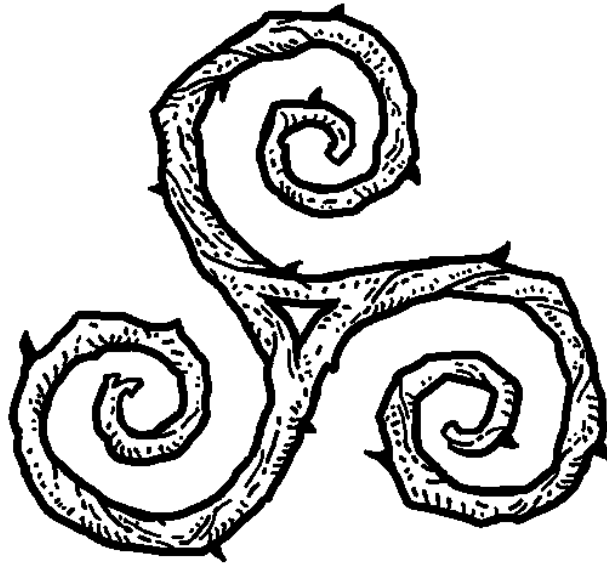


Le 9^e Âge

Batailles Fantastiques



Elfes Sylvestres

Livre d'armée

2^e édition, version bêta 0.205.2

23 décembre 2018

Règles des figurines de l'armée	2	Personnages	7
Sort héréditaire	3	Montures de personnage	11
Confréries	4	Base	13
Aspects de la Nature	4	Spécial	15
Objets spéciaux	5	Flèches invisibles	18
Organisation de l'armée	7		
Feuille de référence	20		



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

Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur le site suivant : <https://www.the-ninth-age.com>

Les changements récents sont notés en **bleu** ou en **vert** ou à l'adresse : <https://www.the-ninth-age.com/archive.html>

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

Règles des figurines de l'armée

La forêt les suit...

Juste après avoir déterminé qui se déploie en premier (étape 1 de la Séquence de la Phase de déploiement), vous **devez** placer une unique Forêt intégralement dans votre moitié du champ de bataille. Elle ne doit toucher aucun autre Décor et doit se trouver à plus de 6" de tout Objectif. Si les deux adversaires jouent des Elfes sylvestres, le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement place sa Forêt en premier. Sa taille ne doit pas dépasser 27 cm sur 19 cm. Toutes les Forêts sur la table sont considérées comme des **Terrains dangereux (1)** pour toutes les unités à l'exception de celles qui ont les règles **Guide** ou **Guide (Forêt)**.

Règles universelles

Arpenteur sylvestre

La figurine gagne **Guide (Forêt)**. Au début d'une manche de combat, si une unité composée entièrement de figurines avec **Arpenteur sylvestre** possède plus de la moitié de ses figurines avec le centre de leur socle dans une Forêt, alors tous les éléments de figurine n'ayant pas **Harnaché doivent** relancer les jets pour blesser de leurs Attaques de corps à corps ayant donné '1' pour la durée de cette Manche de combat.

Esprit sylvestre

La figurine gagne **Attaques magiques** et **Sans peur**. Les figurines avec **Esprit sylvestre** ne peuvent rejoindre ou être rejointes que par d'autres figurines avec **Esprit sylvestre**.

Mélopée des arbres

Une fois par Phase de magie (après l'étape 3, « Siphonner le Voile »), chaque figurine avec **Mélopée des arbres** peut utiliser 1 Marqueur « Voile » pour déplacer un Décor de Forêt, en suivant les règles suivantes. Choisissez une Forêt qui ne doit être en contact avec aucune unité et doit être située à 24" ou moins de la figurine avec la règle **Mélopée des arbres**. Déplacez cette Forêt jusqu'à 6" maximum en ligne droite. Ce mouvement s'arrête juste avant que la Forêt n'entre en contact avec une unité ou un autre Décor. Chaque Forêt ne peut être déplacée avec **Mélopée des arbres** qu'une seule fois par Phase de magie.

Rameaux enhardissants

Les unités dont plus de la moitié des figurines avec la règle **Rameaux enhardissants** ont le centre de leur socle dans une Forêt gagnent **Tenace**.

Attributs d'attaque

Maître-archer – Attribut d'attaque - Tir

Lorsqu'elles effectuent un tir avec un **Arc long sylvestre**, l'ensemble des figurines avec **Maître-archer** peuvent choisir de gagner sur leurs Attaques de tir soit +2 en Pénétration d'armure, soit +2 pour toucher.

Armurerie

Cape elfique – Armure

Si cet équipement est combiné à une Armure légère, le porteur gagne +1 Armure. Les **Capés elfiques** ne peuvent pas être enchantés.

Arc long sylvestre – Arme de tir

0-55 Figurines avec Arc long sylvestre par armée.

Suit les règles de l'Arc long. De plus, les attaques portées avec un **Arc long sylvestre** gagnent Pénétration d'armure 1 et **Tir rapide**. À Courte portée, la Force des tirs **passé** à 4.

Racines empaleuses – Arme de tir

Portée 12", Tirs 1D6+1, Fo 4, PA 1, **Tir en marche forcée, Tir rapide**. La figurine ignore les modificateurs pour **toucher dus aux Couverts**. Si la cible est en contact avec une Forêt, la Force des tirs **passé** à 5 et la Pénétration d'armure à 2.

Lames sylvestres – Arme de corps à corps

Suit les règles d'une Paire d'armes. De plus, les attaques portées avec les **Lames sylvestres** gagnent +1 en Pénétration d'armure.

Lance sylvestre – Arme de corps à corps

Suit les règles d'une Lance légère. De plus, les attaques portées avec une **Lance sylvestre** gagnent +1 en Pénétration d'armure.

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H Étreinte de la forêt {4+} {7+}	18"	Amélioration	Un tour	Placez une Forêt (ou un marqueur la représentant) sous l'unité ciblée. Cette Forêt occupe toujours le même espace que le Rectangle limite de l'unité, même si celle-ci se déplace ou change de formation. {Les unités ennemies en contact avec l'unité ciblée doivent relancer leurs jets pour toucher ayant donné un '6' naturel.}

Confréries

Les Confréries peuvent être dupliquées à volonté au sein de l'armée.

Changeforme 100 pts

Figurine à pied uniquement

La figurine voit sa valeur de Mouvement simple **passer** à 6" et sa valeur de Marche forcée **passer** à 18". Elle gagne +1 en valeur d'Attaque, +1 en Résistance, **Avant-garde**, **Cible difficile (1)**, **Course rapide** et **Peur**. Elle ne peut jamais rejoindre une unité, ni être rejointe par un autre Personnage.

Chasseur sauvage 90 pts

Figurine montée sur Cheval elfique ou Grand cerf uniquement

La figurine du porteur gagne +1 en valeur d'Attaque, -2 en Capacité défensive, **Ardeur guerrière**, **Charge dévastatrice (+1 Att, Peur)**, **Frénésie**, **Sans peur** et **Troupe légère**.

Pisteur forestier 60 pts

Figurine à pied uniquement. Ne peut pas être pris par le Porteur de la grande bannière. 0-2 figs./armée.

La figurine gagne **Éclaireur** et **Maître-archer**. Un Arc long sylvestre équipé sur cette figurine voit ses Tirs **passer** à 3. S'il est équipé sur un Prince des forêts, ses Tirs **passent** à 4.

Gardien de la forêt 50 pts

Figurine à pied uniquement.

La figurine gagne +1 en valeur d'Attaque et +1 en Armure.

Danselame 45 pts

Figurine à pied uniquement.

La figurine gagne **Ægide (6+)**, **Danses de Cenyrn** (voir l'unité Danselames) et **Sans peur**. L'unité du porteur gagne **Course rapide**. La figurine ne peut rejoindre ou être rejointe que par des unités de Danselames et des Personnages de la même Confrérie. Elle ne peut utiliser ni Arme de tir, ni Armure.

Aspects de la Nature

Chaque Aspect de la Nature est **Unique**.

Écorce balafmée 80 pts

Toutes les Dryades de l'unité du porteur gagnent la **Haine**.

Spores toxiques 65 pts

Toutes les figurines de l'unité du porteur gagnent **Coup fatal**.

Entrave de vignes 60 pts

En Duel, les adversaires doivent relancer leurs jets pour toucher réussis contre la figurine.

Couronne de chêne 20 pts

Le porteur gagne **Reformation rapide**.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Pennes de croissance vivace 85 pts

Enchantement d'**Arc long sylvestre**.

Tir **toujours** 1. Les attaques effectuées avec cet **Arc long sylvestre** gagnent **Attaques magiques**. Au lieu de suivre les règles de l'**Arc long sylvestre**, le porteur peut utiliser les règles suivantes à la place :

- Si la cible se situe à **10"** ou moins du porteur, la Force du tir **pass**e à 4 et la Pénétration d'armure à 1.
- Si la cible se situe **entre 10" (non inclus) et 20" (inclus)** du porteur, la Force du tir **pass**e à 5 et la Pénétration d'armure à 2.
- Si la cible se situe **entre 20" (non inclus) et 30" (inclus)** du porteur, la Force du tir **pass**e à 6 et la Pénétration d'armure à 3. Le tir gagne **Blessures multiples (2)**.

Honneur du chasseur 75 pts

Enchantement de Lance.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force, +1 en Pénétration d'armure et **Attaques magiques**. Si le porteur inflige au moins une blessure non sauvegardée avec cette arme, celui-ci et toutes les figurines ordinaires de son unité gagnent **Perturbant** jusqu'à la fin de la Phase de mêlée.

Branche de Wyscan 55 pts

Enchantement d'**Arc long sylvestre**.

Les attaques effectuées avec cet **Arc long sylvestre** gagnent +1 pour blesser à Courte portée et **Attaques magiques**.

Esprit du cyclone 55 pts

Enchantement de **Lames sylvestres**.

Le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque. Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force, **Attaques magiques** et **Coup fatal**.

Enchantements d'armure

Bouclier d'écorce 65 pts

Figurine d'Infanterie uniquement.

Enchantement d'Armure légère.

Le porteur gagne +1 en Armure, **Ægide (5+)**, **Attaques magiques**, **Inflammable** et **Sans peur**.

Malédiction du Cerf noir 40 pts

Enchantement d'Armure légère.

Le porteur gagne **Charge dévastatrice (+1 Att, +1 Fo, +1 Déf)**.

Enchantements de bannière

Bannière de ruse 60 pts

À la fin de l'étape 4 de la Séquence de la Phase de déploiement (avant de déployer les Éclaireurs), l'unité du porteur peut être retirée du champ de bataille et redéployée normalement (les personnages ayant rejoint cette unité doivent y rester; ceci n'affecte pas le calcul du nombre d'unités non déployées pour déterminer quel joueur commencera la partie).

Fanion prédateur 50 pts

L'unité du porteur gagne la règle **Charge dévastatrice (Perturbant)**.

Bannière de la brume silencieuse 40 pts

0-2 par armée.

L'unité du porteur gagne Couvert léger. Les unités ennemies à 3" ou moins de l'unité du porteur ne gagnent aucun avantage dû à leur Musicien.

Artefacts

Miroir de l'arpenteur des brumes 75 pts

Figurine à pied uniquement.

Usage unique. Si l'unité du porteur est constituée uniquement de figurines d'Infanterie de taille Standard, qu'elle n'est pas engagée au combat et qu'elle est complètement à l'intérieur d'une Forêt dans laquelle aucune figurine ennemie ne se trouve, l'unité peut se téléporter dans une autre Forêt du champ de bataille à la fin de votre Phase de mouvement. L'unité doit se retrouver intégralement dans la Forêt ciblée, dans n'importe quelle formation autorisée et en respectant la Règle du pouce d'écart. L'unité compte comme ayant effectué une Marche forcée.

Pluie de flèches 70 pts

Princes des forêts et Chefs sylvestres uniquement.

Usage unique. Quand cet Artéfact est utilisé, il est considéré comme une Arme de tir avec le profil suivant :

Portée 30", Tirs 3D6, Fo 4, PA 1, **Attaques magiques**. La Précision **pass**e à 2+. Si le tir est effectué à Courte portée, il gagne +1 en Pénétration d'armure. **Maître-archer** ne peut pas être utilisé en combinaison avec Pluie de flèches.

Graines sacrées 65 pts

Figurine à pied uniquement.

Usage unique. Vous pouvez activer cet Artéfact à la fin de toute Phase de mouvement alliée. Placez alors une Forêt de 6" de diamètre maximum au contact du porteur et à plus de 1" de toute unité ennemie et de tout autre Décor.

Corne de la Chasse sauvage 60 pts

Usage unique. Peut être activée lorsqu'une unité alliée à 8" ou moins rate un jet de Portée de charge. Ce jet peut être relancé.

Glyphe d'Amryl 45 pts

Ne peut pas être choisi par une figurine avec **Esprit sylvestre**.

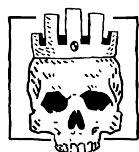
Le porteur **ne peut pas être piétiné**. Lors d'un Duel, le porteur gagne +3 en Capacité défensive.

Tambours de Cenyrn 40 pts

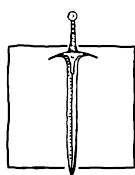
Figurine à pied uniquement.

Usage unique. Cet objet peut-être activé lorsque l'unité du porteur déclare une charge. L'unité ennemie ciblée par la charge ne peut déclarer que « Tenir sa position » en Réaction à la charge, sauf si elle est déjà en fuite. Si elle est chargée par d'autres unités par la suite, l'unité ennemie peut déclarer normalement d'autres Réactions à ces charges

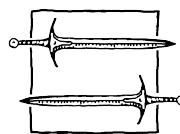
Organisation de l'armée



Personnages
(Max. 40 %)



Base
(Min. 25 %)



Spécial
(pas de limite)



Flèches invisibles
(Max. 30 %)

Personnages (Max. 40 %)



Prince des forêts
215 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre	
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	7	3	0	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi
	4	7	4	2	9

Réflexes foudroyants, Tir précis

Options		pts	Options de monture		pts
Joindre une seule Confrérie		sans limite	Cheval elfique avec Troupe légère		50
Équipement spécial		jusqu'à 200	Grand cerf		100
Armure légère		5	Aigle royal		130
Bouclier		5	Dragon		440
Cape elfique		10			
Arc long sylvestre (0+)		5			
Un seul choix :					
Lames sylvestres	5	Lance de cavalerie	15		
Lance	5	Lance sylvestre	15		
Arme lourde	15				



Chef sylvestre

145 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine							
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre							
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm							
	3	6	3	0							
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi						
	3	6	4	1	7	Réflexes foudroyants					
Options			pts			Options de monture			pts		
Porteur de la grande bannière			50			Cheval elfique avec Troupe légère			50		
Joindre une seule Confrérie			sans limite			Grand cerf			90		
Équipement spécial			jusqu'à 100			Aigle royal			140		
Armure légère			5								
Bouclier			5								
Cape elfique			10								
Arc long sylvestre (1+)			5								
Un seul choix :											
Lames sylvestres		5	Lance de cavalerie		10						
Lance		5	Lance sylvestre		10						
Arme lourde		10									




Druide

140 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine							
	5"	10"	8	Apprenti magicien, Arpenteur sylvestre, Mélopée des arbres							
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm							
	3	4	3	0							
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi						
	1	4	3	0	5	Réflexes foudroyants					
Options magiques			pts			Options			pts		
Adepte magicien			75			Équipement spécial			jusqu'à 100		
Maître magicien			225			si Maître magicien			jusqu'à 200		
						Arc long sylvestre (3+)			5		
						Lames sylvestres			5		
											
Chamanisme			Cosmologie			Druidisme					
						Options de monture			pts		
						Cheval elfique			30		
						Aigle royal			50		
						Licorne sylvestre			75		
						Dragon (Maître magicien seulement)			440		



Père des arbres vénérable

470 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque

Type Infanterie

Socle 75×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres, Tenace		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	4	6	4	Ægide (5+), Inflammable	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	4	5	2	2	Attaque écrasante, Racines empaleuses (4+)

Options magiques

pts

Options

pts

Apprenti magicien

40

Un seul Aspect de la Nature

sans limite

Adepté magicien

115

Un seul Artefact* (Magicien seulement) jusqu'à 100

Maître magicien

265

*Ne peut pas prendre la Gemme de feu dragon



Divination



Druidisme



Avatar de la Nature

630 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque

Type Infanterie

Socle 75×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres, Tenace		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	6	6	4	Ægide (5+), Inflammable	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	6	6	7	4	3	Attaque écrasante, Racines empaleuses (3+)

Options

pts

Un seul Aspect de la Nature

sans limite



Dryade vénérable

110 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	6	4	0	Ægide (5+)	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	6	4	1	7	Haine

Options magiques	pts	Options	pts
Apprenti magicien	40	Un seul Aspect de la Nature	jusqu'à 100
Adepte magicien	115		



Divination



Druidisme



Doyen dendrâme

250 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Rameaux enhardissants, Un berger et son troupeau		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	5	5	3	Ægide (5+), Inflammable	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	4	5	5	3	4	

Règles de figurine	Options	pts
Un berger et son troupeau : Règle universelle. La figurine ne peut pas rejoindre une unité contenant déjà une figurine avec cette règle.	Porteur de la grande bannière	50
	Un seul Aspect de la Nature	jusqu'à 100

Montures de personnage



Cheval elfique

Taille **Standard**
Type **Cavalerie**
Socle **25×50 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	9"	18"	P	Guide (Forêt)	
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	P+1	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi
	1	3	3	0	4 Harnaché



Grand cerf

Taille **Standard**
Type **Cavalerie**
Socle **50×50 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	P	Guide (Forêt)	
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	5	P+1	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi
	2	4	4	1	4 Harnaché



Licorne sylvestre

Taille **Standard**
Type **Cavalerie**
Socle **25×50 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	10"	20"	P	Guide (Forêt)	
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	4	P+1	Ægide (+1, max. 4+)
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi
	2	5	4	1	5 Attaques magiques, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché



Aigle royal

Taille Grande
Type Cavalerie
0-2 montures/armée Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol	2"	4"	P	Guide (Forêt), Troupe légère , Vol (9", 18")
	Vol	9"	18"		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	4	P+1	Cible difficile (1)
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi
	3	5	5	1	4 Harnaché

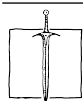


Dragon

Taille Gigantesque
Type Bête
0-1 monture/armée Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol	6"	12"	P	Guide (Forêt), Troupe légère , Vol (7", 14")
	Vol	7"	14"		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	5	6	4	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi
	5	5	6	3	3 Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaques enflammées), Harnaché

Base (Min. 25 %)



Gardes de la forêt

175 pts + 15 pts/fig. suppl.

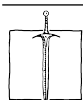
15-50 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Capture		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	0	Armure légère, Bouclier	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	5	3	0	5	Réflexes foudroyants, Lance

Options	pts	Options d'État-major	pts
Remplacer la Lance et le Bouclier par une Cape elfique et des Lames sylvestres	1/fig.	Champion	20
		Musicien	20
		Porte-étendard	20
		Enchantement d'étendard	sans limite



Archers sylvestres

265 pts + 24 pts/fig. suppl.

10-30 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Capture		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0		
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	4	3	0	5	Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (3+)

Options d'État-major	pts	Options d'État-major	pts
Champion	20	Porte-étendard	20
Musicien	20	Enchantement d'étendard	sans limite



Cavaliers des clairières

180 pts + 32 pts/fig. suppl.

5-15 figs.



0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm



Une unité de **Chasseurs des clairières** compte aussi dans la catégorie **Flèches invisibles**.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	8	Arpenteur sylvestre, Capture		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1	Armure légère	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier des clairières	1	4	3	0	5	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Réflexes foudroyants, Lance sylvestre
Cheval elfique	1	3	3	0	4	Harnaché
Options			pts - Règles de figurine optionnelles			
Doit choisir entre :			Chasseurs des clairières : Règle universelle.			
Bouclier			gratuit			
Chasseurs des clairières			La figurine perd Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA) et Capture. Elle gagne un Arc long sylvestre (3+), Avant-garde, Repli tactique et Troupe légère.			
(0-10 figurines/unité)			5/fig.			
Embuscade			2/fig.			
(Chasseurs des clairières seulement)						
Options d'État-major			pts - Options d'État-major			
Champion			20			
Musicien			20			
			Porte-étendard 20			
			Enchantement d'étendard sans limite			



Dryades

150 pts + 18 pts/fig. suppl.

8-26 figs.

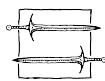


0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Capture, Esprit sylvestre	
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	0	Ægide (5+)
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi
	2	4	4	1	5
Options			pts - Règles de figurine optionnelles		
Gagne Esprits des clairières et perd Capture*			4/fig.		
*0-15 figurines/unité			Esprits des clairières : Règle universelle.		
			La figurine gagne Cible difficile (1), Tirailleur et Troupe légère.		
Options d'État-major			pts -		
Champion			20		

Spécial (pas de limite)



Patrouilleurs forestiers

210 pts + 20 pts/fig. suppl.

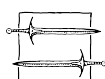
10-30 figs.



0-5 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre, Capture, Sans peur		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	0	Armure légère, Cape elfique	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	2	5	3	1	5	Réflexes foudroyants, Arme lourde
— Options —			pts-	— Options d'État-major —		pts-
Avant-garde et +1" Mouvement simple			3/fig.	Champion		20
				Musicien		20
				Porte-étendard		20
				Enchantement d'étendard		sans limite



Dendrâmes sauvages

385 pts + 105 pts/fig. suppl.

4-6 figs.



0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Capture, Esprit sylvestre, Garde du corps (Doyen dendrâme), Rameaux enhardissants		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	5	3	Ægide (5+), Inflammable	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	4	5	2	3	
— Options d'État-major —			pts-			
Champion			20			



Aigle de la forêt

100 pts + 35 pts/fig. suppl.

1-5 figs.

0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol 2"	4"	8	Guide (Forêt), Troupe légère , Vol (9", 18")	
	Vol 9"	18"			
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	5	4	0	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi
	2	5	4	1	4



Danselames

230 pts + 32 pts/fig. suppl.

7-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Danses de Cenyryn , Sans peur, Troupe légère		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	6	3	0	Ægide (6+), Cible difficile (1), Résistance à la magie (1)	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	5	4	1	6	Réflexes foudroyants, Lames sylvestres

— Règles de figurine —

Danses de Cenyryn : Règle universelle.

Au début de chaque Manche de combat, les unités entièrement constituées de figurines suivant cette règle **doivent** choisir un des effets listés ci-dessous et les appliquer jusqu'à la fin de la Manche de combat. Cette unité ne peut plus choisir cette danse jusqu'à ce que l'un des événements suivants se soit passé :

- L'unité n'est plus engagée au combat.
- L'unité choisit une danse différente.

— Options d'État-major —

Champion	20
Musicien	20
Porte-étendard	20
Enchantement d'étendard	sans limite

Brumes estompées

Ægide (3+), -1 en Force et -1 en Pénétration d'armure.

Danse du vent mordant

+1 en Pénétration d'armure et **Coup fatal**.

Tourbillon de lames

+1 en valeur d'Attaque.

Tourments malicieux

Peur. Les unités ennemies en contact avec la figurine ne reçoivent aucun Bonus de rang lors du calcul du Résultat de combat.



Père des arbres

450 pts

Figurine seule

0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 75×50 mm

0-1 unité/armée si la Liste d'armée inclut un Avatar de la Nature, un Dragon ou un Père des arbres vénérable.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres, Tenace		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	5	6	4	Ægide (5+), Inflammable	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	5	5	6	3	2	Attaque écrasante, Racines empaleuses (3+)



Chasseurs sauvages

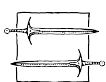
300 pts + 55 pts/fig. suppl.

5-12 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	9	Arpenteur sylvestre, Frénésie, Sans peur, Troupe légère		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	1	Ægide (6+), Armure légère	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chasseur sauvage	2	5	4	1	6	Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (+1 Att), Réflexes foudroyants, Lance sylvestre
Cerf elfique	1	3	4	1	4	Harnaché
— Options —			pts-	— Options d'État-major —		pts-
Bouclier				5/fig.	Champion	20
Remplacer Lance sylvestre par Lames sylvestres				1/fig.	Musicien	20
					Porte-étendard	20
					Enchantement d'étendard	sans limite



Chevaliers faucon

310 pts + 80 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 2"	4"	9	Arpenteur sylvestre, Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère, Vol (9", 18")		
	Vol 9"	18"				
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	5	4	1	Cible difficile (1), Armure légère	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevalier faucon	1	5	4	1	5	Charge dévastatrice (+1 Att), Réflexes foudroyants, Lance sylvestre
Faucon	2	5	4	2	4	Harnaché
— Options —			pts-	— Options d'État-major —		pts-
Doit choisir entre :				Champion	20	
Bouclier	gratuit			Musicien	20	
Tirailleur et Arc long sylvestre (3+)	2/fig.			Porte-étendard	20	
				Enchantement d'étendard	sans limite	

Flèches invisibles (Max. 30 %)



Servantes de la Ronce

200 pts + 35 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25x50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	9	Arpenteur sylvestre, Conclave de magiciens, Troupe légère		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1	Ægide (4+)	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servante de la Ronce	1	4	3	0	5	Attaques empoisonnées, Réflexes foudroyants, Épine empoisonnée (2+)
Cerf elfique	1	3	4	1	4	Harnaché

— Règles de figurine —

Épine empoisonnée : Arme de tir.

Portée 12", Tir 1, Fo 3, PA 1, **Tir rapide.**

— Conclave de magiciens —

Doit choisir deux sorts parmi :

- *Briser la volonté* (Chamanisme)
- *Étreinte de la forêt* (Sort héréditaire)
- *Maître de la terre* (Druidisme)
- *Mystères du temps* (Cosmologie)

— Options d'État-major —

Champion	120
Musicien	20
Porte-étendard	20
Enchantement d'étendard	sans limite



Sentinelles sylvestres

160 pts + 35 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20x20 mm

0-1 unité/armée si la Liste d'armée inclut deux unités de Pisseurs forestiers.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Tirailleur, Troupe légère		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0	Cible difficile (1)	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	4	3	0	5	Attaques empoisonnées, Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (3+)

— Options —

Éclaireur (0-1 unité/armée)

Lames sylvestres

pts-

3/fig.

3/fig.

— Options d'État-major —

Champion

pts-

20



Pisteurs forestiers

210 pts + 50 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Éclaireur, Tirailleur, Troupe légère		
Défensive	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	0	Cible difficile (1)	
Offensive	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	4	3	0	5	Maitre-archer, Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (2+), Lames sylvestres

Options d'État-major ————— pts —

Champion

20

Feuille de référence

Personnages

Prince des forêts	MS	5"	MF	10"	Dis	9						Arpenteur sylvestre
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	7	Rés	3	Arm	0				Réflexes foudroyants, Tir précis
	Att	4	Off	7	Fo	4	PA	2	Agi	9		
Chef sylvestre	MS	5"	MF	10"	Dis	9						Arpenteur sylvestre
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	3	Arm	0				Réflexes foudroyants
	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	7		
Druide	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Apprenti magicien, Arpenteur sylvestre, Mélopée des arbres
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	3	Arm	0				Réflexes foudroyants
	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5		
Père des arbres vénérable	MS	5"	MF	10"	Dis	9						Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres, Tenace
Gigantesque, Infanterie	PV	6	Déf	4	Rés	6	Arm	4				Ægide (5+), Inflammable
	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2		Attaque écrasante, Racines empaleuses (4+)
Avatar de la Nature	MS	5"	MF	10"	Dis	9						Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres, Tenace
Gigantesque, Infanterie	PV	6	Déf	6	Rés	6	Arm	4				Ægide (5+), Inflammable
	Att	6	Off	6	Fo	7	PA	4	Agi	3		Attaque écrasante, Racines empaleuses (3+)
Dryade vénérable	MS	5"	MF	10"	Dis	9						Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélopée des arbres
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	4	Arm	0				Ægide (5+)
	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	7		Haine
Doyen dendrâme	MS	5"	MF	10"	Dis	9						Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Rameaux enhardissants, Un berger et son troupeau
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	3				Ægide (5+), Inflammable
	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	3	Agi	4		

Montures de personnage

Cheval elfique	MS	9"	MF	18"	Dis	P						Guide (Forêt)
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1				Harnaché
	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4		
Grand cerf	MS	8"	MF	16"	Dis	P						Guide (Forêt)
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	5	Arm	P+1				Harnaché
	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4		
Licorne sylvestre	MS	10"	MF	20"	Dis	P						Guide (Forêt)
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1				Ægide (+1, max. 4+)
	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	5		Attaques magiques, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Aigle royal	MS	2"	MF	4"	Dis	P						Guide (Forêt), Troupe légère , Vol (9", 18")
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1				Cible difficile (1)
	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4		Harnaché
Dragon	MS	6"	MF	12"	Dis	P						Guide (Forêt), Troupe légère , Vol (7", 14")
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	5	Rés	6	Arm	4				Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaques enflammées), Harnaché
	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3		

Base

Gardes de la forêt	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Arpenteur sylvestre, Capture
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	0				Armure légère, Bouclier
	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5		Réflexes foudroyants, Lance
Archers sylvestres	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Arpenteur sylvestre, Capture
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0				Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (3+)
	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5		

Cavaliers des clairières	MS	9"	MF	18"	Dis	8					Arpenteur sylvestre, Capture
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1			Armure légère
Cavalier des clairières	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Réflexes foudroyants, Lance sylvestre
Cheval elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Harnaché
Dryades	MS	5"	MF	10"	Dis	8					Arpenteur sylvestre, Capture, Esprit sylvestre
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0			Ægide (5+)
	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	5	

Spécial

Patrouilleurs forestiers	MS	5"	MF	10"	Dis	9					Arpenteur sylvestre, Capture, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	0			Armure légère, Cape elfique
	Att	2	Off	5	Fo	3	PA	1	Agi	5	Réflexes foudroyants, Arme lourde
Dendrées sauvages	MS	5"	MF	10"	Dis	8					Arpenteur sylvestre, Capture, Esprit sylvestre, Garde du corps (Doyen dendrée), Rameaux enhardissants
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	3			Ægide (5+), Inflammable
	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3	
Aigle de la forêt	MS	2"	MF	4"	Dis	8					Guide (Forêt), Troupe légère , Vol (9", 18")
Grande, Bête	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0			
	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	
Danselames	MS	5"	MF	10"	Dis	8					Arpenteur sylvestre, Danses de Cenyrn , Sans peur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	6	Rés	3	Arm	0			Ægide (6+), Cible difficile (1), Résistance à la magie (1)
	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	6	Réflexes foudroyants, Lames sylvestres
Père des arbres	MS	5"	MF	10"	Dis	8					Arpenteur sylvestre, Esprit sylvestre, Mélodie des arbres, Tenace
Gigantesque, Infanterie	PV	5	Déf	5	Rés	6	Arm	4			Ægide (5+), Inflammable
	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	2	Attaque écrasante, Racines empaleuses (3+)
Chasseurs sauvages	MS	9"	MF	18"	Dis	9					Arpenteur sylvestre, Frénésie, Sans peur, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	1			Ægide (6+), Armure légère
Chasseur sauvage	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	6	Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (+1 Att), Réflexes foudroyants, Lance sylvestre
Cerf elfique	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4	Harnaché
Chevaliers faucon	MS	2"	MF	4"	Dis	9					Arpenteur sylvestre, Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère , Vol (9", 18")
Grande, Cavalerie	PV	2	Déf	5	Rés	4	Arm	1			Cible difficile (1), Armure légère
Chevalier faucon	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	5	Charge dévastatrice (+1 Att), Réflexes foudroyants, Lance sylvestre
Faucon	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	2	Agi	4	Harnaché

Flèches invisibles

Servantes de la Ronce	MS	9"	MF	18"	Dis	9					Arpenteur sylvestre, Conclave de magiciens, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1			Ægide (4+)
Servante de la Ronce	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5	Attaques empoisonnées, Réflexes foudroyants, Épine empoisonnée (2+)
Cerf elfique	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4	Harnaché
Sentinelles sylvestres	MS	5"	MF	10"	Dis	8					Arpenteur sylvestre, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0			Cible difficile (1)
	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5	Attaques empoisonnées, Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (3+)
Pisteurs forestiers	MS	5"	MF	10"	Dis	8					Arpenteur sylvestre, Éclaireur, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	0			Cible difficile (1)
	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5	Maître-archer, Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (2+), Lames sylvestres

Armes de tir

Nom	Précision	Figurine de tir
Pluie de flèches	2+	Personnages
Arc long sylvestre	0+	Prince des forêts
	1+	Chef sylvestre
	2+	Pisteurs forestiers
	3+	Druide, Archers sylvestres, Cavaliers des clairières, Chevaliers faucon, Sentinelles sylvestres
Racines empaleuses	3+	Avatar de la Nature, Père des arbres
	4+	Père des arbres vénérable
Épine empoisonnée	2+	Servantes de la Ronce

Journal des modifications

0.205.0-0.205.1-0.205.2

- Vert et bleu enlevés.
- Quelques reformulations liées aux changements dans le Livre de règles.

Points

- Tambours de Cenyrn 40
- Fanion prédateur 50
- Dragon en monture d'un Prince des forêts 440
- Dragon en monture d'un Druide 440
- Avatar de la Nature 630
- Coût initial des Patrouilleurs forestiers 210
- Option Tirailleur des Dryades 4
- Lames sylvestres des Chasseurs sauvages 1
- Père des arbres 450
- Coût initial des servantes de la Ronce 200 - figurine supplémentaire 35