

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Elfes Sylvestres

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2021 – 18 mars 2021

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

Ce livre fait partie des règles de base du 9^e Âge et peut être utilisé pour toutes parties.

Règles disponibles gratuitement sur : <https://www.the-ninth-age.com>

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.

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

Ce document a été édité avec .

Règles spécifiques 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 Décor, autre qu'un Terrain découvert.
- Elle doit se trouver à plus de 6" du centre de la table quand le scénario est « Tenez la ligne » et à plus de 6" de tout marqueur utilisé pour les Objectifs secondaires.

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.

De plus, 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 des figurines de l'armée

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** a 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 **Attaque magique** 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 type 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 Décor autre qu'un Terrain découvert. 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** a le centre de son socle dans une Forêt gagnent **Tenace**.

Attributs d'attaque

Maître-archer - Tir

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

Armurerie

Cape elfique – Armure

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

Arc long sylvestre – Arme de tir

0-55 figurines avec Arc long sylvestre par armée.

Arc long. 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

Paire d'armes. Les attaques portées avec les **Lames sylvestres** gagnent +1 en Pénétration d'armure.

Lance sylvestre – Arme de corps à corps

Lance légère. 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 90 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 55 pts

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

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.

Danselame 45 pts

Figurine à pied uniquement.

La figurine gagne **Ægide (6+)**, **Danses de Cenyrrn** (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.

Gardien de la forêt 25 pts

Figurine à pied uniquement.

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

Aspects de la Nature

Chaque Aspect de la Nature est Unique.

Écorce balafmée 65 pts

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

Entrave de vignes 60 pts

Lors d'un Duel, les adversaires doivent relancer leurs jets pour toucher réussis contre la figurine.

Spoires toxiques 60 pts

L'unité du porteur gagne **Coup fatal**.

Couronne de chêne 20 pts

Le porteur gagne **Reformation rapide**.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Honneur du chasseur 75 pts
Enchantement : Lance.
Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force, +1 en Pénétration d'armure et **Attaque magique**. 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.

Pennes de croissance vivace 60 pts
Enchantement : Arc long sylvestre.
Les attaques effectuées avec cet **Arc long sylvestre** gagnent **Attaque magique**. Au lieu de suivre les règles de l'**Arc long sylvestre** et de l'**Arc long**, le porteur peut utiliser les règles suivantes à la place : Portée 30", Tir **toujours** 1, Force et Pénétration d'armure dépendant de la distance de la cible :

- Fo 4, PA 1 si la cible est située à **à 10"** ou moins du porteur.
- Fo 5, PA 2 si la cible se situe **entre 10" (non inclus) et 20" (inclus)** du porteur.
- Fo 6, PA 3 si la cible se situe **entre 20" (non inclus) et 30" (inclus)** du porteur. Le tir gagne **Blessures multiples (2)**.

Branche de Wyscan 40 pts
Enchantement : Arc long sylvestre.
Les attaques effectuées avec cet **Arc long sylvestre** gagnent +1 pour blesser à Courte portée et **Attaque magique**.

Esprit du cyclone 40 pts
Enchantement : Lames sylvestres.
Le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque. Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force, **Attaque magique** et **Coup fatal**.

Enchantements d'armure

Bouclier d'écorce 40 pts
Figurine d'Infanterie uniquement.
Enchantement : Armure légère.
Le porteur gagne +1 en Armure, **Ægide (5+)**, **Attaque magique**, **Inflammable** et **Sans peur**.

Malédiction du Cerf noir 40 pts
Enchantement : Armure légère.
Le porteur gagne **Charge dévastatrice (+1 Att, +1 Fo, +1 Déf)**.

Enchantements d'étendard

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 45 pts
L'unité du porteur gagne **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.

Artéfacts

Miroir de l'arpenteur des brumes 70 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, **Attaque magique**. La Précision **passé** 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 la **Pluie de flèches**.

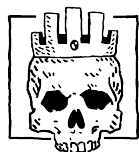
Graines sacrées 55 pts
Figurine à pied uniquement.
Usage unique. Vous pouvez activer cet Artéfact à la fin de toute Phase de mouvement alliée. Placez une Forêt au contact du porteur et à plus de 1" de toute unité ennemie et de tout autre Décor. La Forêt doit avoir une dimension qui lui permet de tenir dans un cercle de 6" de diamètre.

Corne de la Chasse sauvage 50 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.

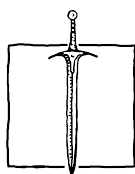
Glyphe d'Amryl 30 pts
Ne peut pas être choisi par une figurine avec **Esprit sylvestre**.
Le porteur gagne **Ne peut être piétiné**. Lors d'un Duel, le porteur gagne +3 en Capacité défensive.

Tambours de Cenyrn 25 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 la 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.

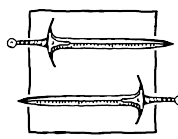
Organisation de l'armée



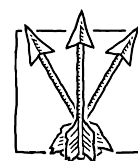
Personnages
max. 40%



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								
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm								
	3	7	3	0								
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi							
Prince des forêts	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			35			
Objets spéciaux			jusqu'à 200			Aigle royal			115			
Armure légère			5			Grand cerf			115			
Bouclier			5			Dragon			440			
Cape elfique			10									
Arc long sylvestre (0+)			5									
Un seul choix :												
Lance			5	Lames sylvestres	20							
Arme lourde			15	Lance sylvestre	20							
Lance de cavalerie			15									



Chef sylvestre

140 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	9	Arpenteur sylvestre	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	6	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chef sylvestre	3	6	4	1	7
Réflexes foudroyants					
Options			Options de monture		
Porteur de la grande bannière			50 pts		
Joindre une seule Confrérie			sans limite		
Objets spéciaux			jusqu'à 100 pts		
Armure légère			5 pts		
Bouclier			5 pts		
Cape elfique			10 pts		
Arc long sylvestre (1+)			5 pts		
Un seul choix :					
Lance			5 pts		
Arme lourde			10 pts		
Lance de cavalerie			10 pts		
Lames sylvestres			15 pts		
Lance sylvestre			15 pts		
Cheval elfique avec Troupe légère			45 pts		
Grand cerf			95 pts		
Aigle royal			115 pts		



Druide

135 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	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Druide	1	4	3	0	5
Réflexes foudroyants					
Options magiques			Options		
Adepte magicien			75 pts		
Maître magicien			225 pts		
Objets spéciaux			jusqu'à 100 pts		
si Maître magicien			jusqu'à 200 pts		
Arc long sylvestre (3+)			5 pts		
Lames sylvestres			5 pts		
Options de monture			Options de monture		
Cheval elfique			20 pts		
Aigle royal			40 pts		
Licorne sylvestre			60 pts		
Dragon (Maître magicien uniquement)			400 pts		



Chamanisme



Cosmologie



Druidisme



Père des arbres vénérable

460 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	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	4	6	4	Ægide (5+), Inflammable

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Père des arbres vénérable	3	4	5	2	2	Attaque écrasante, Racines empaleuses (4+)

Options magiques

Apprenti magicien

pts-

40

Adeptes magiciens

115

Maître magicien

265

Options

Un seul Aspect de la Nature

sans limite

Un seul Artéfact* (Magicien uniquement)

sans limite

*Ne peut pas prendre la Gemme de feu dragon



Divination



Druidisme



Avatar de la Nature

600 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	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	6	6	4	Ægide (5+), Inflammable

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Avatar de la Nature	6	6	7	4	3	Attaque écrasante, Racines empaleuses (3+)

Options

Un seul Aspect de la Nature

pts-

sans limite



Dryade vénérable

105 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			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	3	6	4	0	Ægide (5+)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Dryade vénérable	3	6	4	1	7	Haine	
Options magiques			pts	Options			pts
Apprenti magicien			40	Un seul Aspect de la Nature			sans limite
Adepte magicien			115				



Divination



Druidisme



Doyen dendrâme

270 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			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	4	5	5	3	Ægide (5+), Inflammable		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Doyen dendrâme	4	5	5	3	4		
Règles de figurine				Options			pts
Un berger et son troupeau : Règle universelle.				Porteur de la grande bannière			50
La figurine ne peut pas rejoindre une unité contenant déjà une figurine avec cette règle.				Un seul Aspect de la Nature			sans limite

Montures de personnage



Cheval elfique

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	P			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cheval elfique	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			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	5	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Grand cerf	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			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	4	P+1	Ægide (+1, max. 4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Licorne sylvestre	2	5	4	1	5	Attaque magique, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché



Aigle royal

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

0-2 montures/armée

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



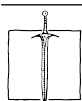
Dragon

Taille **Gigantesque**
 Type **Bête**
 Socle **50×100 mm**

0-1 monture/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 6"	12"	P	Troupe légère, Vol (7", 14")		
	Vol 7"	14"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	5	6	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Dragon	5	5	6	3	3	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Harnaché

Base (min. 25%)



Gardes de la forêt

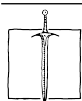
165 pts + 13 pts/fig. suppl.

15-50 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Arpenteur sylvestre, Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Garde de la forêt	1	5	3	0	5	Réflexes foudroyants
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Doit prendre (un seul choix) :				Champion		10
Cape elfique et Lames sylvestres			gratuit	Musicien		10
Lance et Bouclier			gratuit	Porte-étendard		10
				Enchantement d'étendard		sans limite



Archers sylvestres

240 pts + 21 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		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Archer sylvestre	1	4	3	0	5	Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (3+)
Options d'État-major			pts-	Options d'État-major		pts-
Champion			10	Porte-étendard		10
Musicien			10	Enchantement d'étendard		sans limite



Cavaliers des clairières

170 pts + 27 pts/fig. suppl.

5-15 figs.



0-3 unités/armée

Taille Standard

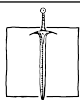
Type Cavalerie

Socle 25×50 mm



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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	8	Arpenteur sylvestre, Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1	Armure légère	
Offensif	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 prendre (un seul choix) :			Chasseurs des clairières : Règle universelle.			
Bouclier gratuit			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 .			
Chasseurs des clairières (0-10 figurines/unité) [FI] 7/fig.						
Embuscade (Chasseurs des clairières uniquement) 2/fig.						
Options d'État-major			pts - Options d'État-major			
Champion	10	Porte-étendard	10			
Musicien	10	Enchantement d'étendard	sans limite			



Dryades

155 pts + 16 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, Esprit sylvestre	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	0	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Dryade	2	4	4	1	5
Options			pts - Options d'État-major		
Doit prendre (un seul choix) :			Champion 10		
Capture gratuit			— Règles de figurine optionnelles —		
Esprits des clairières (0-15 figurines/unité) 2/fig.			Esprits des clairières : Règle universelle.		
			La figurine gagne Cible difficile (1) , Tirailleur et Troupe légère .		

Spécial (pas de limite)



Patrouilleurs forestiers

200 pts + 17 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		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	0	Armure légère, Cape elfique	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Patrouilleur forestier	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		10
				Musicien		10
				Porte-étendard		10
				Enchantement d'étendard		sans limite



Dendrées sauvages

365 pts + 115 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 dendrée), Rameaux enhardissants		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	5	3	Ægide (5+), Inflammable	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Dendrée sauvage	3	4	5	2	3	
— Options d'État-major —			pts-			
Champion						10



Aigles de la forêt

100 pts + 30 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"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Aigle de la forêt	2	5	4	1	4	



Danselames

220 pts + 31 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 Cenyrn, Sans peur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	6	3	0	Ægide (6+), Cible difficile (1), Résistance à la magie (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Danselame	1	5	4	1	6	Réflexes foudroyants, Lames sylvestres

Règles de figurine

Danses de Cenyrn : Règle universelle.

Au début de chaque Manche de combat, chaque unité entièrement constituée de figurines suivant cette règle **doit** choisir l'une des Danses listées ci-dessous et en appliquer les effets 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	10
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	sans limite

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

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.

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



Père des arbres

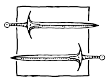
430 pts

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		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	5	6	4	Ægide (5+), Inflammable	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Père des arbres	5	5	6	3	2	Attaque écrasante, Racines empaleuses (3+)



Chasseurs sauvages

275 pts + 35 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		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	1	Ægide (6+), Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chasseur sauvage	2	5	4	1	6	Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (+1 Att), Réflexes foudroyants
Cerf elfique	1	3	4	1	4	Harnaché
— Options —			pts-	— Options d'État-major —		pts-
Bouclier				5/fig.	Champion	10
Doit prendre (un seul choix) :					Musicien	10
Lames sylvestres				gratuit	Porte-étendard	10
Lance sylvestre				gratuit	Enchantement d'étendard	sans limite



Chevaliers faucon

300 pts + 70 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"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	5	4	1	Cible difficile (1), Armure légère	
Offensif	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 prendre (un seul choix) :					Champion	10
Tirailleur et Arc long sylvestre (3+)				gratuit	Musicien	10
Bouclier				5/fig.	Porte-étendard	10
					Enchantement d'étendard	sans limite

Flèches invisibles (max. 30%)



Servantes de la Ronce

195 pts + 30 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard

Type Cavalerie

Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	9	Arpenteur sylvestre, Conclave de magiciens, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1	Ægide (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servante de la Ronce	1	4	3	0	5	Attaque empoisonnée, 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)
- *Mystères du temps* (Cosmologie)
- *Maître de la terre* (Druidisme)
- *Étreinte de la forêt* (Sort héréditaire)

— Options d'État-major —

Champion	100
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	sans limite



Sentinelles sylvestres

155 pts + 38 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm

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

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

— Options —

Éclaireur (0-1 unité/armée)
Lames sylvestres

pts-

3/fig.
1/fig.

— Options d'État-major —

Champion 10

pts-



Pisteurs forestiers

190 pts + 45 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	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	5	3	0	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Pisteur forestier	1	4	3	0	5 Maître-archer, Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (2+), Lames sylvestres

Options d'État-major ————— pts-

Champion

10

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				
Prince des forêts	Att	4	Off	7	Fo	4	PA	2	Agi	9		Réflexes foudroyants, Tir précis
Chef sylvestre	MS	5"	MF	10"	Dis	9						Arpenteur sylvestre
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	3	Arm	0				
Chef sylvestre	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	7		Réflexes foudroyants
Druide	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Apprenti magicien, Arpenteur sylvestre, Mélopée des arbres
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	3	Arm	0				
Druide	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5		Réflexes foudroyants
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
Père des arbres vénérable	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
Avatar de la Nature	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+)
Dryade vénérable	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
Doyen dendrâme	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	3	Agi	4		

Montures de personnage

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

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

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, Esprit sylvestre
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0			Ægide (5+)
Dryade	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
Patrouilleur forestier	Att	2	Off	5	Fo	3	PA	1	Agi	5	Réflexes foudroyants, Arme lourde
Dendråmes sauvages	MS	5"	MF	10"	Dis	8					Arpenteur sylvestre, Capture, Esprit sylvestre, Garde du corps (Doyen dendråme), Rameaux enhardissants
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	3			Ægide (5+), Inflammable
Dendråme sauvage	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3	
Aigles 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			
Aigle de la forêt	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)
Danselame	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, Mélopée des arbres, Tenace
Gigantesque, Infanterie	PV	5	Déf	5	Rés	6	Arm	4			Ægide (5+), Inflammable
Père des arbres	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
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	Attaque empoisonnée, 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)
Sentinelles sylvestres	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5	Attaque empoisonnée, 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)
Pisteur forestier	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	5	Maître-archer, Réflexes foudroyants, Arc long sylvestre (2+), Lames sylvestres

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Racines empaleuses	-	12"	4	1	1D6+1	Tir en marche forcée Tir rapide Ignore les couverts Fo 5 PA 2 quand la cible est dans une forêt
Arc long sylvestre	-	30"	3/4	1	1	Tir de volée Tir rapide Fo 4 à Courte portée
Pennes de croissance vivace	-	30"	4/5/6	1/2/3	1	Attaque magique A Portée <10/20/30" Blessures multiples (2) si >20"
Branche de Wyscan	-	30"	3/4	1	1	Attaque magique Fo 4 à Courte portée +1 pour blesser à Courte portée
Pluie de flèches	-	30"	4	1	3D6	Attaque magique la précision pass e à 2+
Épine empoisonnée	-	12"	3	1	1	Attaque empoisonnée Tir rapide

Tableau de Précision

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