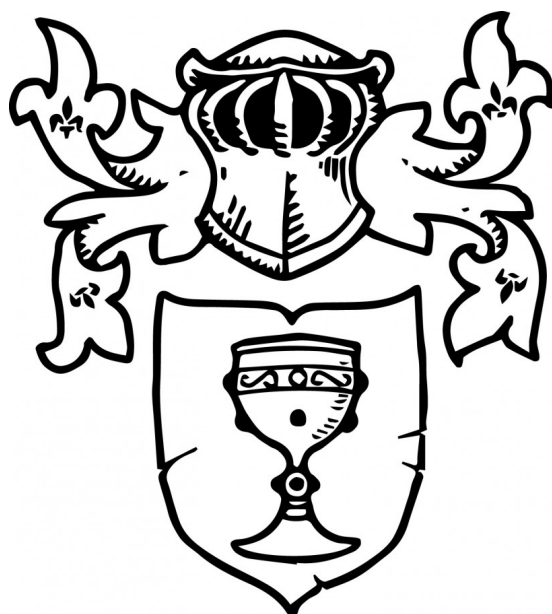


LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Royaume d'Équitaine

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2023 bêta 2 VF 3 – 25 mai 2023

Règles spécifiques de l'armée	2	Personnages	6
Règles des figurines de l'armée	2	Montures de personnage	10
Sort héréditaire	4	Base	12
Objets spéciaux	4	Spécial	14
Organisation de l'armée	6	Féerique	20
		Feuille de référence	22
		Journal des modifications	25



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.

Les changements récents sont notés en **bleu** et résumés à la fin de ce document.

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

Ce document a été édité avec \LaTeX .

Règles spécifiques de l'armée

La Bénédiction

Les profils des unités de ce Livre d'armée contiennent une caractéristique supplémentaire, la sauvegarde d'**Ægide**, abrégée en « **Æg** ». Cette caractéristique est traitée comme si la figurine avait la Protection individuelle **Ægide (X+)** dans son profil, où « **X** » est la valeur de la caractéristique. Le fait de ne pas avoir de valeur d'**Æg** n'empêche pas une unité d'être la cible d'un éventuel modificateur d'**Ægide (X+)**.

Oraisons

Chaque armée du Royaume d'Équaine a une réserve de marqueurs « Bénédiction », qui ne peut **jamais** contenir plus de 6 marqueurs. À l'étape 7 de la Séquence pré-partie (Sélection des sorts), ajoutez 1 marqueur « Bénédiction » pour chaque tranche de 3000 points que comporte votre armée (en arrondissant au supérieur).

Des marqueurs « Bénédiction » peuvent être défaussés à chaque Phase de magie, juste après avoir Siphonné le Voile. Pour chaque marqueur « Bénédiction » défaussé, choisissez une unique unité alliée et appliquez l'un des effets suivants jusqu'au début de la prochaine Phase de magie :

- Oraison de protection : l'unité gagne **Ægide (5+)**.
- Oraison de frappe : les éléments de figurines de l'unité sans la règle **Harnaché** gagnent +1 pour toucher avec leurs Attaques de corps à corps.
- Oraison de discipline : la Discipline de l'unité **pass**e à 9.

Sauf mention contraire, une même unité ne peut être la cible que d'une seule Oraison par Tour de joueur.

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Audacieux

~~Une unité dont plus de la moitié de ses figurines a Audacieux ne peut pas volontairement choisir « Fuir » comme Réaction à une charge et doit relancer ses Tests de panique ratés.~~

Bravoure ailée (X)

Durant la composition de la Liste d'armée, l'unité gagne une valeur de **Bravoure ailée** correspondant au nombre entre parenthèses (« **X** »). Plusieurs instances de **Bravoure ailée (X)** dans une même unité ne se cumulent pas. La somme des valeurs de **Bravoure ailée** de toutes les unités de l'armée est limitée à 1 par tranche de 650 points d'armée (arrondie à l'unité supérieure).

Chevalier banneret

La figurine gagne les règles suivantes :

- La figurine gagne +1 Point de vie, jusqu'à un maximum de 3.
- La figurine peut prendre un unique Enchantement d'étendard de ce Livre d'armée, pour lequel il est considéré comme ayant un budget illimité d'Objets spéciaux.
- Lors du calcul du Résultat de combat, la figurine ajoute +1 à son Résultat de combat.

Ordination

Au début de l'étape 7 de la Séquence pré-partie (Sélection des sorts), ajoutez 1 marqueur « Bénédiction » à votre réserve pour chaque figurine avec cette règle sur votre liste d'armée.

Position apprêtée

0–3 unités/armée.

Lorsque vous déployez cette unité, vous pouvez placer un Décor de type « Mur » entièrement à 1" ou moins du front de l'unité, qui ne doit pas se trouver en contact avec un autre Décor (à l'exception d'un Terrain découvert). Ce Mur a une largeur maximum de 1" et sa longueur ne peut excéder la largeur de l'unité, jusqu'à un maximum de 12". Il suit les règles normales des Murs, à l'exception qu'il contribue à un Couvert léger et non pas à un Couvert lourd.

Serviteur de l'Ordo

Au début de chaque Phase de magie alliée, vous pouvez appliquer les règles suivantes à chaque unité qui contient au moins une figurine avec cette règle :

- L'unité ou une figurine dans son unité peut **Ressusciter** 1 Point de vie.
- Afin de **Ressusciter** 1 Point de vie à un Champion ou un Personnage, un marqueur « Bénédiction » doit être défaussé de la réserve de son propriétaire.

Sanctifié

Unique. Ne peut pas être pris par la Grande bannière.

Les éléments de figurine sans **Harnaché** gagnent **Sans peur** et +1 en valeur d'Attaque. De plus, la figurine est **toujours** sous l'effet des trois **Oraisons** : Oraison de protection, Oraison de frappe et Oraison de discipline. Cela n'empêche pas l'unité de la figurine d'être la cible d'une **Oraison**, mais la figurine ne bénéficie pas de cette **Oraison** additionnelle.

Protections individuelles

Constance

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

Courage

La figurine gagne **Ægide (5+)**. Toutefois, cet effet n'est applicable que contre des blessures pour lesquelles la figurine n'a pas pu effectuer son jet de sauvegarde d'armure ou qui le raterait automatiquement.

Les unités dont plus de la moitié des figurines a **Courage** ignorent les unités alliées entièrement constituées de figurines avec **Constance** pour ce qui est des Tests de panique.

Honnêteté

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

Attributs d'attaque

Formation en lance – Corps à corps

La figurine gagne **Combat sur un rang supplémentaire**, . De plus, si la figurine est de taille Standard, elle gagne **Attaque de soutien (2)**. Si plus de la moitié des figurines d'une unité a **Formation en lance** et si cette unité est en rang de 3 ou 4 figurines, elle compte comme étant en Formation étendue et n'a besoin que de 3 figurines pour former un Rang complet.

Soutien des montures – Corps à corps

L'élément de figurine peut porter des Attaques de soutien même en ayant la règle **Harnaché**.

Armurerie

Épée bâtarde – Arme de corps à corps

Arme de base. Les attaques portées avec une Épée bâtarde gagnent +1 en Force et Charge dévastatrice (+1 PA).

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H Soutien de la Dame 7+		Lanceur	Immédiat	Ajoutez deux marqueurs « Bénédiction » à votre réserve.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Jugement divin 70 pts
Enchantement : Lance de cavalerie ou Lance légère.
Après que le porteur a effectué un Mouvement de charge, les attaques portées avec cette arme gagnent +2 en Force et +2 en Pénétration d'armure jusqu'à ce que le porteur ne soit plus engagé au combat.

Volonté de Tristan 60 pts
Enchantement : Arme de base.
Le porteur de cette arme gagne +1 en valeur d'Attaque lorsqu'il l'utilise et les attaques effectuées avec cette arme gagnent +1 en Pénétration d'armure .
Après un jet pour toucher réussi, le porteur peut annuler une touche réussie avec cette arme pour désigner une arme enchantée portée par la cible de cette attaque. Les Enchantements d'arme sur cette arme sont ignorés pour le reste de la partie.

Memento Mori 55 pts
Enchantement : Hallebarde ou Arme lourde.
Le porteur gagne **Peur** et **Terreur**. Les attaques effectuées avec cette arme gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.

Courage d'Uther 35 pts
Enchantement : Lance de cavalerie ou Lance légère.
Une fois par Manche de combat, à moins de combattre en Duel, après un ou plusieurs Jets pour toucher réussis avec cette arme contre une figurine ennemie, l'unité de la cible subit 1 touche avec **Attaque de zone (1×5)** au même Palier d'initiative que l'attaque initiale. Les touches de l'**Attaque de zone** ont la même Force, Pénétration d'Armure et Attribut d'attaque que l'attaque de corps à corps initiale. Ceci est considéré comme une Attaque spéciale.

Enchantements d'armure

Gravée de prières 90 pts
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne +1 en Armure et **Ægide (+1, max. 4+)**.

Foi de Perceval 70 pts
Figurine de type Cavalerie sans Présence imposante uniquement.
Enchantement : Armure lourde.
Le porteur gagne +2 en Armure.

Forteresse de la Foi 35 pts
Enchantement : Bouclier.
Tant qu'il utilise ce Bouclier, le porteur doit relancer ses jets de sauvegarde d'armure ayant donné '1'.

Enchantements d'étendard

Saint-Suaire 65 pts

Figurines avec **Courage** ou **Honnêteté** uniquement. Le porteur peut lancer *Soutien de la Dame* (Sort héréditaire) en tant que Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

Oriflamme 50 pts

Ne peut pas être pris par les unités comptant dans la catégorie « Base ».

Le porteur gagne **Peur** tant qu'il est engagé au combat. Les unités ennemies engagées avec l'unité du porteur ne bénéficient pas de la règle **Ralliement au drapeau**.

Bannière de Roland 40 pts

L'unité du porteur gagne **Charge dévastatrice (Ægide (4+))**. De plus, les unités ennemies ne peuvent pas choisir « Tenir la position et tirer » comme Réaction à une charge de l'unité du porteur.

Emblème du castellan 40 pts

0-3 par armée. Figurine du type cavalerie uniquement.

Usage unique. Peut être activé immédiatement avant de déclarer une charge avec le porteur, ou son unité, durant la Phase de charge. Le porteur, ou son unité, doit relancer ses jets de charge ratés jusqu'à la fin de la Phase. Les autres personnages qui chargent hors de l'unité du porteur ne sont pas affectés.

Bannière d'Exaltation 15 pts

Les Attaques de corps à corps portées par des Lances de cavalerie de l'unité du porteur gagnent +2 en Force et en Pénétration d'armure si les conditions suivantes sont réunies :

- L'unité du porteur est uniquement engagée sur son front.
- L'unité du porteur n'est pas en charge.
- L'unité du porteur a raté une charge durant la précédente Phase de charge.

Artéfacts

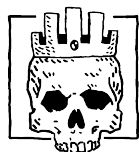
Tabard du Chevalier noir 45 pts

Usage unique. La première fois que la figurine du porteur subit une blessure non sauvegardée suite à une attaque avec **Blessures multiples (X)**, elle gagne **Immunité (Blessures multiples (X))** jusqu'à la fin de la phase.

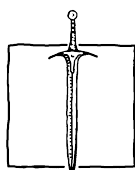
Calice sacré 20 pts

Le porteur gagne **Résistance à la magie (1)**. Quand l'unité du porteur est la cible d'une Tentative de lancement de sort ennemi, y compris d'un Attribut de la Voie, son propriétaire gagne 1 marqueur « Voile ».

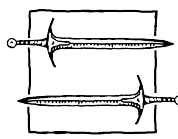
Organisation de l'armée



Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Féérique
max. 20%

Personnages (max. 40%)



Damoiselle
110 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20x20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	7	Apprenti magicien, Bien-aimée		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	3	3	3	0	6+	Honnêteté
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Damoiselle	1	3	3	0	3	

Règles de figurine

Bien-aimée : Règle universelle.

Lorsque cette figurine rejoint une unité avec au moins un Rang complet, elle gagne **Se tient derrière**.

Options magiques

Adeptes magiciens 95 pts
Maîtres magiciens 265 pts



Chamanisme



Divination



Druidisme

Options

Sanctifié 30 pts
Objets spéciaux jusqu'à 100
si Maître magicien ou Sanctifié jusqu'à 200

Options de monture

Monture héraldique* 25 pts
Pégase de guerre* 25
Monture féérique* 40
Destrier 55
Licorne vénérée 80
*Adeptes magiciens et Maîtres magiciens uniquement



Seigneur d'Équitaire

140 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine							
	4"	8"	9								
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg						
	3	6	4	0	6+	Courage, Armure lourde					
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi						
Seigneur d'Équitaire	4	6	4	1	6	Formation en lance					
Options			pts			Options de monture			pts		
Un unique Principe chevaleresque			sans limite			Licorne vénérée (Sanctifié uniquement)			70		
Un seul choix :						Destrier			85		
Grande bannière			50			Pégase de guerre			135		
Sanctifié			105			Monture féerique (Sanctifié uniquement)			140		
Objets spéciaux			jusqu'à 150			Hippogriffe			225		
Si Grande bannière			jusqu'à 100								
Si Général ou Sanctifié			jusqu'à 200								
Bouclier			20								
Un seul choix :											
Hallebarde			gratuit								
Paire d'armes			gratuit								
Lance de cavalerie			20								
Épée bâtarde			25								
Arme lourde			35								

Règles de figurine optionnelles

Principes chevaleresques

Hardiesse 80 pts

Attribut d'attaque. Unique.

La figurine gagne **Sans peur** et les Attaques de corps à corps de l'élément de figurine gagnent **Blessures multiples (2, contre Peur)**.

le porteur **doit** effectuer une unique Attaque de corps à corps au Palier d'initiative 0 contre une figurine ennemie en contact. Si cela n'est pas possible, ignorez cet effet. Le nombre maximal de ces attaques supplémentaires ne peut **jamais** dépasser 3 par Manche de combat.

Honneur 60 pts

Attribut d'attaque. Unique.

La figurine gagne **Maximisé (Portée de charge)**. De plus, l'élément de figurine gagne **Charge dévastatrice (+2 Att)**, tant qu'il est engagé sur le front d'une unité ennemie.

Tempérance 40 pts

Protection individuelle. Unique.

Tant qu'elle utilise un Bouclier, la figurine gagne **Perturbant**.

Excellence 55 pts

Attribut d'attaque. Unique.

Les Duels provoqués par cette figurine **doivent** être acceptés par un Personnage (si possible), à moins qu'un Champion ne les accepte d'abord. De plus, lors d'un Duel, les Attaques de corps à corps de la figurine gagnent +2 en Pénétration d'armure.

Piété 30 pts

Règle universelle. Unique.

La figurine gagne **Ordination**. De plus, **durant la Phase de mêlée**, si l'unité de la figurine est la cible d'une Oraison et si elle est engagée au combat, ajoutez un marqueur « Bénédiction » à votre réserve.

Justice 55 pts

Attribut d'attaque. Unique.

À chaque fois qu'une autre figurine dans l'unité du porteur perd un Point de vie en raison d'une Attaque de mêlée ennemie (y compris au Palier d'initiative 0),

Charité 25 pts

Règle universelle. Unique.

La figurine gagne **Exclusif (Figurines ordinaires)** et **Rattaché**. De plus, les figurines ordinaires avec **Courage** dans l'unité dans laquelle la figurine est déployée gagnent une Épée bâtarde et la règle **Maître d'armes** jusqu'à la fin de la partie.



Paladin

140 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20x20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	9			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	3	7	4	0	6+	Ægide (+1, contre les Attaques magiques, max. 4+), Honnêteté, Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Paladin	4	7	4	1	6	Attaque divine, Attaque magique, Formation en lance

Options			pts	Options de monture			pts
Doit prendre (un seul choix) :							
Pas un meneur			gratuit	Destrier			80
Sanctifié			150	Licorne vénérée			80
Objets spéciaux			jusqu'à 150	Pégase de guerre			135
Si Sanctifié			jusqu'à 200	Monture féerique			140
Bouclier			20	Hippogriffe			230
Un seul choix :							
Hallebarde			gratuit				
Paire d'armes			gratuit				
Lance de cavalerie			20				
Épée bâtarde			25				
Arme lourde			35				



Héros du peuple

90 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	8	Talents d'un héros		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	3	5	4	0	6+	Constance, Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Héros du peuple	1	5	4	1	4	

Règles de figurine

Talents d'un héros : Règle universelle.

L'élément de figurine Héros du peuple **doit** choisir 1 ou 2 Traits héroïques différents.

Options

Sanctifié*	50
Objets spéciaux	jusqu'à 100
Si Sanctifié	jusqu'à 150
Armure lourde	10
Bouclier	10
Un seul choix :	
Hallebarde	gratuit
Lance	gratuit
Lance légère	gratuit
Arc long (3+) et Tirs 3 (0-1 unités/armée)	5
Arme lourde	5
Épée bâtarde (Castellan uniquement)	5
Lance de cavalerie (Castellan uniquement)	5
Paire d'armes	5

*Ne peut pas être pris par la Grande bannière

Règles de figurine optionnelles

Traits héroïques

Quin	115 pts	Castellan	40 pts
Règle universelle. Compte comme deux Traits héroïques.		Règle universelle.	
La figurine devient un Adepté magicien utilisant la Sorcellerie comme Voie de magie. S'il est à pied, le porteur gagne Éclaireur .		La porteur gagne +2 en valeur d'Attaque et Présence impérieuse (6", Constance) .	
Clerc	50 pts	Ménestrel	30 pts
Règle universelle.		Règle universelle.	
La figurine gagne Honnêteté, Ordination, Serviteur de l'Ordo et perd Constance.		La figurine gagne Musicien et devient un Apprenti magicien utilisant la Divination comme Voie de magie.	
Enseigne	50 pts		
Règle universelle.			
La figurine devient le Porteur de la grande bannière.			

Montures de personnage



Destrier

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	P			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	P	P	P	P+2	P	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Destrier	1	3	4	0	3	Harnaché



Monture héraldique

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 40×40 mm
0-2 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P	Avant-garde, Bravoure ailée (1), Troupe légère, Vol (10", 14")		
	10"	14"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	P	P	P	P+2	P	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Monture héraldique	1	4	4	1	3	Charge dévastatrice (+2 Att, Attaque de soutien (3), Soutien des montures), Harnaché



Licorne vénérée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm
0-2 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	10"	20"	P	Guide, Muse des forêts , Résistance à la magie (2)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	P	P	4	P+1	P	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Licorne vénérée	2	5	4	1	5	Harnaché

— Règles de figurine —

Muse des forêts : Règle universelle.

L'unité de la figurine gagne **Attaque magique** et **Guide (Forêt)**.



Pégase de guerre

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×50 mm

0-2 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 7"	14"	P	Bravoure ailée (2), Troupe légère, Vol (8", 16")		
	Vol 8"	16"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	P	P	4	P+2	P	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Pégase de guerre	2	4	4	1	4	Harnaché



Hippogriffe

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×75 mm

0-2 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 7"	14"	P	, Bravoure ailée (2), Peur, Présence imposante, Vol (8", 16")		
	Vol 8"	16"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	P	5	P+1	P	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Hippogriffe	4	4	5	3	4	Harnaché

— Règles de figurine —

: Règle universelle.



Monture féérique

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×75 mm

0-2 montures/armée*

* Pour chaque Chevalier féérique dans l'armée, le nombre maximum est réduit de 1.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	P	Mouvement spectral, Peur, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	P	4	P+1	P	Ægide (+1, max. 4+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Monture féérique	3	4	4	1	4	Harnaché

Base (min. 25%)



Chevaliers féodaux

270 pts + 32 pts/fig. suppl.

6-15 figs.

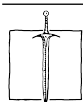


0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25x50 mm



Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	8	Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	4	3	2	6+ Courage, Armure lourde, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier féodal	1	4	4	1	3 Formation en lance, Lance de cavalerie	
Destrier	1	3	4	0	3 Harnaché	
Options d'État-major			pts-	Options d'État-major		pts-
Champion				10	Porte-étendard	10
Chevalier banneret				35	Enchantement d'étendard	sans limite
Musicien				10		



Dévots de l'Ordo

240 pts + 20 pts/fig. suppl.

8-15 figs.



0-30 figs./armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25x50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	7	Capture, Serviteur de l'Ordo		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	3	3	2	6+ Honnêteté, Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Dévoit de l'Ordo	1	3	3	0	3 Haine	
Roncin	1	3	3	0	3 Harnaché	
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Doit prendre (un seul choix) :				Champion		10
Lance légère et Bouclier			gratuit	Musicien		10
Arme lourde			1/fig.	Porte-étendard		10
				Enchantement d'étendard		sans limite



Milice paysanne

180 pts + 6 pts/fig. suppl.

30-50 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	6	Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	2	3	0	6+	Constance, Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Milicien	1	2	3	0	3	
Options			Options d'État-major			
Doit prendre (un seul choix) :						
Paire d'armes			gratuit			Champion 10
Hallebarde et Bouclier			1/fig.			Musicien 10
Lance et Bouclier			1/fig.			Porte-étendard 10
Bouclier			2/fig.			



Archers paysans

125 pts + 8 pts/fig. suppl.

10-30 figs.

0-3* unités/armée



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

*Pour chaque Engin de siège et chaque unité de Brigands repentis avec Hors-la-loi dans l'armée, le nombre maximum d'unités d'Archers paysans est réduit de 1.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	6	Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	2	3	0	6+	Constance
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Archer paysan	1	2	3	0	3	
Options			Règles de figurine optionnelles			
Doit prendre (un seul choix) :						
Arc long (4+) et Entraînement à l'arc			gratuit			Entraînement à l'arc : Attribut d'attaque - Tir. Durant un Tour de joueur pendant lequel elle n'a pas bougé, si l'unité de la figurine compte au moins un Rang complet, la figurine gagne deux instances de Tir sur un rang supplémentaire.
Arbalète (4+)			1/fig.			
Position apprêtée (0-3 unités/armée)			20			
Options d'État-major			pts-			
Champion						10
Musicien						10
Porte-étendard						10

Spécial (pas de limite)



Hommes d'armes

160 pts + 15 pts/fig. suppl.

15-30 figs.



0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	8	Capture, Défense inébranlable		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	4	3	0	6+	Armure lourde, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Homme d'armes	1	4	4	1	3	

— Règles de figurine —

Défense inébranlable : Règle universelle.

Les figurines ennemies en contact avec au moins une figurine avec cette règle ne comptent pas comme ayant chargé en ce qui concerne la règle **Charge dévastatrice**.

— Options —

Doit prendre (un seul choix) :

Gens d'armes assermentés
Chevaliers parjures
Sentinelles de l'Ordo

gratuit
1/fig.
1/fig.

— Options d'État-major —

Champion 10
Chevalier banneret (Chevaliers parjures uniquement) 15
Musicien 10
Porte-étendard 10
Enchantement d'étendard sans limite

— Règles de figurine optionnelles —

Chevaliers parjures : Règle universelle.

La figurine gagne **Courage** et une Épée bâtarde.

Gens d'armes assermentés : Règle universelle.

La figurine gagne **Constance** et une Lance.

Sentinelles de l'Ordo : Règle universelle.

La figurine gagne **Honnêteté** et une Arme lourde.



Reliquaire sacré

195 pts

Figurine seule

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 40×60 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	7	Exclusif (Figurines ordinaires Infanterie), Ordination, Pas un meneur, Plateforme de guerre, Rattaché, Sainte relique , Une tête au dessus		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	5	4	4	2	6+	Honnêteté, Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Reliquaire sacré	4	4	4	1	3	

— Règles de figurine —

Sainte relique : Règle universelle.

L'unité de figurine gagne les règles suivantes :

- **Combat sur un rang supplémentaire.**
- L'unité gagne **Minimisé (Test de discipline)**.
- Si l'unité de la figurine 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 **Piété** fait partie de l'unité de la figurine.



Chevaliers de la Lice

325 pts + 50 pts/fig. suppl.

6-12 figs.



0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25x50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	8	Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	4	3	2	6+	Courage, Armure lourde, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevalier de la Lice	1	5	4	1	4	Charge dévastatrice (+1" MS, +1 Att), Formation en lance, Lance de cavalerie
Destrier	1	3	4	0	3	Harnaché
— Options —			pts-		— Règles de figurine optionnelles —	
Chevaliers de la cour (0-1 unité/armée)			4/fig.		Chevaliers de la cour : Règle universelle.	
— Options d'État-major —			pts-		La figurine gagne Garde du corps (Sanctifié ou Général avec Courage) . De plus, les Personnages joints à des unités avec une ou plusieurs figurines de Chevaliers de la cour gagnent Charge dévastatrice (+1" MS) à moins qu'ils ne chargent hors de l'unité.	
Champion			10			
Chevalier banneret			30			
Musicien			10			
Porte-étendard			10			
Enchantement d'étendard			sans limite			



Chevaliers pénitents

260 pts + 75 pts/fig. suppl.

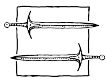
3-6 figs.



0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25x50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	Audacieux, Capture, Sans peur, Vœu de rédemption		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	2	4	4	3	6+	Armure lourde, Honnêteté
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevalier pénitent	1	4	4	1	3	Formation en lance, Arme lourde
Cheval de trait	1	3	5	0	3	Harnaché
— Règles de figurine —			pts-		— Options d'État-major —	
Vœu de rédemption : Règle universelle.					pts-	
Les unités avec au moins une figurine ayant Vœu de rédemption :					pts-	
<ul style="list-style-type: none"> gagnent Tenace tant qu'elles ont au moins autant de colonnes qu'elles ont de rangs. ne peuvent pas être rejointes par des Personnages autres que des Héros du peuple ayant Clerc. 					pts-	
— Options d'État-major —			pts-		— Options d'État-major —	
Champion			10		Porte-étendard	10
Musicien			10		Enchantement d'étendard	sans limite



Chevaliers de la Quête

380 pts + 80 pts/fig. suppl.

6-10 figs.



0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25x50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	8	Capture, La Quête, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	5	4	2	6+	Courage, Armure lourde, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevalier de la Quête	2	5	4	1	4	Formation en lance, Épée bâtarde
Destrier	1	3	4	0	3	Harnaché

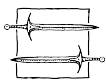
— Règles de figurine —

La Quête : Règle universelle.

Durant la Phase de déploiement, immédiatement après avoir déployé la première unité alliée de Chevaliers de la Quête, le propriétaire **doit** choisir une entrée d'unité dans le Livre d'armée de son adversaire (cela peut être un Personnage, mais pas une monture de Personnage). Toutes les figurines de cette entrée d'unité dans l'armée ennemie sont considérées comme *marquées* (même s'il y a plusieurs unités de ce type). Les Chevaliers de la Quête gagnent **Coup fatal** et **doivent** relancer les jets pour blesser ratés de leurs attaques allouées aux figurines *marquées* ou aux figurines d'une unité dont plus de la moitié des figurines est *marquée*.

— Options d'État-major —

Champion	10
Chevalier banneret	30
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	sans limite



Chevaliers errants

230 pts + 25 pts/fig. suppl.

6-9 figs.

0-18 figs./armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25x50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	8"	16"	8	Audacieux, Minimisé (Tets de panique), Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg		
	1	4	3	1	6+	Courage, Armure lourde, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Chevalier errant	1	4	4	1	3	Charge dévastatrice (Ardeur guerrière, Sans peur, Frénésie, +2 Agi, -2 Déf), Formation en lance, Lance légère, Paire d'armes	
Demi-sang	1	3	4	0	3	Harnaché	
Options d'État-major			pts-	Options d'État-major			pts-
Champion			10	Musicien			10
Chevalier banneret			25	Porte-étendard			10



Sergeants montés

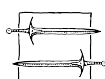
145 pts + 8 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	7	Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	3	3	1	6+	Constance, Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Sergeant monté	1	3	3	0	3	Lance légère
Coursier	1	3	3	0	3	Harnaché
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Bouclier				1/fig.	Champion	10
Doit prendre (un seul choix) :					Musicien	10
Arc (4+)				gratuit	Porte-étendard	10
Armes de jet (5+)				gratuit		



Brigands repentis

110 pts + 6 pts/fig. suppl.

8-15 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	7	Audacieux, Éclaireur, Instable, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	3	3	0	6+	Constance
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Brigand repentis	1	3	3	1	3	Armes de jet (5+), Paire d'armes
Options			pts-	Règles de figurine optionnelles		
Hors-la-loi				1/fig.	Hors-la-loi : Règle universelle.	
Position apprêtée				25	La figurine gagne Cible difficile (1) et Tirailleur et perd Armes de jet (5+).	
Si Hors-la-loi, doit choisir (un choix uniquement) :						
Arc long (3+) et Tir rapide				gratuit		
Arbalète (4+)-(0-1 unité/armée)				2/fig.		



Engin de siège

115 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 75 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	0"	0"	7	Machine de guerre		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	5	1	4	0	6+	Honnêteté
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage	4	2	3	0	3	Mouvement ou tir

Options pts-

Doit prendre (un seul choix) :

Scorpion (4+)

gratuit

Trébuchet (4+)

50

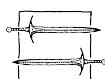
Règles de figurine optionnelles

Scorpion : Arme d'artillerie.

Portée 48", Tir 1, Fo 3 [6], PA 10, **Attaque de zone (1x5)**, [Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)].

Trébuchet : Arme d'artillerie.

Catapulte (4x4), Portée 12-72", Tir 1, Fo 4, PA 1. La Taille de la figurine devient Grande.



Chevaliers pégase

320 pts + 75 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-12 figs./armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50x50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 7"	14"	8	Bravoure ailée (2), Troupe légère, Vol (8", 16")		
	Vol 8"	16"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	2	4	4	2	6+	Courage, Armure lourde, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevalier pégase	2	4	4	1	4	Lance de cavalerie
Pégase de guerre	2	4	4	1	4	Harnaché

Options d'État-major pts-

Champion

10

Porte-étendard

10

Chevalier banneret

30

Enchantement d'étendard

sans limite

Musicien

10



Messagers célestes

215 pts + **40** pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-10 figs./armée

Taille Standard

Type Cavalerie

Socle 40×40 mm

Global				Règles de figurine						
	MS	MF	Dis							
	Au sol	7"	14"	8	Avant-garde, Bravoure ailée (1), Tirailleur, Troupe légère, Vol (10", 14")					
	Vol	10"	14"							
Défensif				PV	Déf	Rés	Arm	Æg		
		2	4	3	1	6+	Cible difficile (1), Constance, Armure légère, Bouclier			
Offensif				Att	Off	Fo	PA	Agi		
	Messenger	1	4	4	1	3				
	Monture héraldique	1	4	4	1	3	Charge dévastatrice (+2 Att, Attaque de soutien (3), Soutien des montures), Harnaché			
Options				Options d'État-major						
Doit prendre (un seul choix) :										
	Lance légère			gratuit	Champion			10		
	Paire d'armes			gratuit	Musicien			10		
					Porte-étendard			10		

Féerie (max. 20%)



Ondines

165 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	8	Conclave de magiciens, Éclaireur, Embuscade spéciale (Terrain aquatique), Guide (Terrain aquatique), Sans peur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	2	4	3	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Ondine			3	3	5	Attaque de broyage (2)

— Conclave de magiciens —

— Options d'État-major —

pts

Doit choisir deux sorts parmi :

Champion

100

- *Fureur sauvage* (Chamanisme)
- *Clairvoyance* (Divination)
- *Fontaine de Jouvence* (Druidisme)
- *Charme trompeur* (Sorcellerie)



Feux follets

100 pts

Figurine seule

0-2 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 4"	8"	7	Éclaireur, Illusions , Insignifiant, Instable, Lueurs dans la brume , Mouvement spectral, Repli tactique, Sans peur, Tirailleur, Vol (8", 18")		
	Vol 8"	18"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	5	1	1	0	5+	Cible difficile (2)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Feux follets			1	0	10	Attaque de broyage (1)

— Règles de figurine —

Illusions : Règle universelle.

La figurine **doit** toujours déclarer « Fuir » en Réaction à une charge si possible, malgré le fait qu'elle soit **Sans peur** et n'est **jamais Ébranlée** après avoir réussi un Test de ralliement. La Reformation qui suit un Test de ralliement réussi n'empêche pas la figurine de se déplacer.

Lueurs dans la brume : Règle universelle.

La figurine peut effectuer une **Attaque au passage**. L'unité ennemie subit 1 touche de Force 1, Pénétration d'armure 0 avec **Attaque magique**. Une unité ennemie qui subit au moins une touche d'une **Attaque de broyage** ou d'une **Attaque au passage** de Feux follets subit les effets suivants jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur :

- -2" en valeur de Mouvement simple (jusqu'à un minimum de 3")
- -2" en valeur de Marche forcée (jusqu'à un minimum de 3")



Courtisan de la Dame

455 pts

Figurine seule

Unique

Taille Grande

Type Bête

Soacle 50x50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	9	Peur, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	5	5	5	3	5+	Ægide (+1, contre Attaques de mêlée)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Courtisan de la Dame	5	5	5	4	7	

Options

Doit prendre (un seul choix) :

Courtisan de l'Aube

Courtisan du Crépuscule

pts-

gratuit

15

Règles de figurine optionnelles

Courtisan de l'Aube : Règle universelle.

La figurine gagne **Vol (8", 16")** et **Bravoure ailée (2)**, et est un **Apprenti magicien** qui doit toujours sélectionner **Éveiller la bête** (Chamanisme).

Courtisan du Crépuscule : Règle universelle.

La figurine est un **Adepte magicien** qui n'utilise pas la procédure habituelle de Sélection des sorts, mais qui **doit** choisir 2 sorts parmi :

- *Enchevêtrement de racines* (Druidisme)
- *Fontaine de Jouvence* (Druidisme)
- *Aile de corbeau* (Sorcellerie)
- *Effigie malsaine* (Sorcellerie)



Chevalier féérique

335 pts

Figurine seule

Taille Grande

Type Cavalerie

Soacle 50x75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	8	Embuscade spéciale (Forêt ou Terrain aquatique), Mouvement spectral, Peur, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	6	4	1	5+	Ægide (4+, contre les Attaques de mêlée), Armure lourde, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier féérique	4	6	5	3	6	
Monture féérique	3	4	4	1	4	Harnaché

Options

Doit prendre (un seul choix) :

Champion du Chevalier d'émeraude

(Unique)

Élu du Nivain

(Unique)

Veneur du Chapère

(Unique)

pts-

gratuit

gratuit

gratuit

Règles de figurine optionnelles

Champion du Chevalier d'émeraude : Règle universelle.

Le Cavalier féérique gagne une Épée bâtarde. La figurine gagne **Tenace** et compte comme un Champion pour ce qui est de provoquer et d'accepter les Duels.

Élu du Nivain : Règle universelle.

Le Cavalier féérique gagne +1 en valeur d'Attaque par figurine ennemie en contact avec lui et ses attaques ignorent la **Parade**.

Veneur du Chapère : Règle universelle.

La figurine gagne **Terreur**. Le Cavalier féérique gagne une Lance de cavalerie et ses attaques gagnent **Blessures multiples (2, contre Présence imposante)**.

Feuille de référence

Personnages

Damoiselle	MS	4"	MF	8"	Dis	7				Apprenti magicien, Bien-aimée
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	0	6+	Honnêteté
Damoiselle	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3
Seigneur d'Équitaire	MS	4"	MF	8"	Dis	9				
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	4	Arm	0	6+	Courage, Armure lourde
Seigneur d'Équitaire	Att	4	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	6
Paladin	MS	4"	MF	8"	Dis	9				
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	7	Rés	4	Arm	0	6+	Ægide (+1, contre les Attaques magiques, max. 4+), Honnêteté, Armure lourde
Paladin	Att	4	Off	7	Fo	4	PA	1	Agi	6
Héros du peuple	MS	4"	MF	8"	Dis	8				Talents d'un héros
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0	6+	Constance, Armure légère
Héros du peuple	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4

Montures de personnage

Destrier	MS	8"	MF	16"	Dis	P				
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2	P	
Destrier	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3
Monture héraldique	MS	7"	MF	14"	Dis	P				Avant-garde, Bravoure ailée (1), Troupe légère, Vol (10", 14")
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2	P	Cible difficile (1)
Monture héraldique	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3
Licorne vénérée	MS	10"	MF	20"	Dis	P				Guide, Muse des forêts, Résistance à la magie (2)
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1	P	
Licorne vénérée	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	5
Pégase de guerre	MS	7"	MF	14"	Dis	P				Bravoure ailée (2), Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	4	Arm	P+2	P	Cible difficile (1)
Pégase de guerre	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4
Hippogriffe	MS	7"	MF	14"	Dis	P				, Bravoure ailée (2), Peur, Présence imposante, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P+1	P	
Hippogriffe	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	3	Agi	4
Monture féerique	MS	8"	MF	16"	Dis	P				Mouvement spectral, Peur, Sans peur, Surnaturel
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1	P	Ægide (+1, max. 4+)
Monture féerique	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4

Base

Chevaliers féodaux	MS	8"	MF	16"	Dis	8				Capture
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	2	6+	Courage, Armure lourde, Bouclier
Cavalier féodal	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3
Destrier	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3
Dévôts de l'Ordo	MS	8"	MF	16"	Dis	7				Capture, Serviteur de l'Ordo
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	2	6+	Honnêteté, Armure lourde
Dévoit de l'Ordo	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3
Roncin	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3
Milice paysanne	MS	4"	MF	8"	Dis	6				Capture
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0	6+	Constance, Armure légère
Milicien	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3
Archers paysans	MS	4"	MF	8"	Dis	6				Capture
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0	6+	Constance
Archer paysan	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3

Spécial

Hommes d'armes	MS	4"	MF	8"	Dis	8							Capture, Défense inébranlable
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0				6+	Armure lourde, Bouclier
Homme d'armes	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3			
Reliquaire sacré	MS	4"	MF	8"	Dis	7							Exclusif (Figurines ordinaires Infanterie), Ordination, Pas un meneur, Plateforme de guerre, Rattaché, Sainte relique, Une tête au dessus
Standard, Infanterie	PV	5	Déf	4	Rés	4	Arm	2				6+	Honnêteté, Armure lourde
Reliquaire sacré	Att	4	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3			
Chevaliers de la Lice	MS	8"	MF	16"	Dis	8							Capture
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	2				6+	Courage, Armure lourde, Bouclier
Chevalier de la Lice	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4			Charge dévastatrice (+1" MS, +1 Att), Formation en lance, Lance de cavalerie
Destrier	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3			Harnaché
Chevaliers pénitents	MS	7"	MF	14"	Dis	8							Audacieux , Capture, Sans peur , Vœu de rédemption
Standard, Cavalerie	PV	2	Déf	4	Rés	4	Arm	3				6+	Armure lourde, Honnêteté
Chevalier pénitent	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3			Formation en lance, Arme lourde
Cheval de trait	Att	1	Off	3	Fo	5	PA	0	Agi	3			Harnaché
Chevaliers de la Quête	MS	8"	MF	16"	Dis	8							Capture, La Quête, Sans peur
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	2				6+	Courage, Armure lourde, Bouclier
Chevalier de la Quête	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4			Formation en lance, Épée bâtarde
Destrier	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3			Harnaché
Chevaliers errants	MS	8"	MF	16"	Dis	8							Audacieux , Minimisé (Tets de panique) , Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1				6+	Courage, Armure lourde, Bouclier
Chevalier errant	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3			Charge dévastatrice (Ardeur guerrière, Sans peur, Frénésie, +2 Agi, -2 Déf), Formation en lance, Lance légère, Paire d'armes
Demi-sang	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3			Harnaché
Sergeants montés	MS	8"	MF	16"	Dis	7							Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	1				6+	Constance, Armure légère
Sergeant monté	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3			Lance légère
Coursier	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3			Harnaché
Brigands repentis	MS	4"	MF	8"	Dis	7							Audacieux , Éclaireur, Instable , Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0				6+	Constance
Brigand repentit	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3			Armes de jet (5+) , Paire d'armes
Engin de siège	MS	0"	MF	0"	Dis	7							Machine de guerre
Standard, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0				6+	Honnêteté
Équipage	Att	4	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3			Mouvement ou tir
Chevaliers pégase	MS	7"	MF	14"	Dis	8							Bravoure ailée (2), Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	2	Déf	4	Rés	4	Arm	2				6+	Courage, Armure lourde, Bouclier
Chevalier pégase	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4			Lance de cavalerie
Pégase de guerre	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4			Harnaché
Messagers célestes	MS	7"	MF	14"	Dis	8							Avant-garde, Bravoure ailée (1), Tirailleur, Troupe légère, Vol (10", 14")
Standard, Cavalerie	PV	2	Déf	4	Rés	3	Arm	1				6+	Cible difficile (1), Constance, Armure légère, Bouclier
Messageur	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3			
Monture héraldique	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3			Charge dévastatrice (+2 Att, Attaque de soutien (3), Soutien des montures), Harnaché

Féerique

Ondines	MS	6"	MF	12"	Dis	8							Conclave de magiciens, Éclaireur, Embuscade spéciale (Terrain aquatique), Guide (Terrain aquatique), Sans peur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	4	Rés	3	Arm	0				5+	
Ondine	Att	-	Off	-	Fo	3	PA	3	Agi	5			Attaque de broyage (2)
Feux follets	MS	4"	MF	8"	Dis	7							Éclaireur, Illusions, Insignifiant, Instable, Lueurs dans la brume, Mouvement spectral, Repli tactique, Sans peur, Tirailleur, Vol (8", 18")
Standard, Bête	PV	5	Déf	1	Rés	1	Arm	0				5+	Cible difficile (2)
Feux follets	Att	-	Off	-	Fo	1	PA	0	Agi	10			Attaque de broyage (1)

Courtisan de la Dame	MS	6"	MF	12"	Dis	9					Peur, Sans peur, Surnaturel
Grande, Bête	PV	5	Déf	5	Rés	5	Arm	3		5+	Ægide (+1, contre Attaques de mêlée)
Courtisan de la Dame	Att	5	Off	5	Fo	5	PA	4	Agi	7	
Chevalier féérique	MS	8"	MF	16"	Dis	8					Embuscade spéciale (Forêt ou Terrain aquatique), Mouvement spectral, Peur, Sans peur, Surnaturel
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	6	Rés	4	Arm	1		5+	Ægide (4+, contre les Attaques de mêlée), Armure lourde, Bouclier
Cavalier féérique	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	3	Agi	6	
Monture féérique	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Harnaché

Armes d'artillerie

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Scorpion	-	48"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)]
Trébuchet	Catapulte (4×4)	12-72"	4	1	1	

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Arc long	3+	Brigands repentis, Héros du peuple
	4+	Archer paysan
Arc	4+	Sergeants montés
Arbalète	4+	Archer paysan
	4+	Brigands repentis
Armes de jet	5+	Brigands repentis, Sergeants montés
Scorpion / Trébuchet	4+	Scorpion / Trébuchet

Journal des modifications

2023 Beta 2 MAJ VO 1

- Chevaliers pégase, Chevalier banneret ↗ 30

2023 Bêta 2

- ~~Audacieux~~ supprimé
- Serviteur de l'Ordo utilise des Marqueurs uniquement pour les Champions ou les Personnages
- Bannière de Roland donne Ægide (5+)
- Castellan donne Présence impérieuse (6", Constance)
- Hippogriffe perd
- Monture féerique a Ægide P+1 avec max. 4+
- Chevaliers pénitents gagnent Sans peur
- Chevaliers errants gagnent Minimisé (Tets de panique)
- Hors-la-loi renommés en Brigands repentis et vice versa.
- Brigands repentis gagnent Armes de jet (5+) mais perdent leurs autres options de tir.
- Hors-la-loi doit choisir une option de tir, Arc long (3+) et Tir rapide ou Arbalète (4+). Ils perdent Instable et diminuent le nombre d'unités de Archers paysans.
- Chevaliers pégase max 6 par unité, PV 2, Arm 2
- Courtisan du Crépuscule choisit 2 sorts parmi Fontaine de Jouvence, Enchevêtrement de racines, Aile de corbeau et Effigie malsaine

Changement de coût

- Foi de Perceval 75 ↘ 70
- Bannière de Roland 50 ↘ 40
- Damoiselle Sanctifié 40 ↘ 30
- Seigneur d'Équitaire :
 - Excellence 60 ↘ 55
 - Piété 35 ↘ 30
 - Épée bâtarde 20 ↗ 25
 - Hallebarde 5 ↘ gratuit
 - Lance de cavalerie 15 ↗ 20
 - Paire d'armes 5 ↘ gratuit
 - Arme lourde 40 ↘ 35
 - Licorne vénérée 75 ↘ 70
 - Monture féerique 150 ↘ 140
 - Hippogriffe 210 ↗ 225
- Paladin 155 ↘ 140 :
 - Sanctifié 140 ↗ 150
 - Épée bâtarde 20 ↗ 25
- Hallebarde 5 ↘ gratuit
- Lance de cavalerie 15 ↗ 20
- Paire d'armes 5 ↘ gratuit
- Arme lourde 40 ↘ 35
- Destrier 85 ↘ 80
- Licorne vénérée 85 ↘ 80
- Pégase de guerre 140 ↘ 135
- Monture féerique 145 ↘ 140
- Hippogriffe 215 ↗ 230
- Héros du peuple 100 ↘ 90
 - cleric 55 ↘ 50
 - Arme lourde 10 ↘ 5
 - Hallebarde 5 ↘ gratuit,
 - Lance légère 5 ↘ gratuit
 - Lance 5 ↘ gratuit
 - Monture héraldique 45 ↗ 55
 - Monture féerique 70 ↗ 75

- Destrier 70 ↗ 80
- Milice paysanne : Bouclier 3 ↘ 2
- Archers paysans : 125 + 9 ↘ 8/fig.
- Hommes d'armes : 170 ↘ 160 + 14 ↗ 15/fig.
- Reliquaire sacré 200 ↘ 195
- Chevaliers de la Lice 340 ↘ 325 + 43 ↗ 50/fig.
- Chevaliers pénitents 240 ↗ 260
- Chevaliers de la Quête 385 ↘ 380 + 75 ↗ 80/fig.
- Chevaliers errants 240 ↘ 230 + 30 ↘ 25/fig.
- Chevaliers errants Chevalier banneret 30 ↘ 25
- Sergeants montés 140 ↗ 145
- Brigands repentis 120 + 8/fig. ↘ 110 + 6/fig.
- Hors-la-loi gratuit ↗ 1
- Arbalète(4+) 5 ↘ 2
- Position apprêtée 40 ↘ 25
- Engin de siège Scorpion 110 ↗ 115
- Chevaliers pégase 335 + 80/fig. ↘ 320 + 75/fig., jusqu'à 6
- Messagers célestes 225 ↘ 215
- Ondines 22/fig. ↘ 20/fig.
- Feux follets 120 ↘ 100
- Courtisan de la Dame : Courtisan de l'Aube 440 ↗ 455, Courtisan du Crépuscule 465 ↗ 470
- Chevalier féérique : Champion du Chevalier d'émeraude 330 ↗ 335