

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Elfes noirs

Livre d'armée (Règles de base)

3^e édition, version Publiée imprimable – 1.0.1 – 2 avril 2025

Introduction	2	Personnages	8
Règles des figurines de l'armée	4	Montures de personnage	12
Objets magiques	5	Base	15
Objets magiques partagés	6	Spécial	18
Sort héréditaire	6	La Ménagerie	26
Structure de l'armée	7	Feuille de référence	28

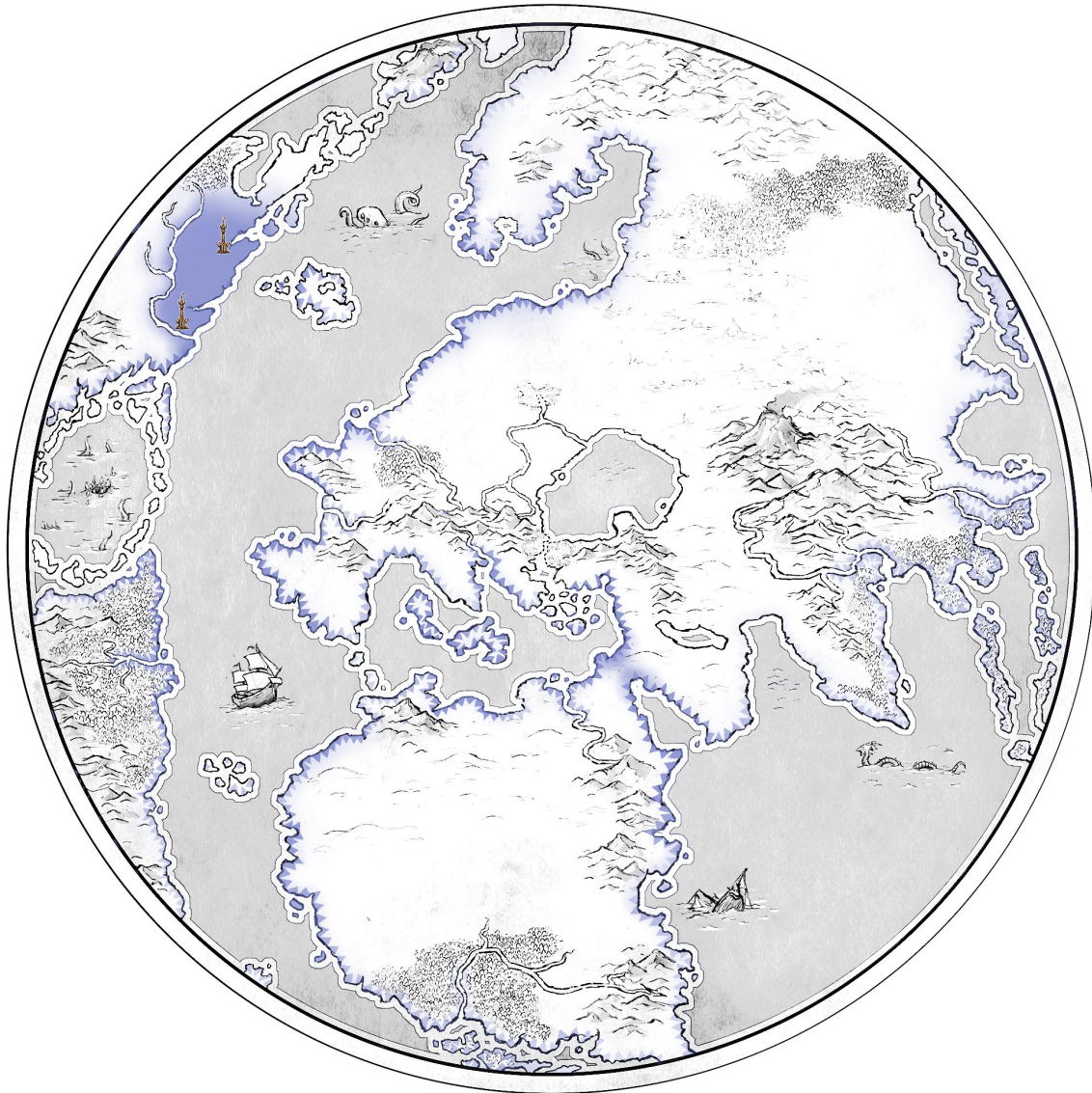


Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe quelle partie. Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur : the-ninth-age.com. Référez-vous au Livre de règles de base pour comprendre les entrées d'unité.

License : [Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Mis en page grâce à [ETPX](https://www.etpx.com/).

Elfes noirs

La République du Dathen a été fondée il y a bien longtemps à la suite d'une sanglante rébellion dans ce qui était alors une colonie des Hautes Lignées elfiques. De ce sinistre conflit est né un peuple avide d'établir sa supériorité sur tous les autres, s'efforçant de dompter les vastes étendues du continent de Silexie sur sa frontière ouest, tout en faisant régner la terreur sur les océans, où il rivalise avec ses cousins. Mais malgré toutes les richesses que les Daebis tirent de leurs terres cultivées par des armées d'esclaves et de la mise en coupe réglée des rivages du monde entier, les elfes noirs jamais ne se reposent. Il en résulte une machine de guerre prête à défier et à soumettre toutes les nations.



Les vaisseaux des pillards daebis s'en prennent aux côtes du monde entier lors de leurs attaques aussi rapides que terrifiantes.



La nation des elfes noirs est la république du Dathen, établie en des temps lointains par des pionniers et des réfugiés.

Espèce : elfes

Bien que mortels, les elfes peuvent vivre plusieurs centaines d'années, ce qui confère à leur mode de vie et à leur société un caractère totalement différent de celui de la plupart des espèces sapientes. Ces êtres de grande taille et aux oreilles pointues ressemblent aux humains, tout en possédant un air « féérique » qui les en distingue immédiatement. Les elfes sont connus pour leur fierté et leur élitisme, témoignant d'une forme de noblesse et d'élégance qui provoque une réaction de crainte instinctive chez les individus d'autres espèces, tandis que les elfes eux-mêmes ne considèrent habituellement ces races que guère supérieures aux animaux.

La Rébellion

La guerre civile elfique fut l'un des grands cataclysmes qui marquèrent la fin de l'Âge d'Or et l'avènement des Âges de la Ruine. Lorsque leurs terres de l'hémisphère oriental furent envahies par leurs nombreux ennemis, les elfes se replièrent vers l'ouest. Mais au lieu d'être accueillis par leurs frères sur les îles de Celeda Ablan, ils se virent contraints de s'installer sur le continent hostile de Silexie. Forts de leur esprit pionnier nouvellement acquis, ce n'était qu'une question de temps avant que ces colons ne refusent de courber l'échine ; la guerre qui s'ensuivit est à l'origine de la grandeur martiale des Daebis. Aujourd'hui encore, les unités daébiques sont souvent qualifiées de « silexiennes », du nom des premiers régiments formés à l'époque.

Même des milliers d'années après avoir pris leur indépendance, les elfes noirs adorent toujours le même panthéon de dieux que leurs cousins sylvains et des Hautes Lignées, bien qu'ils n'accordent pas la même importance à chaque divinité, et qu'ils leur donnent des noms différents, correspondant aux sonorités de leur propre langue. Les Temples les plus puissants sont ceux de Cædhren le Chasseur, de Yema l'Enchanteur et de Nabh la Corneille de la guerre. Le Dathen est une nation extrêmement religieuse, où l'étude de la magie revient en grande partie aux prêtres, depuis que son peuple a perdu l'accès aux grandes institutions des Îles blanches spécialisées dans l'apprentissage des arcanes.

Les Trônes d'obsidienne

Le Dathen contrôle aujourd'hui toute la côte est de la Silexie. Il est dirigé par un corps de quatre-vingt-dix-neuf sénateurs et de trois « Consuls pourpres », qui occupent les sièges du pouvoir connus sous le nom de « Trônes d'obsidienne », dans la sinistre tour de Gar-Dæcos. Ces postes sont électifs, mais le droit de suffrage est réservé aux plus riches parmi les elfes, ceux qui possèdent assez de terres, de navires ou d'esclaves. Trois partis dominent la politique daébique : la faction « Mère-Patrie », avide de reprendre les terres d'origine des elfes, en Vétie ; la faction « Terre-Mère », qui entretient la vieille inimitié avec les Hautes Lignées et rêve de conquérir les Îles blanches ; la faction « Esclavagiste »,

qui ne considère pas nécessaire de quitter la Silexie, et aspire au contraire à la prospérité économique et militaire sur les rivages du monde entier.

Razzias et esclavage

Partout dans le monde, les populations savent qu'elles doivent craindre l'approche des vaisseaux daebis. Leur équipage est composé de marins brutaux ayant acquis des décennies d'expérience lors d'assauts amphibies destinés à piller les biens et à capturer les membres de toute espèce pouvant être employée comme main-d'œuvre servile. Les autres créatures sapientes n'ont que peu de valeur morale aux yeux des elfes, qui exploitent une multitude d'esclaves pour cultiver leurs vastes champs, édifier leurs villes et construire leurs navires. Les expéditions maritimes attirent donc tant les nobles que les roturiers, qui y voient un moyen d'acquérir des richesses et de se faire un nom.

Entraînement militaire

Tous les Daebis nés libres sont censés fréquenter l'une des célèbres académies militaires du Dathen. Ils y apprennent les prouesses au combat auprès de maîtres intransigeants, et rivalisent entre eux pour obtenir leur diplôme et leur lance, symbole de la citoyenneté daébique. Ceux qui terminent cette formation sans avoir pleinement satisfait aux normes strictes de l'Académie sont quant à eux invités à soutenir les armées de la République en maniant des armes à distance et en rendant d'autres services, mais ils ne seront jamais considérés comme de véritables Daebis. Ce système impitoyable a forgé une nation d'elfes capables de former une armée à tout moment et de se battre comme un seul homme, rodés à une discipline et à une stratégie de combat incomparables. Il crée également des liens de camaraderie entre celles et ceux qui ont suivi côte à côte l'enseignement de l'académie. Les armées des Daebis sont composées de professionnels rémunérés, motivés par le gain, sans être liés par la moindre obligation.

La Ménagerie

Dans leur détermination sans fin à faire leurs preuves et à asseoir leur domination sur toute autre créature, les elfes noirs se sont imprégnés d'une importante culture tournant autour de la chasse, au nom de laquelle ils cherchent à dompter et à exploiter les bêtes les plus redoutables qui vivent sur leur territoire et dans ses mers. Ces créatures sont enfermées dans des écoles de dressage presque aussi prestigieuses que les académies, où les maîtres déploient des méthodes spécialisées pour « éduquer » même les monstruosité les plus féroces, les soumettant à la seule force de leur volonté. Les bêtes sont ensuite parquées dans des jardins zoologiques ou produites dans des arènes où elles offrent un spectacle aussi fascinant que divertissant. Elles peuvent aussi être entraînées à combattre aux côtés des soldats du Dathen, semant la dévastation sur leur passage.

Règles des figurines de l'armée

Excité par le sang

Les jets de Portée de charge des unités avec cette règle sont **maximisés** lorsque la cible de la charge contient une Réserve de Points de vie qui a moins de Points de vie qu'elle n'en avait au début de la partie.

Peau de kraken – Armour Equipment

Le porteur gagne +1 en valeur d'Armure et **Guide (Terrain aquatique)**.

Tactique daèbe

Lorsqu'une unité contenant cette règle fait partie d'une charge combinée, ses jets de Portée de charge sont **maximisés**. De plus, lorsque plusieurs unités contenant cette règle sont engagées dans le même combat, chacune d'entre elles gagne **Déchainement (Résolu (1))**.

Volonté irrésistible

Lorsque la figurine lance un Sort appris, tout Jet de dissipation effectué contre ce Jet de lancement subit une pénalité de -1.

Attributs d'attaque

Art du meurtre – Corps à corps

Les Attaques de corps à corps standard gagnent +1 pour blesser.

Regard pétrifiant – Attaque spéciale

Lors du Palier d'initiative au cours duquel l'élément de figurine porte ses attaques, chaque unité ennemie en contact avec lui subit 2 touches dont les jets pour blesser **passent** à 5+ et dont la Pénétration d'armure est **toujours** de 10, avec **Attaque magique**.

Armes

Arbalète à répétition – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Arbalète à répétition	X+	18"	2	3	1*	* À Longue portée, la Pénétration d'armure passe à 0

Arbalète à répétition de poing – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Arbalète à répétition de poing	X+	12"	2	3	1*	Tenir et tirer, Tir précis, Tir rapide * À Longue portée, la Pénétration d'armure passe à 0

Objets magiques

Enchantements d'arme

Maîtrise du massacre 70 pts

Enchantement : Lance.

+1 Fo, +1 PA

Si le porteur inflige au moins une perte de Point de vie au moyen de cette arme, toutes les attaques portées par les figurines ordinaires de son unité gagnent +1 pour toucher, avec Durée : Manche de combat.

Caresse lacérante 65 pts

Enchantement : Paire d'armes.

+2 Att, +2 PA

Comble de l'orgueil 65 pts

Enchantement : Arme lourde ou Hallebarde.

Déchaînement (Blessures multiples (2), Haine)

Transcendance 45 pts

Enchantement : Lance de cavalerie.

Chaque fois que le porteur fait perdre un Point de vie à une figurine ennemie au moyen de cette arme, il gagne +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure, jusqu'à un maximum de +2 chacun, avec Durée : Permanent.

Gloire de Gar-Dæcos 30 pts

Enchantement : Hallebarde.

+1 Att, **Attaque divine**.

Enchantements d'armure

Sceau de la République 40 pts

Ne peut être pris que par une figurine à pied avec *Armure métallique*.

Chaque fois que le porteur fait perdre un Point de vie à une figurine ennemie avec ses Attaques de corps à corps standard, il gagne +1 en valeur d'Armure, avec Durée : Permanent.

Enchantements d'étendard

Fanion de Cædhren 45 pts

Rare.

Si l'unité du porteur participe à une charge combinée, cette unité, ainsi que toutes les autres unités qui participent à la même charge combinée, relancent leurs jets de Portée de charge ratés et gagnent **Charge dévastatrice (Cible difficile (1))**.

Bannière d'Urlain 40 pts

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

Exclusif (Assassin furtif, Capitaine). L'effectif maximal de l'unité passe à 15 figurines (pour les unités de Taille 1) ou à 6 figurines (pour les unités de Taille 2).

Les éléments de figurine ordinaires avec *Elfe* dans l'unité du porteur gagnent **Charge dévastatrice (+1 Att)**.

Œil de la gorgone 40 pts

Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».

L'unité du porteur gagne **Horreur**.

Lors du Choix de l'équipement et des capacités, désignez un élément de la figurine du porteur, ou un élément de figurine ordinaire qui se trouve au premier rang de l'unité du porteur : cet élément de figurine gagne **Regard pétrifiant**.

Artéfacts

Bague des Trônes d'obsidienne 40 pts

Les Tests de moral et les Tests de panique effectués par les unités alliées à 6" du porteur sont **minimisés**, à moins que le porteur ne soit **ébranlé**.

Balance de Ceïnran 40 pts

Le porteur peut lancer *Murmure du Voile (sort n° 1 de l'Évocation)* en tant que **Sort lié (3+)**.

Miroir de Moïthir 40 pts

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

Le porteur gagne **Ægide (5+, contre les Attaques de corps à corps)**. Si au moins une Attaque de corps à corps est allouée au porteur, il gagne **Broyage (3 touches, Fo 4, PA 2, Attaque magique, Fixe)**, avec Durée : Manche de combat.

Cette attaque de **Broyage** est **toujours** résolue au Palier d'initiative 0. (*remarque : les attaques portées au Palier d'initiative 0 peuvent déclencher cet effet*).

Potions et Parchemins

Fiole du belluaire 30 pts

Peut être activé au début de n'importe quelle Manche de combat. Une unité alliée avec *Bête* à 12" du porteur gagne **Frappe vengeresse**, avec Durée : Fin du combat.

Objets magiques partagés

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

Enchantements d'arme

Cœur de héros	60 pts
Brise-bouclier	40 pts
Dextérité surnaturelle	30 pts

Enchantements d'armure

Trompe-la-mort	90 pts
----------------	--------

Enchantements d'étendard

Bannière de vitesse	40 pts
Bannière de courage	25 pts

Artéfacts

Masque du délire de sang	30 pts
--------------------------	--------

Potions et Parchemins

Parchemin de pouvoir	40 pts
Potion de guérison	40 pts
Parchemin de sort (Sentiers illusoires)	25 pts

Sort héréditaire

Moïthir est la reine du panthéon elfique, également vénérée sous ses différents aspects. Alors que les autres elfes considèrent qu'elle veille sur eux par ses pouvoirs de protection, les Daebis la sollicitent avant tout pour son esprit de vengeance. Verser le sang du plus grand de tous les peuples elfiques, c'est s'exposer à un châtement rapide et impitoyable ; les mystères sacrés de la Reine fantôme en sont le plus sûr vecteur.



Sort héréditaire

Anathème de la Reine fantôme

VL	Type	Durée
9+	Mal. Portée 24"	Un tour

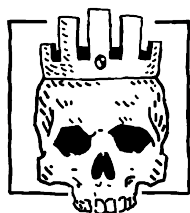
Effet

Les attaques portées par la cible subissent une pénalité de -1 en Pénétration d'armure.


Les attaques portées contre la cible gagnent un bonus de +1 en Pénétration d'armure.

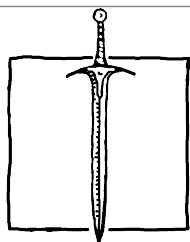
Remarque : cet effet ne s'applique pas aux attaques des sorts.

Structure de l'armée




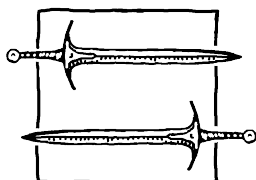
Personnages max. 40 %

Les unités marquées  « Personnages » comptent dans cette catégorie.




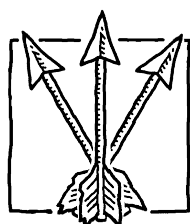
Base min. 25 %

Les unités marquées  « Base » comptent dans cette catégorie.



Spécial aucune limite

Les unités marquées  « Spécial » comptent dans cette catégorie.



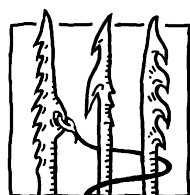
Pillards

10 pour 1000 Points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

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

- Arbalète à répétition, Arbalète à répétition de poing, dans un rapport de 1 pour 1.

Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 40 éléments de figurine équipés d'une des armes énumérées ci-dessus.



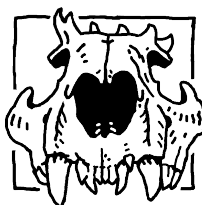
Balistaires

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


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

- Char veneur, Faucheuse noire, dans un rapport de 1 pour 1.

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



La Ménagerie max. 30 %

Les unités marquées  « La Ménagerie » comptent dans cette catégorie.

Personnages (max. 40 %)

Héritiers de la classe patricienne, ces nobles aussi redoutables qu'exemplaires sont animés d'une volonté de fer forgée sur plus de cent champs de bataille, et ont un art des techniques de combat acquis par un long apprentissage auprès de maîtres particuliers. Qu'il s'agisse d'une aventurière agissant en solitaire ou d'un maréchal des Trônes d'obsidienne, ces nobles elfes aideront la République à accomplir sa destinée, ou mourront en tentant de le faire.



Prince noir 210 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Une monture avec la mention (M) compte dans la catégorie « La Ménagerie ».
De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Le coût maximal de l'unité devient :

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

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

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

Options

Objets magiques	jusqu'à 200	pts-
Bouclier	10	
Peau de kraken (à pied uniquement)	20	
Un seul choix (Général uniquement) :		
Commandant de l'académie	20	
Belluaire	40	
Un seul choix :		
Lance	5	
Paire d'armes	5	
Hallebarde	10	
Arme lourde et Grâce elfique	15	
Lance de cavalerie	15	

Options de commandement

Général	gratuit	pts-
---------	---------	------

Options de monture (un choix obligatoire)

Troupe légère	gratuit	pts-
Coursier elfique	40	
Pégase au crin noir	70	
Raptor	70	
Char à raptors [†]	120	
Manticore [M] [†]	200	
Dragon impérieux [M] [‡]	400	

Règles de figurine optionnelles

- Belluaire** : l'élément de figurine gagne *Esclavagiste*. Appliquez les effets suivants aux unités à portée de la règle **Présence impérieuse** de cette figurine :
- Unités alliées contenant *Bête* : Tests de bravoure **minimisés**.
 - Unités alliées : les lancers de dés déterminant le nombre de touches des attaques de **Piétinement** sont **maximisés**.
 - Unités ennemies : les lancers de dés déterminant le nombre de touches des attaques de **Piétinement** sont **minimisés**.
- Commandant de l'académie** : l'élément de figurine gagne *Académie*. Les éléments de figurine alliés avec *Académie* dans l'unité de la figurine gagnent **Art du meurtre**.

Les armées de la République sont dirigées par une élite militaire, dont beaucoup montent en grade grâce à leur mérite personnel et à leur haut sens de la stratégie. Tandis que la noblesse dirige par la force de la coutume, les officiers diplômés jouissent de la loyauté personnelle et inébranlable des soldats qui ont tissé des liens avec eux à l'Académie comme sur le champ de bataille.



Officier silexien

80 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Une monture avec la mention (M) compte dans la catégorie « La Ménagerie ».
De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		9	Discipliné		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	7	3	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Officier silexien	3	7	4	1	7	Déchaînement (Art du meurtre), Académie, Armure métallique, Elfe

Options		pts	Options de commandement		pts
Objets magiques		jusqu'à 100	Doit choisir (un seul choix) :		
Si Général		jusqu'à 150	Capitaine et Attaché		gratuit
Bouclier		5	Général		30
Peau de kraken (à pied uniquement)		15	Solitaire		30
Présence impérieuse (Académie)		20	Grande Bannière		80
Un seul choix :			Options de monture (un choix obligatoire)		pts
Hallebarde		5	Troupe légère [†]		gratuit
Lance		5	Coursier elfique [†]		35
Paire d'armes		5	Raptor [†]		40
Arme lourde et Grâce elfique		10	Pégase au crin noir*		90
Lance de cavalerie		10	Char à raptors*		115
			Manticore [M]*		220

* Ne peut pas être pris par Capitaine

† Ne peut pas être pris par Solitaire

Pour un peuple dont l'identité tout entière repose sur la quête de domination et de grandeur, les rites sacrés et les sortilèges ne sont considérés que comme une arme parmi tant d'autres. C'est pourquoi les chefs des Temples du Dathen sont des prêtres guerriers formés à l'art des armes et de la magie, qui rejoignent souvent les armées au combat. Ces aumôniers de la mort inspirent et exhortent les soldats tout en les bénissant.



Exarque du temple

200 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		9	Troupe légère, Volonté irrésistible		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	7	3	2	Ægide (5+, contre les Attaques de corps à corps)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Exarque du temple	3	7	4	1	7	Déchaînement (Art du meurtre), Armure métallique, Elfe, Temple

Options magiques

pts-

Doit choisir (un seul choix) :

Apprenti magicien

gratuit

Adepte magicien*

100

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



Alchimie



Divination

Options

pts-

Objets magiques

jusqu'à 100

Un seul choix :

Lance

gratuit

Hallebarde

5

Arme lourde et Grâce elfique

10

Paire d'armes

10

Options de commandement

pts-

Un seul choix :

Général

gratuit

Grande Bannière

50

Doublement rejetés, les sorciers de Silexie sont maîtres d'obscurs arts mystiques. Dans le passé, de nombreux sorciers formés par les Hautes Lignées ont été persécutés pour leurs expériences contre nature. S'ils ont trouvé refuge en Silexie, les Daeb's les considèrent toutefois suspects du fait de leurs origines arandaises. Ils se joignent souvent à d'autres exilés pour accroître leur puissance occulte, formant des communautés autonomes en marge des frontières du Dathen. Il leur arrive cependant de mettre leurs remarquables talents au service d'expéditions militaires, moyennant un certain prix.



Sorcier réprouvé

290 pts

Figurine seule

Max. 700 pts
Courant

Socle 20×20 mm
Taille 1

Une monture avec la mention (M) compte dans la catégorie « La Ménagerie ».

De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Le coût maximal de l'unité devient : 900 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		9	Volonté irrésistible		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Sorcier réprouvé	1	5	3	0	5	Déchaînement (Art du meurtre), Elfe, Sorcier

Options magiques

Doit choisir (un seul choix) :

Adeptes magicien

Maître magicien



Cosmologie



Évocation



Sorcellerie

Options

Objets magiques

Si Maître magicien

Paire d'armes

pts- jusqu'à 100

pts- jusqu'à 200

pts- 5

Options de commandement

Général

pts- gratuit

Options de monture (un choix obligatoire)

Troupe légère

pts- gratuit

Coursier elfique

20

Raptor

25

Pégase au crin noir

35

Manticore (M) (Maître magicien uniquement)

100

Dragon impérieux (M)† (Maître magicien uniquement)

380

Si l'assassinat à des fins politiques est à la portée du premier venu, ces lames de l'obscurité transcendent l'art d'infliger la mort. Élevés dès leur naissance par le culte de Cædhren, ces individus sont entraînés à ne connaître que la supercherie et le meurtre, oubliant jusqu'à leur propre nom. Faisant partie des agents les plus meurtriers du monde, ils ne servent que les dieux et la République.



Assassin furtif

130 pts

Figurine seule

Rare

Socle 20×20 mm
Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		9	Attaché, Dissimulé, Exclusif (unité sans Assassin furtif), Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	8	3	0	Perturbant (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Assassin furtif	4	8	4	3	9	Attaque empoisonnée, Déchaînement (Art du meurtre), Zèle (contre Personnages), Arbalète à répétition de poing (2+), Paire d'armes, Elfe

Montures de personnage

Issus d'une ancienne lignée croisée avec les troupeaux sauvages de Silexie, les chevaux des Daebis sont aussi rapides que le vent. Si leur frêle stature les rend peu aptes à porter de lourds caparaçons, leur légèreté rend ces montures idéales pour les courses à travers la Prairie. Qui plus est, elles peuvent également être entraînées à supporter de longs voyages sur l'océan.



Coursier elfique

Banal

Socle 25×50 mm

Taille 2

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

Prédateurs ultimes, parfaitement adaptés à la chasse et au carnage dans n'importe quel environnement, les raptors sont la seule espèce de magnasaure à s'être propagée hors du continent de Virentie. Les elfes noirs admirent leur silhouette reptilienne à la fois élégante et mortelle, et sont parvenus à créer leurs propres races à partir d'œufs volés dans le monde entier.



Raptor

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		P	Course rapide, Excité par le sang		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	4	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Raptor	2	3	4	2	4	Monture

Les chevaux ailés ne se reproduisent normalement pas en captivité : ils doivent donc être capturés dans la nature, et doivent être dressés par des maîtres experts avant d'accepter un cavalier. Très prisés au combat, ceux qui sont originaires de Silexie sont réputés pour leur robe sombre qui leur confère une apparence particulièrement sinistre.



Pégase au crin noir

Rare Socle 40×40 mm
Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		P	Cible difficile (1), Course rapide, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	4	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Pégase au crin noir	2	4	4	1	4	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Bête, Monture



Char à raptors

Rare Socle 50×100 mm
Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	7"	4"	P	Course rapide, Excité par le sang, Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	5	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Châssis			5	2		Impact (1D6+1 touches), Assemblage
Raptor (2)	2	3	4	2	4	Monture

Combinant des éléments du lion et du dragon, la manticoïre est une monstruosité mythique qui hante les terres de Silésie ainsi que les îles voisines. Revêtant une valeur incommensurable aux yeux de leur école de dressage, ces bêtes chimériques ne sont prêtées qu'à contrecœur aux entreprises militaires, malgré leur capacité à décimer les troupes ennemies.



Manticoïre

Rare Socle 50×50 mm
Taille 4

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	8"	P	Course rapide, Excité par le sang, Solitaire, Troupe légère, Vol			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	P	5	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Manticoïre	4	5	5	2	5	Coup fatal, Piétinement (1 touche), <i>Bête, Monture</i>

Options

Spécimen extraordinaire

pts

10

Règles de figurine optionnelles

Spécimen extraordinaire : la Manticoïre gagne **Piétinement (1D3 touches)**, et la taille de son socle passe à 50×100 mm.

Les dragons sont sans doute la seule espèce que les belluaires du Dathen n'ont pas encore réussi à dompter. Summum de la puissance, ces créatures n'acceptent qu'un cavalier qu'ils ont eux-mêmes choisi. Ceux qui optent de s'allier aux Daebis comptent généralement parmi les plus opiniâtres et les plus vaniteux de leur race, ne souffrant qu'aucun ennemi ne leur échappe.



Dragon impérieux

Extraordinaire Socle 50×100 mm
Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	7"	P	Course rapide, Les grands esprits se rencontrent , Solitaire, Terreur, Vol			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	5	6	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Dragon impérieux	6	5	6	3	3	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), <i>Bête, Monture</i>

Règles de figurine

Les grands esprits se rencontrent : la figurine gagne **Excité par le sang** et traite toutes les figurines alliées avec *Bête* comme ayant la règle **Insignifiant**.

Base (min. 25 %)

Les elfes qui sortent victorieux de l'entraînement éprouvant de l'Académie forment le cœur de l'armée et de la société du Dathen. C'est de leurs rangs qu'émergent les plus grands guerriers daëbs, car même les nouveaux diplômés font preuve d'un impitoyable instinct meurtrier et d'une discipline sans faille.



Lanciers silexiens

195 pts + 14 pts/fig. suppl.

15-35 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Tactique daëbe		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	1	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Lancier silexien	1	5	3	0	5	Déchaînement (Art du meurtre), Lance, Académie, Armure légère, Elfe

Options d'état-major

pts-

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

Celles et ceux qui ne parviennent pas à satisfaire aux exigences rigoureuses de l'Académie, mais qui ont néanmoins fait preuve d'une certaine affinité pour le tir, peuvent toujours servir les armées de la République équipés d'une arbalète au lieu d'une lance. Poste certes moins prestigieux, mais beaucoup plus facile à tenir, un auxiliaire peut encore se tailler une réputation appréciable lors des campagnes militaires pour faciliter son ascension sociale plus tard dans la vie.



Auxiliaires silexiens

210 pts + 14 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Tactique daëbe		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	1	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Auxiliaire silexien	1	5	3	0	5	Déchaînement (Art du meurtre), Tir en marche forcée, Arbalète à répétition (3+), Académie, Armure légère, Elfe

Options d'état-major

pts-

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

Ces fanatiques religieux aux mains ensanglantées s'adonnent pleinement au massacre, se jetant sur leurs ennemis dans une tempête aveuglante de violence irrationnelle. Ils brandissent des lames d'acier consacrées par le dieu forgeron, dont la pleine puissance peut être activée par les prêtres qui les encadrent, et espèrent ainsi faire couler le sang pour plaire aux divinités.



Miliciens du Temple

150 pts + 14 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

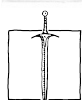
Les unités sélectionnant une option avec la mention [Spé] comptent dans la catégorie « Spécial » à la place de « Base ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	5"		8	Contact (-2 Déf), Tactique daèbe			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	5	3	1	Ægide (6+, contre les Attaques de corps à corps)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Milicien du Temple	1	5	3	0	5	Déchaînement (Art du meurtre), Paire d'armes, Armure légère, Elfe, Temple	
Options			pts	Options d'état-major			pts
Danseurs de Yema [Spé](Courant)			8/figurine	Musicien			10
				Porte-étendard			10
				Enchantement d'étendard			aucune limite
Règles de figurine optionnelles							

Danseurs de Yema : la figurine gagne **Ægide (5+, contre les Attaques de corps à corps), Déchaînement (+1 Att), Grâce elfique et Maître d'armes.**

Elle gagne aussi une Arme de base, une Arme lourde, un Bouclier et une Hallebarde.

Lorsque les autres mortels pensent aux Daeb's, la première image qui leur vient à l'esprit est sans doute celle de ces ravageurs des mers. Les corsaires des Flottes noires sont en première ligne des raids brutaux et incessants menés par les elfes du Dathen, dont les nombreux prisonniers sont à jamais emportés loin de chez eux. Face à un tel ennemi, la mort est souvent le sort le plus envieux. Et pourtant, les victimes courent toujours...



Corsaires

155 pts + 12 pts/fig. suppl.

10-30 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	5"		8	Contact (-1 Dis), Tactique daèbe, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	5	3	1	Peau de kraken		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Corsaire	1	5	3	0	5	Déchaînement (Art du meurtre), Paire d'armes, Académie, Armure légère, Elfe, Esclavagiste	
Options			pts	Options d'état-major			pts
Arbalète à répétition de poing (4+)			3/figurine	Musicien			10
				Porte-étendard			10
				Enchantement d'étendard			aucune limite

Ces mystérieux agents patrouillent aux frontières du Dathen et transmettent des messages au nom des loges de Cædhren. Au combat, ces cavaliers élancés et mobiles contournent l'ennemi grâce à leurs vifs coursiers, maniant de redoutables lances et de cruelles arbalètes pour tirer parti de leur mobilité.



Cavaliers des ombres

185 pts + 17 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2



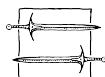
Les unités sélectionnant une option avec la mention [Spé] comptent dans la catégorie « » au lieu de « Base ».

Global	Cha / Mob		Dis		Règles de figurine	
	9"		8		Avant-garde, Course rapide, Repli tactique, Tactique daèbe, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	3	2	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cavalier des ombres	1	5	3	0	5	Déchaînement (Art du meurtre), Académie, Armure légère, Elfe
Coursier elfique	1	3	3	0	4	Monture

Options	pts	Options d'état-major	pts
Lance légère et Arbalète à répétition (3+) [Spé] gratuit		Musicien	10
Lance légère	1/figurine	Porte-étendard	10

Spécial (aucune limite)

Les sorciers forment de rudes communautés frontalières où se retrouvent bon nombre d'autres parias ; leur cruauté et leur détermination sont parfois considérées comme « plus daèbes que les Daèbs » eux-mêmes. Les puissants mages renégats qui dirigent ces groupes acceptent souvent de former de nouvelles générations de sorciers pour assurer la survie et la résilience de leurs bandes d'exilés et de leurs « royaumes ».



Acolytes noirs

180 pts + 32 pts/fig. suppl.

5-12 fig.

Rare

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	9"		8	Course rapide, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	6	3	2	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Acolyte noir	2	6	3	1	6	Déchaînement (Art du meurtre), Armure légère, Elfe
Coursier elfique	1	3	3	0	4	Monture

Options

Doit choisir (un seul choix) :

Acolytes du temple

5/figurine

Acolytes noirs

100

Options d'état-major

Musicien

10

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

aucune limite

Règles de figurine optionnelles

Acolytes du temple : l'élément de figurine « Acolyte noir » gagne **Art du meurtre**, une Paire d'armes et **Temple**.

Acolytes noirs : l'unité gagne **Conclave de magiciens (2)** et **Volonté irrésistible**.

L'élément de figurine « Acolyte noir » gagne **Sorcier**.

L'unité choisit ses sorts parmi :

- *De glace et de feu* (sort n° 4 de la Cosmologie)
- *Murmure du Voile* (sort n° 1 de l'Évocation)
- *Sentiers illusoires* (sort n° 3 de la Sorcellerie)
- *Anathème de la Reine fantôme* (Sort héréditaire)

Ces unités sont exclusivement composées de nobles et d'aristocrates, leur accès étant défini par la loi selon des critères rigoureux, afin de garantir que seuls les cavaliers les plus meurtriers puissent les rejoindre. Leurs raptors représentent des montures idéales aux yeux des Daëbs, car ils correspondent à leur tempérament agressif et rancunier, et peuvent être aisément nourris de cadavres d'esclaves ou d'ennemis.



Chevaliers noirs

240 pts + 34 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	7"	9	Course rapide, Discipliné, Excité par le sang, Tactique daëbe			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	6	4	4	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevalier noir	1	6	4	1	6	Déchaînement (Art du meurtre), Armure métallique, Elfe
Raptor	2	3	4	2	4	Monture

Options

pts-

Options d'état-major

pts-

Un seul choix :

Arme lourde et Grâce elfique

4/figurine

Musicien

10

Lance de cavalerie

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

aucune limite

Les soldats vétérans sont évalués en secret et, lorsqu'ils en sont jugés dignes, se voient offrir une chance de rejoindre la légendaire Garde d'obsidienne, poing armé des Consuls pourpres. Rompant tout lien familial ou d'amitié, leur ancienne vie s'achève et une nouvelle commence, faite d'exercices incessants et d'un endoctrinement permanent. Les guerriers qui en résultent sont considérés comme ayant atteint le faite de la prouesse elfique, tant par leurs camarades que par leurs ennemis.



Garde d'obsidienne

220 pts + 20 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	5"	8	Discipliné, Ralliement au drapeau (6"), Tactique daëbe			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	6	3	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Garde d'obsidienne	2	6	3	1	6	Déchaînement (Art du meurtre), Hallebarde, Académie, Armure métallique, Elfe

Options d'état-major

pts-

Musicien

10

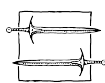
Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

aucune limite

Ces « gardiens de la paix » voués à la Corneille de la guerre forment la sinistre police du Dathen. À la fois juges et exécuteurs, ils font respecter la volonté de la Cour de la Corneille et surveillent les municipalités afin d'y prévenir les troubles. Au combat, ils prononcent le jugement des dieux contre les ennemis de l'État, utilisant avec zèle de longs couperets pour faire appliquer leur sentence sur le champ.



Judicateurs

210 pts + 21 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		8	Tactique daèbe		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	6	3	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Judicateur	2	6	3	1	6	Coup fatal, Déchainement (Art du meurtre), Grâce elfique, Arme lourde, Académie, Armure métallique, Elfe
— Options d'état-major — pts —						
Musicien						10
Porte-étendard						10
Enchantement d'étendard						aucune limite

Des nuées de bêtes humanoïdes ressemblant à des vautours annoncent l'arrivée des flottes et armées du Dathen. Il existe de nombreuses variétés de harpies, sans doute le fruit d'expériences antédiluviennes. Se nourrissant des cadavres des morts ou déchiquetant toutes celles et ceux qu'elles prennent au dépourvu, elles sont employées dans un rôle de chiens de chasse par leurs maîtres daèbs.



Harpies

140 pts + 10 pts/fig. suppl.

5-12 fig.

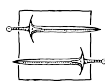
Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		6	Excité par le sang, Indiscipliné, Insignifiant, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Harpie	1	3	4	0	4	Attaque au passage (1 touche), Charge dévastatrice (+1 Att), Bête

Les Daebis accordent une très grande importance aux vies elfiques. Il est donc rarissime qu'ils s'offrent en sacrifice pour créer une gorgone. Lors de ces antiques rituels interdits conçus par les disciples de Yema, l'esprit du dévot, à la fois béni et maudit, fusionne avec un serviteur surnaturel des dieux elfiques qui remodelé son corps à son image, une forme serpentine au regard pétrifiant. En dépit de leur origine proscrire, ces êtres sont respectés pour leur pouvoir et leur divinité.



Gorgones

210 pts + 100 pts/fig. suppl.

2-4 fig.

Rare
max. 4 fig./armée

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		8	Course rapide, Guide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	6	4	0	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gorgone	4	6	4	1	5	Attaque magique, Déchaînement (Art du meurtre), Regard pétrifiant, <i>Elfe, Temple</i>

Options _____ pts-

Un seul choix :

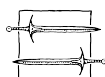
Paire d'armes

gratuit

Hallebarde

10/figurine

Tout comme les steppes d'Augée, la vaste prairie de Silexie abrite une remarquable mégafaune : bisons géants, et autres bêtes plus étranges encore. Certains de ces animaux vivent en troupeaux connus pour leurs cavalcades spectaculaires. Les jeunes diplômés des écoles de dressage les rassemblent pour en tirer une viande et un cuir de haute qualité. Ils peuvent également être conditionnés à réagir à l'odeur du sang, pour être envoyés au combat en des charges tonitruantes.



Bêtes tonnerre

250 pts + 80 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

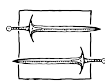
Inhabituel

Socle 40×60 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		8	Course rapide, Excité par le sang		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	5	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Bête tonnerre	4	3	5	1	3	Déchaînement (Haine), <i>Bête</i>
Maître-fouetteur (2)	1	5	3	0	5	Déchaînement (Art du meurtre), <i>Elfe, Esclavagiste</i>

Dévastateurs en terrain découvert, les chars daebs frappent durement les lignes ennemies. Les splendides ornements métalliques de ces machines ne sont pas que décoratifs, lacérant tout ce qui se dresse sur leur route, tandis que les victimes qui survivent à l'impact et aux attaques des auriges sont la proie des raptors assoiffés de sang.



Char à raptors

190 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	7"	4"	9	Course rapide, Excité par le sang, Solitaire, Tactique daèbe, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	6	5	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage (2)	1	6	4	1	6	Déchaînement (Art du meurtre), Armure métallique, Elfe
Raptor (2)	2	3	4	2	4	Monture
Châssis			5	2		Impact (1D6+1 touches), Assemblage

Options pts-

L'équipage **doit** choisir (un seul choix) :

Hallebarde

gratuit

Lance de cavalerie

gratuit

Les Daeb's vouent un fanatisme sanguinaire à leur panthéon ; c'est particulièrement le cas de celles et ceux qui servent au combat. Connaissant parfaitement le pouvoir de la dévotion religieuse et patriotique, les commandants elfes noirs amènent parfois des autels divins sur le champ de bataille, qui démoralisent leurs ennemis et insufflent une extase sanguinaire à leurs troupes les plus ferventes.



Autel divin

230 pts

Figurine seule

Extraordinaire

Socle 60×100 mm

Taille 5

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	5"	8	Terreur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	6	5	2	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gardien (3)	2	6	3	1	6	Art du meurtre, Paire d'armes, Elfe, Temple
Châssis			5	2	Assemblage, Monture	

Options pts

Doit choisir (un seul choix) :

Autel de Nabh	10
Autel de Tila	gratuit
Autel de Yema	30

Règles de figurine optionnelles

Autel de Nabh : la figurine gagne **Attaché, Exclusif (Taille 1), Frénésie, Fureur, Indiscipliné** et **Plateforme de guerre**.

Les éléments de figurine avec *Elfe* dans les unités alliées à 12" de la figurine gagnent **Fureur**.

Autel de Tila : la Vitesse de charge et la Mobilité de la figurine sont **toujours 0"**.

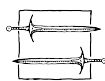
De plus, la figurine gagne **Canalisation (2), Instable, Sans peur, Solitaire, Statique** et **Tenace**.

Lorsqu'une autre unité alliée à 18" de la figurine subit au moins une perte de Point de vie en raison d'une attaque ennemie, l'Autel de Tila peut choisir d'infliger 3 touches de Fo 4 et de PA 2, **Fixe** à l'unité ennemie qui a causé les blessures. Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par phase.

Autel de Yema : la figurine gagne **Attaché, Exclusif (Taille 1)** et **Plateforme de guerre**. De plus, un unique élément de figurine « Gardien » gagne **Regard pétrifiant**.

Chaque fois qu'une unité alliée à 12" de la figurine fait un Mouvement (voir le chapitre « Définitions et terminologie » du Manuel de référence), l'unité gagne +1 en Mobilité et **Charge dévastatrice (Guide)**, avec Durée : Fin du tour.

Les maîtres des bêtes déploient des harpons à partir de chars rapides dans le but de piéger, entraver et capturer de grandes bêtes afin de les dompter et de les utiliser dans les arènes. Lors des combats contre les monstres ennemis, ces engins légers peuvent se muer en redoutables armes de guerre.



Char veneur

210 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	9"	5"	8	Course rapide, Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	5	4	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage (2)	1	5	3	0	5	Déchaînement (Art du meurtre), Lance légère, Armure légère, Elfe, Esclavagiste
Coursier elfique (2)	1	3	3	0	4	Monture
Châssis			5	2		Impact (1D6 touches), Lance-harpon (3+), Assemblage

Armes de tir

Lance-harpon : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Lance-harpon	3+	18"	3	6	3	Lance-harpon, Tir précis, Tir rapide

Lance-harpon

Une unité qui subit au moins une touche de cette arme perd la règle **Course rapide** (si elle l'avait) jusqu'au début du prochain tour du joueur actif (et ne peut la récupérer avant).

L'artillerie navale des elfes noirs est adaptée à leur tactique : des manœuvres rapides même en terrain difficile, ou des embuscades émergeant silencieusement du brouillard avant de déclencher des salves dévastatrices à courte portée. C'est pourquoi ils privilégient les armes à haute cadence de tir, faciles à monter et à démonter, sacrifiant la portée pour gagner en puissance de feu.



Faucheuse noire

210 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 60×60 mm

Taille 2

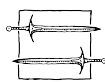
Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	5"	8	Solitaire, Statique		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	1	4	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage	2	5	3	0	5	Déchaînement (Art du meurtre), Baliste daèbe (3+), Académie, Armure légère, Elfe

Armes de tir

Baliste daèbe : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Baliste daèbe	3+	24"	8	5	2	Peut tirer même après un Mouvement simple ou une Reformation

Principaux agents du culte de Cædhren, ces spécialistes ont pour tâche de surveiller les éléments subversifs, d'infiltrer les terres ennemies ou de traquer les bandits et les sorciers. Dans un pays où la liberté est la valeur suprême, le secret qui enveloppe l'activité de ces agents joue un rôle vital, et leur application discrète de la violence peut également s'avérer décisive dans n'importe quelle bataille.



Capes noires

180 pts + 24 pts/fig. suppl.

8-10 fig.

Rare

Socle 20×20 mm

Taille 1

Cette unité peut être prise dans une autre version (sauf mention contraire, tous les autres éléments de son profil restent identiques) :

Agents secrets

150 pts + 30 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

L'unité gagne **Agents secrets**

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		9	Avant-garde, Éclaireur, Tactique daèbe, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	6	3	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cape noire	1	6	4	1	6	Attaque empoisonnée (Corps à corps), Charge dévastatrice (Perturbant), Déchaînement (Art du meurtre), Paire d'armes, Académie, Armure légère, Elfe

Options

pts-

Agents secrets uniquement

Doivent prendre (un seul choix) :

Arbalète à répétition (3+)

Arbalète à répétition de poing (4+) et

Attaque empoisonnée (Tir)

gratuit

3/figurine

Options d'état-major

pts-

Musicien

10

Règles de figurine optionnelles

Agents secrets : l'unité gagne **Cible difficile (1)** et **Tirailleur**.

La Ménagerie (max. 30 %)

Plus puissants de toutes les bêtes marines, ces mastodontes amphibies aux innombrables tentacules exploitent le mouvement des marées et leur don de mimétisme pour chasser dans les eaux côtières de la Mer brisée et du Grand océan. Les maîtres des bêtes et les amiraux daebs les apprécient non seulement pour leur magnificence et leur force, mais aussi pour leur capacité à surgir des vagues pour se jeter sur leurs ennemis.



Kraken 380 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×100 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	6"	8	Course rapide, Excité par le sang, Guide (Terrain aquatique), Solitaire, Terreur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	5	5	3	Cible difficile (1), Perturbant (1), Prédateur côtier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Kraken	4	5	7	3	3	Blessures multiples (1D3, contre Taille 3-5), Haine (contre Taille 3-5), Piétinement (1D6 touches), Bête
Maître-fouetteur (2)	1	5	3	0	5	Déchaînement (Art du meurtre), Elfe, Esclavagiste

— Règles de figurine —

Prédateur côtier : la figurine gagne **Cible difficile (1)** tant qu'elle est en contact avec un Terrain aquatique.

— Options —

Kraken colossal (Extraordinaire)

pts-
gratuit

— Règles de figurine optionnelles —

Kraken colossal : le nombre de Points de vie de la figurine **pass**e à 8, les dimensions de son socle passent à 100×150 mm, et elle gagne deux Maîtres fouetteurs de plus.

Les hydres serpentine

s qui habitent les lacs et les rivières de Silexie peuvent croître jusqu'à une taille colossale. Leur sang corrosif est capable d'une régénération spectaculaire et, lorsqu'elles sont menacées, elles se défendent en faisant pousser de nouveaux appendices en forme de têtes afin de leurrer leur ennemi. De plus, elles peuvent exhaler des nuages empoisonnés qui tuent leur proie avant que leurs multiples gueules ne se referment sur elle.


Hydre 400 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×100 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	6"	8	Course rapide, Excité par le sang, Solitaire, Terreur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	4	6	3	Régénération (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Hydre	5	4	5	2	2	Attaque empoisonnée, Piétinement (1D6 touches), Rage, Souffle (Fo 3, PA 1), Bête
Maître-fouetteur (2)	1	5	3	0	5	Déchaînement (Art du meurtre), Elfe, Esclavagiste

Rares sont les individus qui ont jamais pu véritablement observer un léviathan, car les miasmes qui enveloppent ces énormes créatures flottantes ne sont pas de simples brumes matinales, mais une vapeur épaisse et impénétrable émise par la bête elle-même. Quelle que soit la monstruosité qui se cache derrière cet écran de fumée, elle avance dans un silence inquiétant, ne laissant derrière elle ni trace, ni survivant.



Léviathan des brumes

230 pts

Figurine seule

Rare

Socle 100×100 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	7"	8	Course rapide, Excité par le sang, Solitaire, Sous le couvert des brumes , Terreur, Troupe légère, Vol			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Règles de figurine	
	9	3	5	0	Perturbant (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Léviathan des brumes	4	3	4	3	3	Piétinement (1D6 touches), <i>Bête</i>
Maître-fouetteur (4)	1	5	3	0	5	Déchaînement (Art du meurtre), <i>Elfe, Esclavagiste</i>

Règles de figurine

Sous le couvert des brumes : les unités ennemies à 8" d'au moins un Léviathan des brumes subissent une pénalité de -1 pour toucher avec leurs Attaques de tir.

De plus, pendant le premier Tour de jeu, toutes les figurines dans des unités contenant Taille 1 à 8" d'au moins un Léviathan des brumes gagnent **Cible difficile (1)**.

Feuille de référence

Personnages

Prince noir	Cha / Mob	5"	Dis	10						Discipliné	
Taille 1	PV	3	Déf	8	Rés	3	Arm	2			
Prince noir	Att	4	Off	8	Fo	4	PA	1	Agi	8	Art du meurtre, Armure métallique, Elfe
Officier silexien	Cha / Mob	5"	Dis	9						Discipliné	
Taille 1	PV	3	Déf	7	Rés	3	Arm	2			
Officier silexien	Att	3	Off	7	Fo	4	PA	1	Agi	7	Déchaînement (Art du meurtre), Académie, Armure métallique, Elfe
Exarque du temple	Cha / Mob	5"	Dis	9						Troupe légère, Volonté irrésistible	
Taille 1	PV	3	Déf	7	Rés	3	Arm	2			
Exarque du temple	Att	3	Off	7	Fo	4	PA	1	Agi	7	Déchaînement (Art du meurtre), Armure métallique, Elfe, Temple
Sorcier réprouvé	Cha / Mob	5"	Dis	9						Volonté irrésistible	
Taille 1	PV	3	Déf	5	Rés	3	Arm	0			
Sorcier réprouvé	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Déchaînement (Art du meurtre), Elfe, Sorcier
Assassin furtif	Cha / Mob	5"	Dis	9						Attaché, Dissimulé, Exclusif (unité sans Assassin furtif), Troupe légère	
Taille 1	PV	3	Déf	8	Rés	3	Arm	0			
Assassin furtif	Att	4	Off	8	Fo	4	PA	3	Agi	9	Perturbant (1) Attaque empoisonnée, Déchaînement (Art du meurtre), Zèle (contre Personnages), Arbalète à répétition de poing (2+), Paire d'armes, Elfe

Montures de personnage

Coursier elfique	Cha / Mob	9"	Dis	P						Course rapide		
Taille 2	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2				
Coursier elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Monture	
Raptor	Cha / Mob	7"	Dis	P						Course rapide, Excité par le sang		
Taille 2	PV	P	Déf	P	Rés	4	Arm	P+2				
Raptor	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	2	Agi	4	Monture	
Pégase au crin noir	Cha / Mob	8"	Dis	P						Cible difficile (1), Course rapide, Troupe légère, Vol		
Taille 3	PV	P	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1				
Pégase au crin noir	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Bête, Monture	
Char à raptors	Cha	7"	Mob	4"	Dis	P						Course rapide, Excité par le sang, Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P+2				
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D6+1 touches), Assemblage	
Raptor (2)	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	2	Agi	4	Monture	
Manticore	Cha / Mob	8"	Dis	P						Course rapide, Excité par le sang, Solitaire, Troupe légère, Vol		
Taille 4	PV	5	Déf	P	Rés	5	Arm	4				
Manticore	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5	Coup fatal, Piétinement (1 touche), Bête, Monture	
Dragon impérieux	Cha / Mob	7"	Dis	P						Course rapide, Les grands esprits se rencontrent, Solitaire, Terreur, Vol		
Taille 5	PV	7	Déf	5	Rés	6	Arm	4				
Dragon impérieux	Att	6	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Bête, Monture	

Base

Lanciers silexiens	Cha / Mob	5"	Dis	8						Tactique daèbe	
Taille 1	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	1			
Lancier silexien	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Déchaînement (Art du meurtre), Lance, Académie, Armure légère, Elfe
Auxiliaires silexiens	Cha / Mob	5"	Dis	8						Tactique daèbe	
Taille 1	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	1			
Auxiliaire silexien	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Déchaînement (Art du meurtre), Tir en marche forcée, Arbalète à répétition (3+), Académie, Armure légère, Elfe

Miliciens du Temple	Cha / Mob	5"	Dis	8						Contact (-2 Déf), Tactique daèbe	
Taille 1	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	1			
Milicien du Temple	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Déchaînement (Art du meurtre), Paire d'armes, <i>Armure légère, Elfe, Temple</i>
Corsaires	Cha / Mob	5"	Dis	8						Contact (-1 Dis), Tactique daèbe, Troupe légère	
Taille 1	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	1			
Corsaire	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Déchaînement (Art du meurtre), Paire d'armes, <i>Académie, Armure légère, Elfe, Esclavagiste</i>
Cavaliers des ombres	Cha / Mob	9"	Dis	8						Avant-garde, Course rapide, Repli tactique, Tactique daèbe, Troupe légère	
Taille 2	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	2			
Cavalier des ombres	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Déchaînement (Art du meurtre), <i>Académie, Armure légère, Elfe</i>
Coursier elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	<i>Monture</i>

Spécial

Acolytes noirs	Cha / Mob	9"	Dis	8						Course rapide, Troupe légère	
Taille 2	PV	1	Déf	6	Rés	3	Arm	2			
Acolyte noir	Att	2	Off	6	Fo	3	PA	1	Agi	6	Déchaînement (Art du meurtre), <i>Armure légère, Elfe</i>
Coursier elfique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	<i>Monture</i>
Chevaliers noirs	Cha / Mob	7"	Dis	9						Course rapide, Discipliné, Excité par le sang, Tactique daèbe	
Taille 2	PV	1	Déf	6	Rés	4	Arm	4			
Chevalier noir	Att	1	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	6	Déchaînement (Art du meurtre), <i>Armure métallique, Elfe</i>
Raptor	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	2	Agi	4	<i>Monture</i>
Garde d'obsidienne	Cha / Mob	5"	Dis	8						Discipliné, Ralliement au drapeau (6"), Tactique daèbe	
Taille 1	PV	1	Déf	6	Rés	3	Arm	2			
Garde d'obsidienne	Att	2	Off	6	Fo	3	PA	1	Agi	6	Déchaînement (Art du meurtre), Hallebarde, <i>Académie, Armure métallique, Elfe</i>
Judicateurs	Cha / Mob	5"	Dis	8						Tactique daèbe	
Taille 1	PV	1	Déf	6	Rés	3	Arm	2			
Judicateur	Att	2	Off	6	Fo	3	PA	1	Agi	6	Coup fatal, Déchaînement (Art du meurtre), Grâce elfique, Arme lourde, <i>Académie, Armure métallique, Elfe</i>
Harpies	Cha / Mob	8"	Dis	6						Excité par le sang, Indiscipliné, Insignifiant, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère, Vol	
Taille 1	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0			
Harpie	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	4	Cible difficile (1) Attaque au passage (1 touche), Charge dévastatrice (+1 Att), <i>Bête</i>
Gorgones	Cha / Mob	7"	Dis	8						Course rapide, Guide, Sans peur, Solitaire, Surnaturel	
Taille 3	PV	3	Déf	6	Rés	4	Arm	0			
Gorgone	Att	4	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	5	Attaque magique, Déchaînement (Art du meurtre), Regard pétrifiant, <i>Elfe, Temple</i>
Bêtes tonnerre	Cha / Mob	7"	Dis	8						Course rapide, Excité par le sang	
Taille 3	PV	3	Déf	3	Rés	5	Arm	2			
Bête tonnerre	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	1	Agi	3	Déchaînement (Haine), <i>Bête</i>
Maitre-fouetteur (2)	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Déchaînement (Art du meurtre), <i>Elfe, Esclavagiste</i>
Char à raptors	Cha	7"	Mob	4"	Dis	9					Course rapide, Excité par le sang, Solitaire, Tactique daèbe, Troupe légère
Taille 4	PV	4	Déf	6	Rés	5	Arm	4			
Équipage (2)	Att	1	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	6	Déchaînement (Art du meurtre), <i>Armure métallique, Elfe</i>
Raptor (2)	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	2	Agi	4	<i>Monture</i>
Châssis				Fo	5	PA	2				Impact (1D6+1 touches), <i>Assemblage</i>
Autel divin	Cha	0"	Mob	5"	Dis	8					Terreur
Taille 5	PV	5	Déf	6	Rés	5	Arm	2			
Gardien (3)	Att	2	Off	6	Fo	3	PA	1	Agi	6	Art du meurtre, Paire d'armes, <i>Elfe, Temple</i>
Châssis				Fo	5	PA	2				<i>Assemblage, Monture</i>
Char veneur	Cha	9"	Mob	5"	Dis	8					Course rapide, Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	4	Déf	5	Rés	4	Arm	3			
Équipage (2)	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Déchaînement (Art du meurtre), Lance légère, <i>Armure légère, Elfe, Esclavagiste</i>
Coursier elfique (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	<i>Monture</i>
Châssis				Fo	5	PA	2				Impact (1D6 touches), Lance-harpon (3+), <i>Assemblage</i>

Faucheuse noire	Cha	0"	Mob	5"	Dis	8					Solitaire, Statique	
Taille 2	PV	4	Déf	1	Rés	4	Arm	1				
Équipage	Att	2	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Déchaînement (Art du meurtre), Baliste daèbe (3+), <i>Académie, Armure légère, Elfe</i>	
Capes noires	Cha / Mob	5"	Dis	9								Avant-garde, Éclaireur, Tactique daèbe, Troupe légère
Taille 1	PV	1	Déf	6	Rés	3	Arm	1				
Cape noire	Att	1	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	6	Attaque empoisonnée (Corps à corps), Charge dévastatrice (Perturbant), Déchaînement (Art du meurtre), Paire d'armes, <i>Académie, Armure légère, Elfe</i>	
La Ménagerie												
Kraken	Cha / Mob	6"	Dis	8								Course rapide, Excité par le sang, Guide (Terrain aquatique), Solitaire, Terreur
Taille 5	PV	6	Déf	5	Rés	5	Arm	3				Cible difficile (1), Perturbant (1), Prédateur côtier
Kraken	Att	4	Off	5	Fo	7	PA	3	Agi	3	Blessures multiples (1D3, contre Taille 3-5), Haine (contre Taille 3-5), Piétinement (1D6 touches), <i>Bête</i>	
Maître-fouetteur (2)	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Déchaînement (Art du meurtre), <i>Elfe, Esclavagiste</i>	
Hydre	Cha / Mob	6"	Dis	8								Course rapide, Excité par le sang, Solitaire, Terreur
Taille 5	PV	6	Déf	4	Rés	6	Arm	3				Régénération (4+)
Hydre	Att	5	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2	Attaque empoisonnée, Piétinement (1D6 touches), Rage, Souffle (Fo 3, PA 1), <i>Bête</i>	
Maître-fouetteur (2)	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Déchaînement (Art du meurtre), <i>Elfe, Esclavagiste</i>	
Léviathan des brumes	Cha / Mob	7"	Dis	8								Course rapide, Excité par le sang, Solitaire, Sous le couvert des brumes , Terreur, Troupe légère, Vol
Taille 5	PV	9	Déf	3	Rés	5	Arm	0				Perturbant (1)
Léviathan des brumes	Att	4	Off	3	Fo	4	PA	3	Agi	3	Piétinement (1D6 touches), <i>Bête</i>	
Maître-fouetteur (4)	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	5	Déchaînement (Art du meurtre), <i>Elfe, Esclavagiste</i>	

Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Arbalète à répétition	18"	3	1	2	PA 0 à Longue portée Tenir et tirer
Arbalète à répétition de poing	12"	3	1	2	Tir précis Tir rapide PA 0 à Longue portée
Lance-harpon	18"	6	3	3	Tir précis Tir rapide Une unité ennemie touchée perd Course rapide
Baliste daèbe	24"	5	2	8	Peut tirer même après un Mouvement simple ou une Reformation Statique

Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Arbalète à répétition de poing	2+	Assassin furtif
	4+	Cape noire
	4+	Corsaire
Arbalète à répétition	3+	Auxiliaire silixien, Cavalier des ombres, Cape noire
Lance-harpon	3+	Char veneur
Baliste daèbe	3+	Faucheuse noire