

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Hardes Bestiales

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2023 bêta 2 VF 2 – 4 mars 2023

Règles des figurines de l'armée	2	Montures de personnage	10
Totems de guerre	3	Base	11
Sort héréditaire	3	Spécial	13
Objets spéciaux	4	Terreurs sauvages	17
Organisation de l'armée	5	Feuille de référence	19
Personnages	6	Journal des modifications	22



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 des figurines de l'armée

Règles universelles

Appel à la chasse

Si l'armée inclut une figurine avec cette règle, son propriétaire peut :

- Choisir de tenter de faire entrer, dès son premier Tour de joueur, des unités en **Embuscade** contenant une ou plusieurs figurines avec **Tactiques de meute** (toujours à la fin de l'étape 2 de la Phase de mouvement), sauf si ce joueur joue en premier.
- Relancer les jets d'**Embuscade** ayant donné '1' ou '2' pour les unités qui contiennent une ou plusieurs figurines avec **Tactiques de meute**.

Appel à la chasse agit même si la figurine est en **Embuscade** et n'est pas encore entrée en jeu.

Gnôle chapardée

Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quel Tour de joueur. Toutes les figurines avec **Ivrogne** dans l'unité de la figurine passent de **Sobre** à **Ivre**.

Ivrogne

Après la Sélection des sorts (étape 8 de la Séquence pré-partie), sélectionnez, pour chaque unité avec cette règle, son état de sobriété : **Sobre** ou **Ivre**. Un personnage **Ivre** ne peut pas rejoindre une unité contenant au moins une figurine **Sobre**, et vice-versa (une figurine n'ayant pas la règle **Ivrogne** est considérée comme n'étant ni **Sobre**, ni **Ivre**). Les effets suivants s'appliquent :

Sobre

La figurine gagne **Avant-garde** et **Troupe légère**. Une unité qui a été **Sobre** pendant la partie perd la règle **Capture** pour le reste de la partie. Si l'objectif secondaire est « Capturez les étendards », **Capture** n'est pas perdue.

Ivre

La figurine gagne **Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)** et **Sans peur**. Les unités **Ivres** ne peuvent pas entrer en **Embuscade**.

Tactiques de meute

Une unité entièrement composée de figurines ayant cette règle gagne **Charge dévastatrice (Course rapide)** si elle est localisée dans l'arc latéral ou arrière de l'unité chargée.

Attributs d'attaque

Instinct primitif – Corps à corps

Au début de chaque Manche de combat, chaque unité avec au moins une figurine possédant cet Attribut d'attaque doit passer un Test de discipline. S'il est réussi, les éléments de figurine avec cette règle doivent relancer leurs jets pour toucher ratés pendant cette Manche de combat.

Armurerie

Hache bestiale – Arme de corps à corps

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force, +1 en Pénétration d'armure mais frappent **toujours** au Palier d'initiative 0. Le porteur gagne +2 en Capacité défensive, sauf s'il utilise une autre arme.

Cette arme ne peut pas bénéficier des Enchantements d'arme issus de la liste des Objets spéciaux communs.

Totems de guerre

Les Totems de guerre sont des améliorations dont peuvent disposer certains Personnages et Champions de l'armée des Hordes bestiales. Chaque Totem de guerre contient un ou plusieurs Sorts liés de Niveau de puissance (4/8), avec pour Durée : Un tour, appelés « Sorts liés totémiques ».

Liste des Totems de guerre

Totem de la Corne sanglante	La cible gagne +1 en valeur d'Attaque et ses Attaques de corps à corps gagnent +2 en Pénétration d'armure.
Totem de l'Aile noire	Une unité dont toutes les figurines sont affectées par ce sort gagne +3 en Agilité et Charge dévastatrice (+1D3+1" MS) .
Totem de la Peau noueuse	La cible gagne +1 en Armure et Perturbant .
Totem de l'Œil embué	Une unité dont toutes les figurines sont affectées par ce sort gagne Cible difficile (1) et Résistance à la magie (3) .

Une armée peut tenter de lancer le même Sort lié totémique **deux** fois maximum par Phase de magie, quel que soit le lanceur. Une unité ne peut bénéficier des effets que d'un seul Sort lié totémique à la fois (le dernier lancé sur elle avec succès).

Les Champions et les Personnages portent des Totems de guerre qui suivent des règles distinctes :

Totems

Les Totems portés par les Champions contiennent un seul Sort lié choisi dans la liste ci-dessus, qui doit être noté sur la Liste d'armée et qui a le Type : Unité du lanceur.

Grands totems

Les Grands totems portés par les Personnages contiennent les quatre Sorts liés de la liste ci-dessus et qui ont le Type : Amélioration et Portée 18".

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H Échos de la Forêt obscure <6+> {8+}	<18"> {36"}	Amélioration	Un tour	La cible gagne Peur et Sans peur . La cible peut effectuer un Mouvement magique de 8".

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Malédiction d'aubépine 55 pts
Figurines sans **Embuscade** uniquement.
Enchantement : Arme de base.
Les attaques effectuées avec cette arme gagnent **Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA)**. Cette arme peut aussi être utilisée comme une Arme de tir (3+) avec le profil suivant : Portée 18", Tir 1, Fo 3 [6], PA 10, **Attaque de zone (1×5)**, [**Blessures multiples (1D3)**] et **Rechargez!**. Cette Attaque de tir ne subit jamais de modificateurs négatifs pour toucher.

Sculptures ancestrales 50 pts
0–3 par armée. **Aruspices** uniquement.
Enchantement : Arme de base.
Les attaques effectuées avec cette arme gagnent +2 en Force et +2 en Pénétration d'armure. Le porteur gagne également +2 en valeur d'Attaque et **Perturbant** lorsqu'il utilise cette arme.

Folie fatale 35 pts
Enchantement : Hache bestiale.
Pour chaque Attaque de corps à corps portée contre la figurine du porteur qui a obtenu un '1' naturel à son jet pour toucher, le porteur gagne une Attaque de corps à corps qu'il doit porter au même Palier d'initiative (celle-ci ignore la restriction de la Hache bestiale qui oblige à frapper au Palier d'initiative 0). Cette attaque doit être allouée sur la figurine (ou la Réserve de Points de vie) qui a obtenu le '1' pour toucher.

Jumelles affamées 25 pts
Enchantement : Paire d'armes.
Les attaques effectuées avec cette arme gagnent **Coup fatal**. Lorsque le porteur obtient un '6' naturel pour blesser avec une Attaque de corps à corps, et que cette attaque entraîne la perte d'un Point de vie, le porteur Récupère 1 Point de vie à la fin de ce Palier d'initiative (à moins que la figurine du porteur n'ait été retirée comme perte lors de ce Palier d'initiative). Un Point de vie maximum peut être récupéré de la sorte par phase.

Enchantements d'armure

Affliction d'Aaghor 100 pts
Enchantement : Armure légère.
Le porteur gagne +1 en Résistance et **Fortitude (4+)**, mais il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde d'armure.

Ruse du Trompeur 60 pts
Enchantement : Armure légère.
Les jets pour blesser réussis contre la figurine du porteur doivent être relancés.

Forme sauvage 30 pts
Enchantement : Armure portée.
Au début de la Phase de mêlée, le porteur peut choisir une seule des modifications suivantes :

- +1 Fo, +1 PA et –1 Rés

ou

- –1 Fo, –1 PA et +1 Rés

Les effets durent jusqu'à la fin de la Phase de mêlée.

Brouillard obscurant 10 pts
Enchantement : Bouclier.
Lorsqu'il utilise ce Bouclier, les unités adverses au contact du porteur subissent –1 en Agilité. L'unité du porteur ne gagne **jamais** le bonus de +1 en Agilité de l'Élan de charge.

Enchantements d'étendard

Bannière de la horde sauvage 60 pts
0–3 par armée.
Usage unique. Une seule *Bannière de la horde sauvage* peut être activée par unité au début de chaque Manche de combat. Pendant cette Manche de combat, toutes les figurines d'une harde de Fières-cornes ou d'une harde de Demi-cornes de l'unité du porteur gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Artéfacts

Graine de la Forêt obscure

80 pts

Usage unique. Avant le début de la partie (étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement), le porteur doit placer une Forêt sur le champ de bataille, de dimensions maximales 10" par 6". Son centre doit être situé à 12" ou moins du porteur. Elle doit être placée à plus de 1" de toute unité ennemie et n'être au contact d'aucun Décor autre qu'un Terrain découvert. Tant qu'elles sont à l'intérieur de cette Forêt, les figurines alliées ajoutent +1 aux jets de lancement pour les sorts de type « Amélioration », « Malédiction » ou « Universel » et (+1/+1) au Niveau de puissance des Sorts liés totémiques lancés par eux.

Pluie noire

80 pts

Usage unique. Cet Artéfact s'active automatiquement au début du premier Tour de jeu (si le porteur n'est pas sur le champ de bataille à ce moment là, il ne peut pas être utilisé). Son effet dure jusqu'au début du prochain Tour de jeu. Si le propriétaire du porteur a le deuxième Tour de joueur, toutes les Attaques de tir effectuées pendant la Phase de tir de l'adversaire subissent une pénalité de -2 pour toucher. Si le propriétaire du porteur a eu le premier Tour de joueur, ce malus n'est que de -1 pour toucher durant la Phase de tir de l'adversaire.

Icône du pillard

50 pts

Toutes les unités alliées à 12" ou moins du porteur, constituées uniquement de Dents-tranchantes ou de figurine seule avec la règle **Char** gagnent **Avant-garde**. Cela n'a aucun effet sur les Personnages.

Couronne de cornes

30 pts

L'unité du porteur ainsi que toutes les figurines à portée de sa **Présence impérieuse** (si applicable) réussissent automatiquement leurs Tests de discipline effectués pour l'**Instinct primitif**.

Œil de domination

30 pts

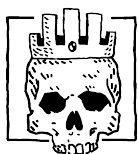
Le porteur gagne **Ne peut être piétiné** et **Peur**.

Burin de gravure

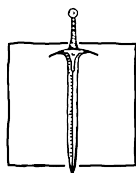
20 pts

Si le centre du socle du porteur est dans une Forêt, toutes les unités alliées dont plus de la moitié des figurines ont le centre de leur socle dans une Forêt gagnent **Résistance à la magie (2)**.

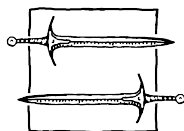
Organisation de l'armée



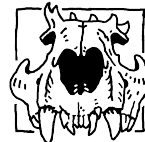
Personnages
max. 40%



Base
min. 20%



Spécial
pas de limite



Terreurs sauvages
max. 40%



Prédateurs embusqués*
max. 60%

*Unités avec **Embuscade**

Personnages (max. 40%)



Seigneur bestial

180 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 25×25 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	5"	10"	9	Guide (Forêt), Tactiques de meute			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	3	6	5	0	Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Seigneur bestial	4	6	5	2	5	Instinct primitif	
Options				pts	Options de monture		pts
Embuscade (Général à pied uniquement) [PE]				5	Char maraudeur		105
Appel à la chasse (Général uniquement)				35	Char à dent-tranchante		180
Objets spéciaux				jusqu'à 200			
Bouclier				5			
Armes de jet (4+)				5			
Armure lourde				15			
Un seul choix :							
Lance de cavalerie				5			
Arme lourde				10			
Paire d'armes				10			
Hache bestiale				35			



Chef de harde bestial

110 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	5"	10"	8	Guide (Forêt), Tactiques de meute			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	3	5	5	0	Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Chef de harde bestial	3	5	4	1	4	Instinct primitif	
Options				pts -	Options de monture		pts -
Embuscade (à pied uniquement) [PE]				5	Char maraudeur		100
Appel à la chasse (Général uniquement)				15			
Grande bannière				50			
Grand totem				85			
Objets spéciaux				jusqu'à 100			
Bouclier				5			
Armure lourde				10			
Armes de jet (4+)				5			
Un seul choix :							
Arme lourde				5			
Lance de cavalerie				5			
Paire d'armes				5			
Hache bestiale				20			



Aruspice

140 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Apprenti magicien, Guide (Forêt), Offrande de sang , Tactiques de meute		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	5	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Aruspice	1	4	3	0	3	Instinct primitif

— Règles de figurine —

Offrande de sang : Règle universelle.

Une unité incluant au moins un Personnage avec **Offrande de sang** peut relancer ses Tests de panique ratés. Toutefois, pour chaque relance, un des Personnages avec cette règle dans l'unité doit perdre un Point de vie sans sauvegarde d'aucune sorte possible.

— Options magiques —

Adeptes magiciens	95
Maîtres magiciens	265



Chamanisme



Druidisme



Évocation

— Options —

Embuscade (à pied uniquement) [PE]	5
Objets spéciaux	jusqu'à 100
si Maître magicien	jusqu'à 200
Armure légère	5
Paire d'armes	5

— Options de monture —

Char maraudeur	30
----------------	----



Chef de harde centaure

195 pts

Figurine seule 0–4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×50 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	8	Gnôle chapardée, Guide (Forêt), Ivrogne, Une tête au dessus		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	5	0	Ne peut être piétiné, Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chef de harde centaure	4	5	5	2	4	Instinct primitif

— Options —

Embuscade [PE]	15
Grande bannière	50
Grand totem	85
Objets spéciaux	jusqu'à 100
Bouclier	5
Armure lourde	10

— Options —

Armes de jet (4+)	5
Un seul choix :	
Paire d'armes	15
Arme lourde	20
Hache bestiale	20
Lance de cavalerie	20



Seigneur minotaure

465 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	9	Frénésie, Guide (Forêt), Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	5	5	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Seigneur minotaure	5	6	6	3	5	Ardeur guerrière, Instinct primitif, Touches d'impact (1D3)
Options			pts-		Options	pts-
Objets spéciaux			jusqu'à 200		Un seul choix :	
Armure lourde			10		Arme lourde	10
Bouclier			10		Hache bestiale	25
					Paire d'armes	45



Chef de harde minotaure

205 pts

Figurine seule

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	6"	12"	8	Frénésie, Guide (Forêt), Sans peur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	4	4	5	0	Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Chef de harde minotaure	4	5	5	2	4	Ardeur guerrière, Instinct primitif, Touches d'impact (1D3)	
Options				pts-	Options		pts-
Grande bannière				50	Un seul choix :		
Grand totem				85	Paire d'armes		10
Objets spéciaux				jusqu'à 100	Arme lourde		20
Armure lourde				10	Hache bestiale		20
Bouclier				10			

Montures de personnage



Char maraudeur

Taille **Grande**
Type **Assemblage**
Socle 50×100 mm
0-3 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	7"	P	Course rapide, Guide (Forêt), Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	P	P+2	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Fière-corne	1	4	3	0	3 Instinct primitif, Lance légère
Phacochère (2)	1	3	4	1	2 Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6)



Char à dent-tranchante

Taille **Grande**
Type **Assemblage**
Socle 50×100 mm
0-2 montures/armée

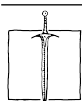
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	7"	P	Corne de chasse , Course rapide, Guide (Forêt), Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	P	P	P+1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Fière-corne	1	4	3	0	3 Instinct primitif, Lance légère
Dent-tranchante	4	3	5	2	2 Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)

— Règles de figurine —

Corne de chasse : Règle universelle.

Les unités alliées à 6" ou moins d'au moins une figurine avec cette règle gagnent **Charge dévastatrice (+1" MS)**.

Base (min. 20%)



Harde de fières-cornes

145 pts + 7 pts/fig. suppl.

15-50 figs.

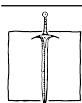


Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	5"	10"	7	Capture, Guide (Forêt), Tactiques de meute			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	4	4	0			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Fière-corne	1	4	3	0	3	Instinct primitif	
Options				pts -	Options d'État-major		pts -
Embuscade (0-30 figurines/unité, 0-2 unités/armée) [PE]				20	Champion		10
Doit prendre (un seul choix) :					Totem		15
Bouclier				gratuit	Musicien		10
Armes de jet (5+)				1/fig.	Porte-étendard		10
Paire d'armes				1/fig.	Enchantement d'étendard		sans limite
Paire d'armes et							
Armes de jet (5+)				2/fig.			



Harde de demi-cornes

140 pts + 6 pts/fig. suppl.

20-50 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	6	Capture, Guide (Forêt), Tactiques de meute		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Demi-corne	1	3	3	0	3	Instinct primitif
Options				pts -	Options d'État-major	
Embuscade (0-40 figurines/unité,					Champion	10
0-2 unités/armée) [PE]				20	Musicien	10
Lance				2/fig.	Porte-étendard	10
					Enchantement d'étendard	sans limite



Pillards demi-cornes

90 pts + 5 pts/fig. suppl.

10-20 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Infanterie

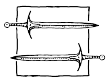
Socle 20×20 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	5"	10"	6	Guide (Forêt), Tactiques de meute, Tirailleur, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	3	3	0	Cible difficile (1)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Pillard demi-corne	1	3	3	0	3	Instinct primitif, Arc (4+)	
Options				pts -	Options d'État-major		pts -
Embuscade et Éclaireur [PE]				20	Champion		10
					Musicien		10

Spécial (pas de limite)



Molosses sauvages

80 pts + 8 pts/fig. suppl.

5-20 figs.

0-5 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×50 mm



Les unités de 8 figurines ou plus comptent en catégorie « Base ».

Cette unité compte également dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	5	Avant-garde, Embuscade, Guide (Forêt), Insignifiant	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Molosse sauvage	1	4	3	0	3



Harde de longues-cornes

150 pts + 18 pts/fig. suppl.

10-40 figs.



Taille Standard

Type Infanterie

Socle 25×25 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	8	Capture, Garde du corps (Seigneur bestial, Chef de harde bestial), Guide (Forêt), Tactiques de meute	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	0	Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Longue-corne	1	4	4	1	3

Options

pts

Options d'État-major

pts

Embuscade (0-25 figurines/unité,

0-2 unités/armée) [PE]

1/fig.

Champion

10

Totem

20

Doit prendre (un seul choix) :

Arme lourde

gratuit

Musicien

10

Hallebarde

gratuit

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

sans limite



Minotaures

225 pts + 78 pts/fig. suppl.

3-10 figs.



0-5 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	6"	12"	7	Capture, Frénésie, Guide (Forêt), Sans peur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	3	3	4	0	Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Minotaure	3	4	5	2	3	Ardeur guerrière, Instinct primitif, Touches d'impact (1)	
Options			pts -		Options d'État-major		pts -
Un seul choix :					Champion		10
Bouclier			12/fig.		Totem		20
Arme lourde			8/fig.		Musicien		10
Paire d'armes			10/fig.		Porte-étendard		10
					Enchantement d'étendard		sans limite



Centaures

165 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-15 figs.



0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×50 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	8"	16"	7	Capture, Guide (Forêt), Ivrogne, Une tête au dessus			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	4	4	0	Ne peut être piétiné, Armure légère, Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Centaure	2	4	4	1	3	Instinct primitif	
Options			pts -		Options d'État-major		pts -
Embuscade (0-12 figurines/unité) [PE]			2/fig.		Champion		10
Armes de jet (5+)			3/fig.		Totem		15
Un seul choix :					Musicien		10
Arme lourde			2/fig.		Porte-étendard		10
Paire d'armes			5/fig.		Enchantement d'étendard		sans limite
Lance de cavalerie			7/fig.				



Chars maraudeurs

105 pts + 100 pts/fig. suppl.

1-3 figs.

0-4 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm



Les unités de 3 figurines comptent en catégorie « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	7"	8	Course rapide, Guide (Forêt), Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	4	2	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Fière-corne	1	4	3	0	3	Instinct primitif, Lance légère
Longue-corne	1	4	4	1	3	Instinct primitif, Arme lourde
Phacochère (2)	1	3	4	1	2	Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6)	



Harpe de dents-tranchantes

100 pts + 50 pts/fig. suppl.

1-10 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	6	Guide (Forêt)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	5	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Dent-tranchante	4	3	5	2	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)



Char à dent-tranchante

235 pts

Figurine seule

0-4 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	7"	8	Corne de chasse, Course rapide, Guide (Forêt), Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	4	5	1	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Fière-corne	1	4	3	0	3	Instinct primitif, Lance légère
Longue-corne	1	4	4	1	3	Instinct primitif, Arme lourde
Dent-tranchante	4	3	5	2	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)

— Règles de figurine —

Corne de chasse : Règle universelle.

Les unités alliées à 6" ou moins d'au moins une figurine avec cette règle gagnent **Charge dévastatrice (+1" MS)**.



Bête des sous-bois

85 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3D6"		10	Endormi , Guide (Forêt), Indémoralisable, Mouvement aléatoire (3D6"), Peur, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	5	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Bête des sous-bois		3	4	1	2
	1D6+1				

— Règles de figurine —

Endormi : Règle universelle.

La figurine gagne **Embuscade spéciale (Champ, Forêt, Terrain aquatique)** avec les exceptions suivantes : immédiatement après l'étape 2 de la Séquence de la Phase de mouvement de son propriétaire (y compris lors de son premier Tour de joueur), le joueur peut décider, pour chacune de ses Bêtes des sous-bois, si elle va entrer ou non en jeu. Aucun jet de dé n'est requis.



Gargouilles

135 pts + 11 pts/fig. suppl.

5-10 figs. 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	<i>Au sol</i> 5"	10"	7	Course rapide, Guide (Forêt), Tirailleur, Troupe légère, Vol (9", 18")	
	<i>Vol</i> 9"	18"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	0	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gargouille	2	4	3	0	3
					Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Instinct primitif

— Options —

Éclaireur

pts-

10

Terreurs sauvages (max. 40%)



Cyclope
330 pts

Figurine seule **0-3** unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	8	Guide (Forêt), Résistance à la magie (3), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	2	5	0	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Cyclope	5	2	6	3	3 Attaque divine, Catapulte vivante (4+)

— Règles de figurine —

Catapulte vivante : Arme d'artillerie.

Catapulte (4×4). ~~Portée 6-30~~Portée 24", Tir 1, Fo 3 [7], PA 0 [4], **Attaque divine**, **Attaque magique**, **Tir en marche forcée**[**Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)**], **Tir rapide**. ~~Si un Cyclope ne fait que des Pivots et n'effectue aucun déplacement supplémentaire durant sa Phase de mouvement, il ne souffre pas de la pénalité pour Bouger et tirer au cours de la Phase de tir suivante.~~



Gortach
465 pts

Figurine seule **0-2** unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	9	Frénésie, Guide (Forêt), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	3	6	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gortach	6	4	6	3	3 Ardeur guerrière, Carnage revigorant , Coup fatal, Instinct primitif, Touches d'impact (1D3)

— Règles de figurine —

Carnage revigorant : Attribut d'attaque - Corps à corps.

Chaque fois qu'un Gortach inflige un **Coup fatal** non sauvegardé (après avoir obtenu un résultat naturel de '6' pour blesser sur une Attaque de corps à corps avec **Coup fatal**), cette attaque gagne **Blessures multiples (1D3)** et le Gortach Récupère 1 Point de vie à la fin du Palier d'initiative (sauf si le Gortach est retiré comme perte dans ce Palier d'initiative). Un Point de vie maximum peut être récupéré de la sorte par phase.



Jabberwockie

280 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	Au sol	8"	16"	8	Aura de folie, Guide (Forêt), Sans peur, Troupe légère, Vol (8", 16")		
	Vol	8"	16"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	5	4	5	3			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Jabberwockie	4	4	5	2	3	Attaque de souffle (Fo 3, PA 2), Attaque empoisonnée	

Règles de figurine

Aura de folie : Règle universelle.

Les unités ennemies à 6" ou moins d'au moins une figurine avec **Aura de folie** subissent -1 en Discipline.



Géant bestial

270 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	Géant voit, géant fait		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	3	5	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Géant bestial	5	3	5	2	3	Rage

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Guide (Forêt)** et **Ivrogne**. À la fin de votre Phase de mouvement, si cette figurine est au contact d'une Forêt, alors elle peut choisir de perdre toutes ses armes actuelles et gagner un **Arbre déraciné** pour le reste de la partie.

Options

Grand frère	25
Doit prendre (un seul choix) :	
Arbre déraciné	gratuit
Massue géante	25
Tonneau de bière	25

Règles de figurine optionnelles

Arbre déraciné : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées par cette arme touchent automatiquement, leur Force passe **toujours** à 5 et leur Pénétration d'armure passe **toujours** à 0.

Grand frère : Règle universelle.

Les Points de vie de la figurine **passent** à 8 et la taille de son socle passe à 75×100 mm. La figurine gagne **Maximisé (Attaques de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec la Massue géante gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.

Tonneau de bière : Arme de tir.

La figurine gagne **Gnôle chapardée**. Une fois par partie, cette arme peut être utilisée comme une Arme de tir avec le profil suivant :

Portée 8", Tir 1, Fo 4, PA 0, **Attaque de zone (3×3)**, **Rechargez !**, touche automatiquement. Une fois cette Arme de tir utilisée, la figurine perd **Gnôle chapardée**.

Feuille de référence



Personnages

Seigneur bestial	MS	5"	MF	10"	Dis	9											Guide (Forêt), Tactiques de meute
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	5	Arm	0									Armure légère
Seigneur bestial	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	5							Instinct primitif
Chef de harde bestial	MS	5"	MF	10"	Dis	8											Guide (Forêt), Tactiques de meute
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	5	Arm	0									Armure légère
Chef de harde bestial	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4							Instinct primitif
Aruspice	MS	5"	MF	10"	Dis	8											Apprenti magicien, Guide (Forêt), Offrande de sang, Tactiques de meute
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	0									
Aruspice	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	3							Instinct primitif
Chef de harde centaure	MS	8"	MF	16"	Dis	8											Gnôle chapardée, Guide (Forêt), Ivrogne, Une tête au dessus
Standard, Bête	PV	3	Déf	5	Rés	5	Arm	0									Ne peut être piétiné, Armure légère
Chef de harde centaure	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4							Instinct primitif
Seigneur minotaure	MS	6"	MF	12"	Dis	9											Frénésie, Guide (Forêt), Sans peur
Grande, Infanterie	PV	5	Déf	5	Rés	5	Arm	0									Armure légère
Seigneur minotaure	Att	5	Off	6	Fo	6	PA	3	Agi	5							Ardeur guerrière, Instinct primitif, Touches d'impact (1D3)
Chef de harde minotaure	MS	6"	MF	12"	Dis	8											Frénésie, Guide (Forêt), Sans peur
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	0									Armure légère
Chef de harde minotaure	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4							Ardeur guerrière, Instinct primitif, Touches d'impact (1D3)


Montures de personnage

Char maraudeur	MS	7"	MF	7"	Dis	P											Course rapide, Guide (Forêt), Troupe légère
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2									
Fièvre-corne	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	3							Instinct primitif, Lance légère
Phacochère (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2							Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi								Inanimé, Touches d'impact (1D6)
Char à dent-tranchante	MS	7"	MF	7"	Dis	P											Corne de chasse, Course rapide, Guide (Forêt), Troupe légère
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1									
Fièvre-corne	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	3							Instinct primitif, Lance légère
Dent-tranchante	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2							Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi								Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)

Base

Harde de fières-cornes	MS	5"	MF	10"	Dis	7											 Capture, Guide (Forêt), Tactiques de meute
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0									
Fièvre-corne	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	3							Instinct primitif
Harde de demi-cornes	MS	5"	MF	10"	Dis	6											 Capture, Guide (Forêt), Tactiques de meute
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0									Bouclier
Demi-corne	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3							Instinct primitif
Pillards demi-cornes	MS	5"	MF	10"	Dis	6											Guide (Forêt), Tactiques de meute, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0									Cible difficile (1)
Pillard demi-corne	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3							Instinct primitif, Arc (4+)

Spécial

Molosses sauvages	MS	8"	MF	16"	Dis	5											Avant-garde, Embuscade, Guide (Forêt), Insignifiant
Standard, Bête	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0									
Molosse sauvage	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	3							
Harde de longues-cornes	MS	5"	MF	10"	Dis	8											 Capture, Garde du corps (Seigneur bestial, Chef de harde bestial), Guide (Forêt), Tactiques de meute
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0									Armure lourde
Longue-corne	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3							Instinct primitif

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Malédiction d'aubépine	-	18"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3)] Rechargez! Pas de modificateur négatif pour toucher
Tonneau de bière (Géant bestial)	-	8"	4	0	1	Attaque de zone (3×3) Rechargez! Touche automatiquement
Catapulte vivante (Cyclope)	Catapulte (4×4)	24"	3 [7]	0 [4]	1	Attaque divine Attaque magique [Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)] Tir rapide

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Malédiction d'aubépine	3+	Personnages
Catapulte vivante	4+	Cyclope
Arc	4+	Pillard demi-corne
Armes de jet	4+	Seigneur bestial, Chef de harde bestial, Chef de harde centaure
	5+	Centaure, Fièvre-corne

Liste des Totems de guerre

Totem de la Corne sanglante	La cible gagne +1 en valeur d'Attaque et ses Attaques de corps à corps gagnent +2 en Pénétration d'armure.
Totem de l'Aile noire	Une unité dont toutes les figurines sont affectées par ce sort gagne +3 en Agilité et Charge dévastatrice (+1D3+1" MS) .
Totem de la Peau noueuse	La cible gagne +1 en Armure et Perturbant .
Totem de l'Œil embué	Une unité dont toutes les figurines sont affectées par ce sort gagne Cible difficile (1) et Résistance à la magie (3) .

Journal des modifications

2023 bêta corne 2

- Catapulte vivante gagne Tir rapide à la place de Tir en marche forcée et Portée 24"
- Reformulations diverses utilisant les nouveaux termes du livre de règles
- Burin de gravure 25 ↘ 20
- Seigneur bestial Appel à la chasse 25 ↗ 35
- Chef de harde minotaure 215 ↘ 205
- Harde de longues-cornes 145 ↗ 150
- Char maraudeur Figurines additionnelles 105 ↘ 100
- Harde de dents-tranchantes Figurines additionnelles 55 ↘ 50
- Cyclope 315 ↗ 330
- Gortach 455 ↗ 465