

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



GÉANTS

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Géants du Neuvième Âge

Livre d'armée supplément aux
2^e édition, version 2023 bêta 1 VF 2 – 8 juin 2023



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

Ce livre est un supplément officiel aux règles de base du 9^e Âge. Il est produit par nos équipes et peut être utilisé pour toutes parties. Il est toutefois recommandé de demander la permission à votre adversaire ou aux organisateurs de tournois pour l'utiliser car il augmente la complexité du jeu.

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 .

Table des matières

Comment utiliser ce document?	3
Anciens sauriens (Géant saurien)	5
Conclave vampirique (Géant cadavéreux)	7
Dynasties immortelles (Géant ancien)	9
Elfes noirs (Géant effroyable)	11
Elfes sylvestres (Géant sylvestre)	13
Empire de Sonnstahl (Géant impérial)	15
Forteresses naines (Géant nain)	17
Guerriers des Dieux sombres (Géant maraudeur)	19
Hardes bestiales (Géant bestial)	21
Hautes lignées elfiques (Géant de haute lignée)	23
Khans ogres (Géant asservi)	25
Légions démoniaques (Géant possédé)	27
Marée de vemine (Géant vermine)	29
Nains infernaux (Géant citoyen)	31
Orques et Gobelins (Géant)	33
Royaume d'Équitaine (Géant féodal)	35
Journal des modifications	37

Crédits

Illustration de couverture

Michele Bertilorenzi

Concept, support et règles

Blonde Beer, Eisenheinrich, Palmu, Scottish Knight, Skipschnit et The Doctor

Comment utiliser ce document ?

Ce supplément spécial pour Le 9^e Âge : Batailles Fantastiques, qui est destiné à ajouter de la profondeur et de la variété aux Livres d'armées existants pour Le 9^e Âge : Batailles Fantastiques, apporte son lot géant de fun à toutes les armées ! Dans ce document, vous trouverez 11 nouveaux Géants pour les armées qui n'en ont pas, ainsi que de nouvelles options pour les 5 Géants des armées qui en avaient déjà, augmentant ainsi vos options et les possibilités de modélisme.

Les géants sont très présents dans l'histoire du Neuvième Âge et d'un bout à l'autre du monde. Même s'ils gravitent le plus souvent auprès de certaines factions bien spécifiques, on peut les retrouver à former des alliances inattendues avec d'autres sociétés. Nous avons regroupé ici des histoires et des règles pour représenter ces cas inhabituels de jeunes géants parcourant le monde et se faisant plein de nouveaux amis. Veuillez noter que le présent supplément n'est pas forcément conçu pour être utilisé avec d'autres suppléments.

J'ai quitté la maison, comme tous mes amis. Et je suis parti voyager. La plupart d'entre nous préfèrent marcher, ça permet de bien voir le pays. Moi, j'ai toujours aimé les bateaux. Alors j'ai construit une barque. Et j'ai payé pour descendre le Grand Fleuve. Lorsque j'ai cessé de voir les collines où j'ai grandi, j'ai su que j'étais loin de la maison. J'ai touché terre et là, j'ai trouvé des animaux : des tout rose, qui font des petits couinements trop mignons. J'en ai mangé dix et je me suis endormi sur la berge.

Quand je me suis réveillé, je n'arrivais pas à me relever. J'ai tenté de regarder par terre. C'était difficile, mais j'ai distingué plein de petits fils. Ils formaient un quadrillage sur tout mon corps. Mes jambes, mes bras, et même mes doigts étaient cloués au sol. En tournant un peu la tête, j'ai pu voir une personne minuscule qui me fixait. Elle avait un arc et une flèche. J'ai cru qu'elle était en colère, mais elle a fait tomber sa flèche quand elle a vu que je l'avais vue. Pauvre petite chose que voilà, j'ai pensé.

« Pas besoin d'avoir la frousse », j'ai dit, « je suis venu pour être votre ami ». Elle a couiné, un peu comme les animaux roses de la veille, et elle m'a tiré dans l'œil. Plein de petits trucs me piquaient de partout. Je n'ai pas eu vraiment mal, mais à l'œil, si ! J'étais un peu furieux, je me suis relevé avec un peu d'effort. Ça a cassé toutes les petites cordes. Presque toutes les petites personnes avec les arcs fuyaient. Celle près de ma tête a trébuché la tête la première. Je la voyais trembler. Elle pensait que j'allais la manger ! Je l'ai attrapée avec douceur. Je n'étais plus trop en colère, parce que j'étais libre.

« C'est bon, petit ami, je ne vais pas te manger. Je suis Rociver, et je veux me faire des amis ». Il a fallu un peu de temps, mais il m'a cru à la fin. Il m'a expliqué que j'avais mangé ses « cochons » et qu'il allait avoir faim. J'étais triste pour mon nouvel ami, Michal. Il m'a amené jusqu'au chef du village. Beaucoup de petites personnes m'entouraient, avec des bâtons pointés vers moi. Le chef avait peur, était énervé et était très posé. J'ai dû me pencher pour l'entendre. Je lui ai fait mon plus beau sourire. Il est tombé tout endormi. Lorsqu'il s'est réveillé, tout le monde était d'accord pour que je reste aider Michal à faire plus de nourriture. Mais je devais faire attention. Et plus de sourire. Des gens très sérieux.

Michal et moi avons travaillé très dur. On a pêché dans la rivière et je n'ai pas tout mangé. On a élevé plein de « cochons » et je n'ai pas tout mangé. On a ramassé plein de fruits et je n'ai pas tout mangé. On a chassé des trucs et je n'ai pas tout mangé. J'ai appris plein de choses. Michal m'a expliqué des trucs et j'en ai écrit quelques-uns pour rapporter à la maison. Michal avait maintenant plus de cochons que quand je suis arrivé à Petitville, mais il n'était pas content. Il voulait toujours plus de cochons. Le chef du village est mort, pauvre petit chef. Et Michal est devenu le nouveau chef car il avait tous les cochons. Il m'a dit « Roc, tu dois travailler plus dur. Tu as mangé mes cochons, tu t'souviens ? »

Moi, Rociver, je suis un géant intelligent. Je sais compter. J'ai mangé dix cochons. Ensuite, je l'ai aidé à avoir plus de cochons. Mon ami Michal n'est pas un bon compteur. Mais il était presque temps de rentrer à la maison, et j'étais fatigué de faire de l'élevage. Alors j'ai décidé de l'aider. Je suis parti chez les voisins et j'ai pris plus de cochons, puis je les ai déposés dans les champs de Michal. Au début, il était content, il m'a même dit « chhuut ». Puis les habitants du village se sont mis en colère. Et là, il m'a montré du doigt. « Rociver a pris vos cochons, c'est lui le coupable. » J'étais triste, mon ami devait être effrayé par les autres petites personnes. Alors, j'ai dit « Désolé ». Je me suis levé et j'ai souri à tout le monde. Beaucoup sont tombés par terre et d'autres criaient. Je pense qu'ils sont contents maintenant. Je suis parti, en prenant seulement deux cochons pour la route.

Maintenant, je suis sur le chemin du retour. J'ai voyagé et rencontré plein de nouveaux gens. J'ai appris des leçons et je me suis fait de nouveaux amis. J'ai rapporté des outils faits exprès pour moi, ma mère et mon père seront fiers. Maintenant, il est temps pour moi de grandir et d'apprendre à être un bon géant

—Extrait du plus gros livre jamais recensé (10 pieds de haut) – « Ce que j'ai fait de mon temps passé »
par Rociver – trouvé dans un endroit isolé près
des Monts arides



Anciens sauriens

À quiconque lit ceci : tout est perdu ! J'écris ce message de ma cachette sur le quai, tandis qu'ils sont en train de saccager Fort-Leipholz tout autour de moi. Tout cela me paraît irréel. Ce fort était pourtant bien armé, un véritable joyau de notre empire dans les Terres de l'Ouest ! Notre garnison incluait un régiment d'infanterie légère composé des plus fins tireurs, une batterie de tir bien entretenue, et même un détachement de la Garde impériale qui escortait un prélat de passage. Cela aurait dû être une force assez dissuasive.

Bien que nos remparts soient faits de bois et non de pierre, ils sont solidement construits. Nous avons effectivement aperçu quelques reptiliens qui nous observaient dans la région, avec l'escarmouche occasionnelle contre des sauriens en petits groupes, mais nous n'étions pas prêts pour ce qui allait nous tomber dessus. Même lorsqu'ils ont émergé de la jungle pour s'avancer dans la clairière, soigneusement débarrassée de tout couvert, nous restâmes impassibles. La batterie de tir fit des ravages parmi leurs rangs, et nous poussions des cris de joie à chaque salve tonitruante, au milieu d'un beau nuage de fumée.

Mais c'est alors que vinrent les géants. Je ne m'étais jamais attendu à ce que les sauriens en utilisent ! Le premier portait un énorme lézard gras, même s'il paraissait relativement petit entre ses bras. La chose vomit un flot enflammé sur nos remparts, créant des brèches pour le reste de leurs troupes. Quant au second... Il vacillait d'avant en arrière, serrant sa tête entre ses mains, agitant de temps en temps les bras comme pour envoyer des signaux à un navire. Nous le supposâmes fou, et tournâmes notre attention vers l'autre. Grossière erreur...

Tout à coup, une vague de froid jaillit du géant dément, un vent violet qui engloutit la batterie de tir et ses servants. Je clignai des yeux. Lorsque je les rouvris, le canon était silencieux, les hommes autour de lui éparpillés sur les murs. Privés du tonnerre de Sunna, nous fûmes débordés. J'entends le bruit de leurs pas autour de moi. J'espère que ce message atteindra sa destination. Que Sunna me préserve, ils approchent !

—Message découvert dans une bouteille échouée sur la
côte taphrienne, 899 A.S.



Géant saurien

275 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×75 mm

La figurine compte dans la catégorie « Magna Sauria ».

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 saurien	5	3	5	2	3

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne +1 en Armure et **Minimisé (Test de discipline)**.

Rage : Attribut d'attaque—Corps à corps.
À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère 25 pts

Doit choisir (un seul choix) :

Massue géante gratuit

Compagnons skinks 10

Salamandre de compagnie (0-1 unité/armée) 15

Règles de figurine optionnelles

Compagnons skinks : Règle universelle.

L'élément de figurine Géant saurien gagne **Attaque empoisonnée**. De plus, la figurine gagne les éléments de figurine suivants :

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Règles de figurine
Équipage skink (6 8)	1	2	3	0	4	Tir en marche forcée, Javeline empoisonnée (4+)

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 (Attaque de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Salamandre de compagnie : Arme d'artillerie.

Lance flamme. Portée 18", Tir 1, Fo 3 {4}, PA 1 {2}, **Attaque enflammée**, {**Blessures multiples (1D3)**}. Un Incident de tir avec cette arme fait subir 1D3 touches qui blessent automatiquement sans sauvegarde d'aucune sorte possible à son porteur. Ceci à la place de jeter le dé sur la Table des incidents de tir.



Conclave vampirique

« C'estoit épourable, m'segneu , j'avions rén jamais vu d'tel. J'estions là enrocher el' paûre Guiamet, un bon hardi bonhomme saivez-vous, jamais ène mavaise pairôle, lui qu'avoit tourjous ramanché les galloches des p'tits effants pou rén. Estchusez-moi, segneû, j'estions en plin prâtche, el' père Joseph il a tourjous les bonnes pairôles pou les maux temps comme cela. Et vlà que tot d'un cop el' solage s'soulève et qu'de grosse doigts sourdgissent d'intre les tombes. 'L estoit vrainment coléré, j'l'a vu sur sa goule, jusse aivant qu'il n'dérache l'djambe d'la vèye Nichan avô ses dents. »

Vous épargneroi le reste de ce discours en patois local. C'estoit là la plus grande excitation qu'eût jamais connue la cour de Villach. De fait, point ne m'estois attendu à ce que mien nouveau poste ne présentât pareille curiosité que cette affaire de Mornebourg. À l'en croire, l'ancien protecteur de cette bourgade estoit un géant trépassé depuis des siècles, que les villageois, en leur simplicité, avoient enterré au cimetière dudit bourg, avec tous les honneurs dus à un chevalier. Le jeune duc, en cette première année de son règne, estoit affalé sur son trône, l'air, le devine-t-on, fort las. S'apprêtoit à congédier le vilain, lorsque forte voix se fit ouïr à l'arrière de la salle.

« Je ne rebuterois pas si aisément, Sire, les paroles de cet homme. Me nomment le paladin Dagaric, à votre service. À l'injonction de la Dame, suivé-je depuis plusieurs jours la piste d'un vil nécromancien se terrant en cette contrée. Ai l'intention de débusquer cet être ignoble, peu importe jusqu'où s'étend sa putréfaction. Le cadavre d'un géant seroit certainement prise remarquable pour ce misérable, ayant déjà collecté maintes âmes de géants par le passé. Je crois que ce manant ne parle vrai. Prieroi votre Seigneurie de bien vouloir mander une compagnie de chevalier à fins de me prêter concours dans les efforts entrepris pour nettoyer vos terres. »

Ne pus m'empêcher de noter l'irritation du duc Rémi à cette intervention inopinée, mais même de loin, la lueur du zèle estoit visible en les yeux du nouveau-venu, semblable au feu purificateur qui ardaît derrière ses paroles soigneusement choisies. Nul homme sain d'esprit ne peut contrarier paladin dans l'accomplissement de son devoir, pas même un duc en son propre fief. C'est donc ainsi que débuta la quête de représailles pour la délivrance de l'âme de « Sire Prodigueux ».

—Contes de Villach : histoires d'un scribe de la cour, par
André Pierlot



Géant cadavéreux

275 pts

Figurine seule 0-3* unités/armée

Taille Gigantesque

Type Infanterie

Socle 50×75 mm

La figurine compte dans la catégorie Spécial.

*Réduire cette limitation de 1 pour chaque figurine de taille Gigantesque de la liste d'armée, sans compter les géants.

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

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Des cendres aux cendres, Mort-vivant** et **Sans peur**.

Rage : **Attribut d'attaque**—**Corps à corps**.
À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère

pts—

25

Doit choisir (un seul choix) :

Géant des tertres

gratuit

Géant zombie

10

Goule géante

10

Règles de figurine optionnelles

Géant des tertres : Règle universelle.

La figurine gagne une Hallebarde et **Blessures multiples (2, contre Standard,)**.

Géant zombie : Règle universelle.

La figurine gagne **Tenace**, sa caractéristique Évoqué **passse** à 1D6+1 et sa Capacité offensive et sa Capacité défensive **passent** à 1.

Goule géante : Règle universelle.

La figurine gagne **Appétence impie** et **Attaque empoisonnée**.

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 (Attaque de piétinement)**.



Dynasties immortelles

Nous avons commis une terrible erreur. Tous les avertissements qui nous avaient été donnés, tous les récits que nous avons entendus, nous les avons pris pour des mensonges. Les Ohdites ne sont plus que poussière depuis des milliers d'années, mais leurs trésors restent conservés dans leurs antiques tertres. Les légendes de morts errants, de monstres rôdant parmi les ruines, nous avaient paru si fantasques à la lueur du jour. Si nous avions su...

D'après les légendes, l'Empire ohdite était un allié des anciens géants. Nous savons à présent que c'est la vérité. L'entrée de la chambre funéraire était haute de trente pieds. Les portes en bronze étaient gravées d'une image représentant des gardiens géants armés d'une paire d'épées. À l'intérieur, deux gigantesques sarcophages dominaient la pièce. Mais malgré leur caractère imposant, toute notre attention fut accaparée par le spectacle de l'amoncellement des richesses enterrées avec ce prince.

Tout occupés à emplir nos sacs, nous ne nous doutâmes de rien jusqu'à ce que le danger nous frappât. Les pièces d'or et le sang volèrent en tous sens dans la chambre du Prince, tandis que les cris résonnaient entre ses murs millénaires. Je suis parvenu à m'introduire dans ce sarcophage. Mais je sais qu'ils m'attendent dehors. Même sur leurs visages momifiés disparaissant dans les ténèbres près du haut plafond, je discernai la rage qui animait ces cadavres démesurés, même après des milliers d'années. Ils savent que je suis là, ils ne retourneront pas à leur sommeil tant que je n'aurai pas épuisé mon dernier souffle et rejoint mes compagnons. Préservez-vous. Gardez-vous de l'or de cette dynastie.

—Inscriptions découvertes par une expédition à
l'intérieur du couvercle d'un sarcophage dans le
tombeau du prince ohdite Sessupti,
en 837 A.S.



Géant ancien

275 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Infanterie

Socle 50×75 mm

La figurine compte dans la catégorie « Ménagerie du maçon ». Elle ne peut être prise par l'Armée de terre cuite ni par la Légion des tertres.

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

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Coup fatal**, **De la poussière à la poussière**, **Mort-vivant** et **Sans peur**.

Rage : ~~Attribut d'attaque~~ Corps à corps.
À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère

pts

Doit choisir (un seul choix) :

Massue géante

gratuit

Char d'os

20

Nid de scarabées

20

Règles de figurine optionnelles

Char d'os : Règle universelle.

L'élément de figurine Géant ancien gagne **Course rapide**, **Harnaché** et **Touches d'impact (1D6)**. Ajouter l'élément de figurine suivant à la figurine :

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Règles de figurine
Aurige (2)	2	3	3	0	2	Arc Aspic (5+), Hallebarde

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 (Attaque de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Nid de scarabées : Règle universelle.

L'élément de figurine Géant ancien gagne **Harnaché**. De plus, la figurine gagne **Perturbant** et l'élément de figurine suivant :

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Règles de figurine
Scarabées	8	3	2	1	3	Attaque empoisonnée



Elfes noirs

Notre ville a été attaquée hier soir. Alfhaven ne se trouve pourtant qu'à une journée de route : nous aurions dû nous estimer protégés des ravages des pillards. Mais les corsaires elfes noirs ne sont pas des ennemis ordinaires... Ils nous ont attaqués au crépuscule, au moment où nous étions le moins vigilants, à l'heure où aucun capitaine sensé n'aurait osé un débarquement. Malgré tout, au premier appel, une défense fut organisée, qui aurait pu facilement tenir bon face aux équipages de ces deux navires.

Mais c'est alors qu'un des vaisseaux, qui était déjà fort bas dans l'eau, fut fortement secoué par une forme gigantesque qui s'élança par-dessus le bastingage. De grandes vagues inondèrent le quai, qui ébranlèrent les hommes alignés là, lances baissées. Un géant, sur un navire ! Armé d'une lame cruelle, il chargea, éparpillant les soldats devant lui. Certes, il ne se battait pas avec une grande finesse, mais à chacun de ses coups, sa lame malveillante se tortillait brutalement, portant la mort à tous ceux qu'elle touchait.

Mais le pire était encore à venir. Car ce n'est que lorsqu'elle s'approcha du beffroi, au sommet duquel un grand brasier avait été allumé, que nous pûmes contempler le visage de la bête. Un masque de terreur, qui emplit nos cœurs d'effroi, évoquant une nuée de serpents et d'yeux scintillants. Pendant ce temps, les pillards rassemblaient leurs prisonniers. Le géant lui-même en attrapa une demi-douzaine et les jeta négligemment sur le pont, poussant le vaisseau dans les eaux peu profondes avant de monter à son bord. Le temps que nous soyons prêts à mettre l'artillerie en service, ces bateaux s'étaient déjà évanouis au plus profond de la nuit, nous laissant là, à tenter de réparer les dégâts.

—Contes de la côte septentrionale, par Tobias Corcilius,
bourgmestre d'Allingen



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 effroyable	5	3	5	2	3	Rage

Options

- pts -

Grand frère

25

Doit choisir (un seul choix) :

Massue géante

gratuit

Fouet monstrueux

10

Masque d'effroi

40

Fouet monstrueux : Règle universelle.

Tant qu'elle sont à 12" ou moins d'au moins une figurine avec un Fouet monstrueux, les figurines alliées Gigantesques gagnent la règle **Maximisé (Portée de charge)** durant la Phase de charge.

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** (Attaque de piétinement).

Masque d'effroi : Règle universelle.

La figurine gagne **Charge dévastatrice (Perturbant)** et peut lancer *Effigie malsaine* (Sorcellerie) en tant que Sort lié de Niveau de puissance (4/8). De plus, **tant qu'une unité ennemie est au contact d'au moins une figurine avec cette règle, elle gagne Maximisé (Tests de peur, Distance de fuite).**

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.



Elfes sylvestres

Par une claire nuit, alors que les rayons de lune tachetaient le sol à travers les frondaisons, le jeune prince Rilitar allait sur sa monture, un pur coursier au sang elfique à travers la forêt baleig. Faisant route avec ses compagnons, tous de noble lignée et de fière allure, il se frayait un chemin argenté entre les fourrés ombragés. Devant eux, l'agile gibier bondissait de tronc en tronc, ses flancs mouchetés disparaissant aussi vite qu'on les apercevait. Les cors faisaient retentir leurs notes obsédantes, qui résonnaient dans le val boisé.

Lorsque tomba un cheval à l'arrière de la colonne, jetant à bas son cavalier sur le sol forestier, ils rirent aux éclats : quel mal pouvait-il en effet survenir à si royale compagnie ? Personne ne vit la terrible blessure qui avait occis et monture, et chasseur, perdus dans les tréfonds de la sylvie. Encore et encore, un trépas silencieux passa sur la colonne, et le sang elfique tacha l'herbe et la mousse de couleurs automnales. Enfin, sa concentration interrompue, le prince réalisa qu'il chevauchait seul, sans aucune proie en vue.

Un sifflement l'avertit, le bruissement émis par les pennes parfaites d'une flèche rivalisant en longueur avec son coursier. Passant tel un éclair, elle fendit un grand chêne, comme frappé par la fureur de Harac. Sur ce, la poursuite reprit ; cependant le prince savait que c'était lui qui serait chassé. Seuls un agile galop, les sens elfiques et la bonne fortune de Meladys protégèrent la vie de Rilitar cette nuit-là.

Lorsqu'enfin les sabots couronnés d'acier retentirent sur la chaussée de la Reine, le prince risqua un regard en arrière, bien qu'il eût encore dans sa fuite maints milles à parcourir. Derrière lui, à l'orée de la forêt, il distingua une silhouette portant un long manteau, dont l'arc éclipsait de loin ceux qui parent même les plus fiers des vaisseaux arandais. Se voyant découverte, l'ombre recula pour se fondre à nouveau parmi les arbres. Et la sylvie garda son mystère.

—Traduction de la Ballade d'è-Baleg par Marius Oppert,
érudit spécialiste des elfes des Hautes Lignées



Géant sylvestre

270 pts

Figurine seule 0-3* unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×75 mm

La figurine compte dans la catégorie « Flèches invisibles ».

*Réduire cette limitation de 1 pour chaque figurine de taille Gigantesque de la liste d'armée, sans compter les géants.

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 sylvestre	5	3	5	2	3

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Guide (Forêt)** et **Repli tactique**.

Rage : **Attribut d'attaque**—**Corps à corps**.
À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère

pts

25

Doit choisir (un seul choix) :

Massue géante

gratuit

Sentinelle géante (0-1 unité/armée)

10

Breakdance brise-os et Lames sylvestres

35

Règles de figurine optionnelles

Arc arbuste : Arme d'artillerie.

Portée 30", Tir 1, Fo 3 [6], PA 3 [10], **Attaque de zone (1×5)**, **Tir rapide**.

Breakdance brise-os : Règle universelle.

Au début de chaque manche de combat, chaque unité suivant cette règle doit choisir une des Danses listée ci-dessous et en appliquer ses effets jusqu'à la fin de la Manche de combat. Cette unité ne peut plus choisir cette Danse jusqu'à ce que l'un des événements suivants se soit passé :

- La figurine n'est plus engagée au combat.
- L'unité choisit une Danse différente.

Danse de la grosse panse +2 Capacité offensive et +2 Capacité défensive.

Gros pogo +1 Pénétration d'armure et **Coup fatal**.

Grosses claquettes **Attaque de piétinement (1D6+2)**.

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

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 (Attaque de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Sentinelle géante : Règle universelle.

La figurine gagne **Attaque empoisonnée**, **Troupe légère** et **Arc arbuste (4+)**.



Empire de Sonnstahl

Votre Majesté impériale,

J'ai mené une étude approfondie au sujet d'une possible utilisation de géants dans notre armée. Tout d'abord, comme attendu, ils sont grands et effroyablement forts. Nous avons par contre été plutôt surpris de réaliser que les quelques géants que nous avons rencontrés étaient tout à fait prêts à apprendre nos usages, et se sont avérés aptes à l'entraînement militaire. Même s'il faut bien reconnaître malgré tout que l'assiduité leur fait défaut, et qu'ils ont tendance à se désintéresser de notre enseignement et à quitter notre camp une fois assouvie leur curiosité. Nous avons perdu de cette manière plusieurs équipements faits sur mesure.

Cependant, j'ai un sujet de préoccupation plus pressant que la capacité d'attention réduite du géant moyen, laquelle demeure, somme toute, une irritation mineure. Je trouve bien plus inquiétant le fait que certains géants se sont mis à suivre assidûment le prêche de nos prélats. Je n'aurais jamais cru avec quelle ferveur ceux-ci se sont mis à adorer Sunna. J'ai pourtant vu une géante continuer à se battre longtemps après que ses blessures auraient dû l'avoir mise à terre, avec une ténacité qui est généralement l'apanage des plus féroces des flagellants.

Nous avons potentiellement là un outil très précieux. Toutefois, étant donnée la tendance naturelle des géants à se laisser aller à une colère destructrice à la moindre provocation, je m'inquiète pour la sécurité du soldat moyen, trop souvent désinvolte. J'ai déjà dû intervenir un jour pour séparer des flagellants et des fantassins qui se bagarraient à cause d'un juron mal placé. Imaginons qu'un géant se jette dans la mêlée : c'en serait fini de la discipline de notre armée. Je recommande de former ces individus gigantesques du mieux que nous le pouvons en ne les utilisant qu'avec parcimonie, et de les garder à distance des gens de bure !

—Rapport du maréchal Jannik Tausch



Géant impérial

270 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Infanterie

Socle 50×75 mm



La figurine compte dans la catégorie « Colère de Sunna ». Si elle prend l'option Canon à répétition de géant, elle compte à la place dans la catégorie « Armurerie impériale ».

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 impérial	5	3	5	2	3	Rage

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Unité de soutien**.

Rage : ~~Attribut d'attaque~~ **Corps à corps**.
À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère 25 pts

Doit choisir (un seul choix) :

Massue géante gratuit

Fervent de Sunna 20

Canon à répétition de géant (4+) (0-1 unité/armée) {AI} 65

Règles de figurine optionnelles

Canon à répétition de géant : Arme d'artillerie.

Batterie de tir. Portée 24", Tirs 3D6×2, Fo 4, PA 4.

Fervent de Sunna : Règle universelle.

La figurine gagne **Ardeur guerrière**, **Fanatisme** (voir l'unité Flagellants) et **Sans peur**.

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 (Attaque de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.



Forteresses naines

A caelo usque ad centrum. Le monde toujours avons su nous appartenir, du ciel jusqu'à son centre. Savons qu'Avras nous hériterons, un monde sous notre patte uni, pour le plus grand bien de tous. Un jour, le monde ses véritable maîtres reconnaîtra.

Quod cito fit, cito perit. Patients nous devons être. Nos rois autrefois ont cherché à marcher avant de savoir détalier. Maintenant nos forces prenons soin de cacher, du monde d'en bas assurant la domination. Ni vus, ni connus, jusque parfois dans les plus grandes Profondeurs.

Mors certa, hora incerta. Notre hégémonie incontestée n'est pas. Un éclaireur d'une expédition est revenu, la plus étrange rencontre il a rapportée. Un nain à aucun autre pareil. Supérieur à un rat-stodonte, de maints gardes ayant la force. Contre toute une légion le tunnel tint, les faisant détalier. Sûrement cet éclaireur ment, pour son propre échec justifier. Mener l'enquête je dois.

Volo non fugia. La vérité c'était ! Ce géant parmi les nains, cette abomination les Profondeurs tel un titan arpenste. Notre passage il bloque, ses yeux de haine scintillent pour notre glorieuse race, comme pour tout autre intrus. Nos armes contre son grand bouclier se sont brisées. Au final, des sacrifices ai-je dû faire pour mon retour à la sécurité assurer. Deux cents braves soldats, de louanges les plus dignes ! Un nouveau lieu devons trouver pour nos futurs plans approfondir.

—Consul Aulus Camellius Furrius (parchemin découvert parmi un tas de papiers dans un nid de rats sous Avras, dans une des plus anciennes parties de cette capitale, enfouies sous la ville moderne ; rédigé dans un étrange dialecte vieil-avrasien)



Géant nain

305 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 50×75 mm

La figurine compte dans la catégorie « Engins de guerre ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	15"	9	Géant voit, géant fait, Peur, Présence imposante		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	3	6	1	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Géant nain	5	3	5	2	3	Attaque de piétinement (1D3), Rage
Règles de figurine			Options			pts
Géant voit, géant fait : Règle universelle.			Grand frère			25
La figurine gagne Haine (contre Gigantesque) et Robuste.			Doit choisir (un seul choix) :			
Rage : Attribut d'attaque—Corps à corps.			Géant chasseur de têtes			20
À chaque fois que la figurine...			Géant des profondeurs			25
			Massue géante			free

Règles de figurine optionnelles

Géant chasseur de têtes : Règle universelle.

La figurine gagne **Ægide (6+)**, **Indémoralisable**, **Plus ils sont gros...**, **Sans peur**, **Tu partiras avec moi!** et perd son Bouclier.

Géant des profondeurs : Règle universelle.

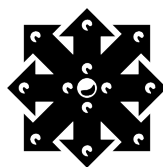
La figurine gagne **Mur de boucliers** et une Armure légère.

Grand frère : Règle universelle.

Les Points de vie de la figurine **passent** à 7 et la taille de son socle passe à 75×100 mm. Les lancers de dé déterminant le nombre de touches de son Attaque de piétinement suivent la règle **Jet maximisé**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.



Guerriers des Dieux sombres

La patrouille le long de la ligne des Flambeaux est, la plupart du temps, une tâche relativement monotone. Rien d'autre à contempler que la steppe qui s'étend sur des lieues et des lieues, sans la moindre âme qui vive, hormis quelques groupes de barbares errants. Cela fait des siècles que notre Ordre fait partie de ceux à qui a été confiée la mission de veiller à la sécurité de l'Empire, en montant la garde sur sa frontière et en réagissant à toute tentative d'incursion par une force dévastatrice.

Nos éclaireurs sont mobiles et bien approvisionnés, avec des montures fraîches disponibles à chaque relais le long de toutes les routes qui mènent à Aschau. C'est une vie difficile, mais ils sont très efficaces. À la fin de l'année 842, nous étions partis à la rencontre d'une petite troupe de guerriers. Les Flambeaux avaient été allumés, leurs feux éclatant comme le soleil dans la grise brume du petit matin. Nous avons envoyé des rapports à la capitale afin de l'informer de l'arrivée de cette bande que nous nous apprêtions à disperser sous peu.

Arrivant au Flambeau de Donegar, nous trouvâmes les assaillants déployés en ordre de bataille, leurs bannières arborant l'emblème d'un crâne fendu. Leurs effectifs correspondaient à la description qui nous en avait été donnée : pas des moindres, certes, mais les hommes qui m'accompagnaient étaient tous des vétérans. Nous abaissâmes nos lances, nous positionnant rapidement sur les flancs, et frappâmes fort. La bataille fut sanglante. D'excellents soldats tombèrent autour de moi. Enfin, nous brisâmes leurs lignes, et opérâmes une manœuvre d'encerclement, prêts pour la prochaine charge.

Mais l'intervention de leur géant retourna complètement la situation. Un moment, nous étions en train de pourchasser les restes d'une force vaincue ; l'instant suivant, ils firent volte-face et se reformèrent. C'est alors que nous entendîmes derrière nous la grande tour aux flambeaux craquer et vaciller. Avec un vacarme semblable au tir d'une batterie de canons, elle s'effondra, pile sur notre flanc droit. La créature qui se dressait là où la tour s'était tenue poussa un rugissement incohérent, leva la main, et deux autres de mes camarades furent abattus, frappés par un rayon d'énergie verdâtre. Nous battîmes en retraite, bien qu'à vrai dire, il s'agit plutôt d'une débandade. Des mois passèrent avant que cette tour ne fût reconstruite, et bien d'autres personnes durent encore souffrir de la rage de ce géant.

—Les Flambeaux de lumière : contes de la Marche
frontalière, ou Les Mémoires du chevalier commandeur
Ingolf Ehler, 860 A.S



Géant maraudeur

290 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	Bêtes légendaires (1), Géant voit, géant fait	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	7	3	5	1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Géant maraudeur	5	3	5	2	3

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Fièvre guerrière**.

Rage : Attribut d'attaque—Corps à corps.

À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère

Doit choisir (un seul choix) :

Massue géante

Lance de guerre tribale

Familier monstrueux

Géant élu (Unique)

pts

25

gratuit

10

15

20

Règles de figurine optionnelles

Familier monstrueux : Règle universelle.

La figurine gagne **Apprenti magicien**. À la place de la procédure habituelle de Sélection des sorts, elle **doit** choisir l'un des sorts suivants lors de l'étape de Sélection des sorts : *Gloire de l'or* (Alchimie), *Pentagramme de douleur* (Occultisme), ou *Feu démoniaque* (Sort héréditaire).

Géant élu : Règle universelle.

La figurine gagne **Porte-trophée**, une Armure de la forge infernale et une Paire d'armes, et compte comme un Personnage lorsqu'il s'agit de provoquer, d'accepter ou de refuser des Duels.

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 (Attaque de piétinement)**.

Lance de guerre tribale : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec une Lance de guerre tribale gagnent +1 en Force et **Blessures Multiples (1D3, contre Présence imposante)**. Les unités ennemies en charge et au contact du porteur subissent -1 en Agilité.

Le porteur gagne **Exclusif (Barbares)**, **Pas un meneur** et **Plateforme de guerre**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.



Hardes bestiales

*Par une joyeuse soirée d'été,
Buvions autour d'une belle flambée.*

*Nos haches en repos du labeur,
Nous, repus dans une douce torpeur.*

*Quand tout à coup au soir tombant,
Avec fracas vint un géant.*

*Renversâmes nos bières, apeurés,
Nos cœurs saisis d'effroi glacé.*

*Mais dans le cercle il prit sa place,
D'un salut dissipa l'angoisse :*

*C'était un confrère bûcheron !
Charriant une bonne dizaine de troncs.*

*Ayant bûché jusqu'à présent,
Il vint à nous pour du bon temps.*

*Partageant un gros fût de bière,
Il jacassa comme une rombière.*

*Tard dans le soir nous fîmes ribote –
Quand humeur joyeuse, bière sirote !*

*Abreuvés des fables de notre hôte,
Nous dormîmes comme de bons apôtres.*

*Quand survinrent les premières lueurs,
La migraine nous mit en douleur.*

*Dernière farce : nos bûches évanouies !
Buvons seuls, sans notre grand ami !*

—Les joyeux bûcherons – un conte traditionnel
d'Équitaire



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

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.

Rage : **Attribut d'attaque—Corps à corps.**
À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère

pts

Doit choisir (un seul choix) :

Arbre déraciné	gratuit
Renommée	15
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 (Attaque de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Renommée : Règle universelle.

La figurine gagne **Présence impérieuse (6", max. 6")**.

Tonneau de bière : Arme de tir.

Le porteur 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**.



Hautes lignées elfiques

Ô grand Sultan,

Nous sommes bien arrivés à Port-aux-Perles. J'ai confié cette missive à l'équipage d'un autre vaisseau faisant route vers vos terres, étant donné que nous ne savons pas encore combien de temps nous aurons à patienter amarrés à l'entrée de la baie, comme le requiert le protocole. Notre vaisseau, chargé de figues et de pommes-grenades, devrait pourtant être déchargé aussi rapidement que possible, avant que ces fruits ne pourrissent. Mais nous restons là, à attendre le bon vouloir des seigneurs de ces îles...

Notre arrivée ne fut pas sans incident. Le grand rocher sur lequel sont confinés les étrangers était noir de monde. Tandis que nous cherchions un appontement libre auquel nous amarrer, une vague inattendue secoua notre bateau. Le capitaine donna l'alarme, s'attendant à voir émerger quelque grand monstre marin. D'une certaine manière, il avait raison.

C'était un géant. Il était cependant très différent de ceux que nous rencontrons habituellement en Taphrie. Celui-ci barbotait autour du Roc, vêtu d'une cape aux motifs raffinés, armé d'une lance et d'un arc dont la taille aurait dépassé celle de deux hommes. Je suis certain qu'il aurait pu perforer la coque de notre navire s'il l'avait voulu. Il nous examina de son regard perçant, cherchant à voir si nous représentions une quelconque menace.

Il s'agit là d'un fait nouveau. Je ne m'étais jamais attendu à voir les Arandais s'associer un jour avec une telle créature. Celui-ci doit être un représentant exceptionnel de son espèce. Je vais tenter d'engager la conversation avec lui, afin d'en savoir plus. J'espère pouvoir revenir à Amharaq avant la prochaine saison.

—Jusqu'à nous revoir, votre fidèle serviteur,
émir Salil al-Touré.



Géant de haute lignée

265 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Infanterie

Socle 50×75 mm

La figurine compte dans la catégorie Spécial.

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

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Discipline martiale** et une Armure légère.

Rage : Attribut d'attaque—Corps à corps.
À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère 25 pts

Doit choisir (un seul choix) :

Massue géante gratuit

Arc de garde-côtes (4+) et
Lance (0-1 unité/armée) 25

Cape en peau de lion et hache 25

Règles de figurine optionnelles

Arc de garde-côtes : Arme d'artillerie.

Portée 24", Tirs 4, Fo 5, PA 3.

Cape en peau de lion et hache : Règle universelle.

La figurine remplace son Armure légère par une Fourrure de lion et gagne **Blessures multiples (2, contre Grande et Bête, Grande et Cavalerie, Gigantesque)**.

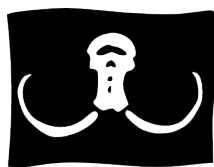
Grand frère : Règle universelle.

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 (Attaque de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.



Khans ogres

C'est alors que la nuit étendait son voile de noirceur sur le jour que nous parvînmes aux abords du camp du grand khan Khoutchar, loin dans le cœur glacé des Pitons célestes, haut perché sur ce « toit du monde ». Dans les montagnes, le crépuscule vient par intermittence, tandis que les ombres s'allongent à vue d'œil. Nous marchâmes cependant résolument, perçant ce noyau de ténèbres, pour arriver à temps pour le festin du soir.

Par-delà la plainte du vent de givre qui soufflait à travers l'étroite vallée et les cavernes, retroussant nos manteaux et cinglant nos chairs, nous entendîmes un gémissement plus lugubre encore. Un mugissement profond et hululant, qui nous prit aux tripes et à la gorge. Il était tant empli de tristesse que tout mortel qui l'entendait ne pouvait s'empêcher de se plonger dans des réflexions sur ses pires chagrins. Nos jambes fléchissaient, et je me mis à craindre que nous n'échouassions à surmonter le désespoir qui émanait de cette oraison funèbre, et que nous ne succombassions à ce terrible chant de sirène.

Mais enfin nous aperçûmes les lueurs des feux de camp devant nous, et les bannières éclairées par cette lumière dorée, proclamant la majesté de leur khan. Nos chevaux redoublèrent de vigueur, portant avec entrain les trésors que nous venions échanger avec nos hôtes ghyengghets. Nous abordâmes deux monolithes qui encadraient l'accès au camp, et la complainte mélancolique cessa abruptement. Soudain, nous réalisâmes que ces colonnes étaient en réalité deux gigantesques gardes équipés de redoutables armes de fer et de bronze. Seul notre foisonnement de supplications, de dons et de gages de respect nous épargna le destin réservé de coutume aux intrus.

Menés à la tente du Grand Khan par un de ces êtres titanesques, nous nous trouvâmes finalement face au seigneur et maître de ces terres, ainsi que des âmes de ces gigantesques gardiens. Notre escorte se prosterna devant le khan, nous humiliant en rampant comme les plus bas des vermiseaux. Il dut certainement lire l'émoi sur nos visages, car il rugit d'hilarité, faisant onduler sa masse formidable. Cette bonne humeur avait beau être de bon augure, malgré l'heure tardive de notre arrivée, nous ne pûmes nous empêcher de ressentir un frisson qui était sans lien avec le climat de ces cimes. Quel genre d'être peut donc si aisément imposer sa domination à non pas un géant, mais deux, voire plus ? Un être dont la puissance ne peut être sous-estimée, ni contestée, sous peine d'anéantissement.

—Rapport de l'émissaire Tseng Yu-han, représentant
de l'Empereur-Dragon, après son expédition dans les
Pitons célestes



Géant asservi

275 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 asservi	5	3	5	2	3

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Touche d'impact (1D3)** et **Varcarme assourdissant**.

Rage : Attribut d'attaque—Corps à corps.

À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère

Doit choisir (un seul choix) :

Poing de fer

Chaudron de ragoût de troll

Massue géante

Arme lourde

pts

25

gratuit

25

25

40

Règles de figurine optionnelles

Chaudron de ragoût de troll : Règle universelle.

La figurine gagne **Attaque de souffle (Fo 3, PA 1)** et **Fortitude (5+)**. Si la figurine a utilisé son Attaque de souffle, elle regagne **Attaque de souffle (Fo 3, PA 1)** à la fin de toute Phase de mêlée au cours de laquelle le porteur a infligé au moins quatre pertes de Points de vie à des unités ennemies avec ses Attaques de corps à corps ou ses Attaques de piétinement.

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 (Attaque de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.



Légions démoniaques

Excellence, c'est dû par le désespoir que je vous écris. Je prie que Sunna m'accorde la grâce de voir une nouvelle aube se lever, bien que je craigne que ma dernière heure ne soit bel et bien venue. Comme vous me l'aviez ordonné, j'ai infiltré le groupe de cultistes qui se réunissent au cœur du quartier des marchands. Il m'a fallu énormément de temps pour remporter leur confiance. Et même à présent, je ne connais les noms que d'une poignée des membres des plus bas échelons du culte. Seul le chef du culte connaît la véritable portée de ce cancer.

Aujourd'hui a été différent. C'était la première fois que j'ai pu assister à une réunion du groupe au complet. Des dizaines de membres encagoulés, portant chacun un masque grotesque, se sont rassemblées dans l'arrière-salle d'une taverne, réaménagée à la va-vite, mais étonnamment spacieuse : son plafond culminait à un bon quinze pieds du sol. Même si les réunions ne se déroulent jamais deux fois en un même lieu, ils se débrouillent toujours pour y installer un grand autel en pierre, flanqué de deux candélabres en bronze qui éclairent la foule d'une lueur vacillante, projetant de grandes ombres sur les murs.

Lorsque j'arrivai, le chef du culte, une femme, avait déjà entamé son incantation de sa voix hypnotique. Je donnai le mot de passe à l'énorme vigie qui gardait la porte d'entrée, pour me retrouver tout à l'arrière de l'assemblée. De ma position, j'eus du mal à comprendre ce qui se disait. J'entendis mentionner une arme très puissante, un outil qui permettrait de renverser l'Électeur de cette région... C'est alors que le chef fit un geste en direction d'une énorme masse couverte d'un drap, non loin d'elle.

Et cette masse s'anima. Elle se leva ! Une forme colossale, vêtue d'une grande cape noire. Si grande que sa tête frôlait les poutres du plafond. Elle se pencha sur l'assemblée, si près que nous pûmes sentir son haleine fétide sur nous, même à travers son immense masque de démon en fer forgé. Dans les fentes des yeux, je distinguai deux orbites luisant d'un feu verdâtre. Et je sus que mon subterfuge était découvert. Tandis que les cultistes, pris de joie, criaient leur triomphe, je prétextai un besoin pressant pour me rendre aux latrines. À dire vrai, j'avais réellement du mal à contenir mon dîner dans mon estomac. Cette note hâtive est mon dernier espoir de vous avertir à temps. Ils ont corrompu un géant, nous sommes perdus !

— Dernière missive de l'inquisiteur Torsten Schwerner,
dont le cadavre a été découvert hors d'une taverne à
Ullsberg



Géant possédé

260 pts

Figurine seule 0-3* unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×75 mm

La figurine compte dans la catégorie « Spécial ».

*Réduire cette limitation de 1 pour chaque figurine de taille Gigantesque de la liste d'armée, sans compter les géants.

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

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Frénésie**, **Sans peur** et **Surnaturel**.

Rage : Attribut d'attaque—Corps à corps.
À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère 25

Doit choisir (au moins 1 et maximum 2 choix) :

∞ Une unique Manifestation démoniaque disponible pour le Général*

∞ **Sombre cuir** 15

∞ **Centipède** 20

∞ **Tentacules habiles** 20

∞ Bouclier vivant 25

∞ **Écailles de chitine** 25

∞ Racines contre-nature 25

∞ **Antennes ensorceleuses** 40

∞ Marque du Champion éternel 40

∞ **Vapeur flétrissante** 40

*Voir le LA des Légions démoniaques pour le coût

Règles de figurine optionnelles

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 (Attaque de piétinement)**.



Marée de vemine

J'ai jamais aimé les géants. Aucune créature honnête n'aurait jamais la décence d'être aussi bêtement grande. Les humains se cognent dans les galeries. Les ogres rampent. Mais les géants ? Eh bah, ils restent dehors, tiens ! Ils sont juste trop grands. Trop forts, aussi : toujours en train de casser quelque chose. Heureusement, ils n'ont jamais été un problème pour la Forteresse, pas depuis maintes années. Même si, bien sûr, nos Barbes-grises se souviennent tous encore de la fois où un géant s'en est pris à Nevaz Darom. Mais c'était il y a plus de trois cents ans. Je ne leur en tiens donc pas rancune. Du moins, je ne leur en tenais pas.

C'est là que la Vermine est arrivée. Oh, ils ont toujours été là, on le sait. On n'a jamais vraiment cessé d'entendre leurs bruits de pattes. Pas dans les profondeurs, mais ils avaient l'habitude de se tenir à distance de nos places fortes. Alors qu'aujourd'hui, ils gagnent en audace : ils ont la mémoire tellement courte ! Et ça veut dire qu'ils sont très nombreux. Je ne les ai jamais compris : la vraie bravoure vient de soi, et non pas d'autrui.

Mais le pire, ce ne sont pas les rats. Ils sont parvenus à convaincre un pauvre grand abruti de se joindre à eux, je les vois en train de l'encourager, planqués derrière lui, à couiner qu'il pourrait bien démolir la Porte Sud à lui seul, qu'il est bien assez vigoureux pour encaisser tous les tirs de canon et de mitraille qui l'y attendent. Nous nous entraînons chaque jour à tirer sur l'espace qui s'étend devant nos portes. Dès que ce misérable sera à portée, le tonnerre commencera. Il me faut à présent mettre ce livre de côté pour apprêter mes munitions.

Addendum : Trahison ! Perfidie ! Le géant a fait un beau bouc émissaire, mais nous avons sous-estimé la ruse de ces vils rongeurs. Dès le moment où nos balles ont entrepris de lui déchirer la chair à courte portée, nous avons vu s'échapper le plus épouvantable nuage de gaz fétide. Le reste de mon équipe est mort en se serrant la gorge. Le long du mur, je vois des dizaines de nos combattants, morts. Si nous survivons à ce jour, il sera suivi de la plus terrible vengeance. L'assaut a commencé, plus le temps d'écrire, je dois me saisir de mon arquebuse.

—Traduit du journal du Maître ingénieur Ghisdruk
Roquéchine



Géant vermine

270 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Infanterie

Socle 50×75 mm

La figurine compte dans la catégorie Du pain et des jeux.

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

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Porte-étendard** et **Bannière de l'Aigle**. De plus, la portée de la **Présence impérieuse** du Général est toujours de 18" quand elle est mesurée à un Géant vermine.

Rage : Attribut d'attaque - Corps à corps.
À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère 25 pts

Doit choisir (un seul choix) :

Massue géante gratuit

Bombe vivante 10

Gros furtif 30

Règles de figurine optionnelles

Bombe vivante : Règle universelle.

Au début de n'importe quelle Phase, le propriétaire peut choisir de retirer la figurine comme perte. Lorsque la figurine est retirée comme perte, toutes les unités à 6" ou moins subissent 2D6 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 1.

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 (Attaque de piétinement)**.

Gros furtif : Règle universelle.

La figurine gagne **Blessures multiples (2, contre Grand, Gigantesque)** et une Paire d'armes. De plus, tant qu'elle se trouve à 6" ou moins d'une autre unité de Grande taille ou de taille Gigantesque ou d'un élément de Décor autre qu'un Terrain découvert, la figurine gagne **Cible difficile (1)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.



Nains infernaux

Votre Grosseur,

On a été au kamp, comme que vous nous l'avez dit. Y a une grande mine, bocou de esclaves. Seulement quelque gardes, on s'est dit ke ça roulerait com sur des champix. On aurait dit qu'ils étaies plus intéressés par les garder ses pauvres gens à travailler très dur. Et comme tout bon gobelin le c'est, le travail c'est pas bon.

On a anvoyé les zaraignées, elles ont descendu les parois. Isont même pas eu le tant de comprendre qu'esqui leur tombè dessus! On léza bravement attakké par derrière, on a occupé le haut des mines. On a alors fait vnir nos gars pour commenser à emporté les trucs. Mais voila! J'aurais dû me douter que cette entrer de tunnel était trop grande! Un fichu géant qu'en naît sortis, il a fait claqué son fouhai, le pauvre Fecs est tombé de tout en haut, et P'ti-Furtif ac lui.

Il semis a beugler, à nous montrez du dois, et tout à cout toussais zesclaves sont en train d'à gîter des truks pointus dans note direction. Je connait bien les géants moi, les nôtres sont de gros tipas cimpas qui apprèssie une bonne bagarre, mais cui-là, il était Méchant. Alors con lui avait même pati ré dessus, enfin. Alors on a fiché le quand, vite-vite, parce qu'on savait ke vous vouliez avoir notre rapport, et puis il commençait à fer jour, en plus j'avais mal au pieds, et les aregnées devait de manger, même si on n'avait pas peur, et qu'on nez tes vraiment parer au combat, mais onsaïdi qu'il nous fallait un plan. Alors... Eske vous pourriez nous pretter Boris, s'il-vous-plaît, votre Monarquerie?

—Lettre au monarque Kriggs, rédigée par le chef Tieh,
et interceptée par une patrouille



Géant citoyen

330 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 citoyen	5	3	5	2	3 Rage

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Marque de la Fournaise** et une Armure infernale.

Rage : **Attribut d'attaque—Corps à corps.**

À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère

pts

25

Doit choisir (un seul choix) :

Fouet infernal

gratuit

Pavois imposant

gratuit

Massue géante

15

Barils d'huile

20

Règles de figurine optionnelles

Barils d'huile : Règle universelle.

La figurine perd **Marque de la Fournaise** et l'Armure infernale, et gagne **Flasques d'huile**, **Inflammable**, **Insignifiant**, une armure **lourde** et des Armes de jet (**5+**) avec Tirs **5**.

Fouet infernal : Arme de corps à corps.

La figurine gagne +2 en Agilité. Au début de chaque Phase de mêlée, vous pouvez choisir une unique unité alliée à 6" ou moins du porteur (y compris le porteur lui-même). Les Attaques de corps à corps de l'unité choisie gagnent **Attaque enflammée** et **Attaque magique** jusqu'à la fin de la Phase de mêlée.

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 (Attaque de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Pavois imposant : Protection individuelle.

La figurine gagne un Couvert léger contre les attaques des figurines localisées dans son arc avant et **Parade**.



Orques et Gobelins

Mon Seigneur,

J'ai encore du mal à croire ce dont je viens de témoigner. Vous m'avez envoyé parlementer avec ces atroces « Fils de la guerre », et malgré leur horrible puanteur et les souffrances qu'ils infligent à notre langue, j'ai accompli mon devoir. Il ressort de ces discussions que les forces massées à notre frontière ne sont pas une bande de guerre en train de préparer une attaque, mais un simple regroupement causé par un évènement sportif des plus insolites. Malgré tous mes efforts, et à mon grand désarroi, je n'ai pas pu demander ma route à temps, et je me suis vu forcé de m'asseoir pour contempler l'un de ces « jeux » dans son entièreté. J'ai pu retranscrire ci-dessous un fragment du commentaire que j'ai entendu.

Cette année, nous avons un Pugilat de portée très spécial : trois des équipes ont pris connaissance des règles gravées sur l'idole et, après de longues palabres avec le chamane, il semble que rien ne leur interdit d'introduire un Gros type dans l'équipe. Deux équipes ont amené des orques... Oh, attendez, ils se sont fait piétiner sitôt descendus dans l'arène ! Il ne reste plus maintenant que Gros Grog, Triktor l'Instable et Ghimbar Yeux-bizarres. Et voilà Gros Grog qui tente d'étrangler Ghimbar – Oh, mais Ghimbar a une potion, d'où est-ce qu'elle a bien pu sortir ? Ne la bois pas, Ghimbar, le violet n'est pas une bonne couleur ! Oh ! Eeeeeeeet il se retrouve par terre ! Quand on vous dit de ne pas prendre n'importe quoi, jeunes gens ! À présent Triktor a ramassé dix-huit haches, il les balance toutes sur Grog. Grog a l'air énervé... à moins qu'il ne soit... confus ? Et paf ! Les voilà tous deux en train de lutter au sol. Oh, ça alors ! Ghimbar est de nouveau sur pied ! Et... Oh ? On a beau l'appeler Yeux-bizarres, il me semble qu'ils n'étaient pas si bizarres que ça, tout à l'heure ! Attention tout le monde !

Cela a continué dans la même veine pendant encore un bon moment. Quand tout fut terminé, les géants avaient totalement démoli l'arène, ainsi qu'un grand nombre de tentes et, vraisemblablement, la moitié du public. Pourtant, une fois tout cela fait, tout le monde s'est assis ensemble pour rigoler, se gorger de breuvages infâmes et chanter. La violence la plus meurtrière semble être le passe-temps favori des races combattantes, et la promptitude avec laquelle ces géants se sont joints à leur délire brutal, acceptés de tous, m'a fait beaucoup réfléchir. Il nous faut absolument veiller à ce que jamais leur attention ne se porte vers nous. À vrai dire, j'ai même pris la liberté de leur décrire en long et en large à quel point la tribu d'à côté représenterait un défi digne de leur « talent ».

—Missive envoyée par l'imbongi Ngu Lukeni au marabout Elikia



Géant

310 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	5	3	5	2	3

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.
La figurine gagne **Frères rivaux** et **Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)**.

Rage : Attribut d'attaque—Corps à corps.
À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère	pts
25	
Doit choisir (un seul choix) :	
Mascotte adorée	gratuit
Massue géante	gratuit
Armé jusqu'aux dents	25
Envolée	30

Règles de figurine optionnelles

Armé jusqu'aux dents : Arme de corps à corps.

La figurine gagne **Maître d'armes** et une Armure légère.

Au début de chaque Manche de combat pendant laquelle la figurine est au combat, si elle est à 12" d'au moins une figurine alliée équipée d'une Arme lourde, d'une Paire d'armes ou d'un Bouclier, la figurine gagne l'équipement correspondant jusqu'à la fin de la Manche de combat.

Envolée : Attaque spéciale.

Lorsqu'elle déclare une charge, la figurine peut choisir de gagner **Touche d'impact (1)** avec **Attaque de zone (4×4)**. Dans ce cas, la Capacité défensive de la figurine **pass** à 1, elle ne peut porter aucune Attaque de corps à corps ni utiliser aucune autre Attaque spéciale, et elle devient Ébranlée. Ces effet prennent fin à la fin de la Manche de combat.

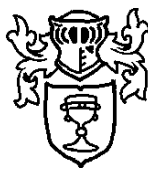
Grand frère : Règle universelle.

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 (Attaque de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.



Royaume d'Équitaine

*À Mornebourg arriva grand Sire Prodigieux.
Sols asséchés, blés perdus, sombre heure en ces lieux.
Les gens gémissent, apeurés, serrant leurs enfants.
Mais « Prod » montra sa bonté d'âme à ces bonnes gens.*

*Creusa puits, sauva bœufs, gagnant les cœurs du bourg,
Fauchant blés, tirant seul huit charrues fit labour.
Bon Prodigieux, dans abreuvoir se baignant ;
Mais devant chevalier, toujours genou ployant.*

*Jusqu'à l'heure terrible de la maraude du garou
Courant bourgs et champs : sillage de sang pour l'homme-loup !
Nul autre ne resta que bon « Prod », les larmes aux yeux,
Qui, pour sauver ses amis, démembra l'odieux.*

*À cette nouvelle accourut le Duc de Villach
Pour honorer « Prod » le brave, blessé de l'attaque.
Sur la tête du géant, le duc posa l'épée :
« Redresse-toi, Prodigieux, te voilà chevalier ».*

*Le géant, vêtu d'acier sur monture de bois,
Inspire la terreur à tout monstre qui le voit !*

—La Ballade de sire Prodigieux, conte populaire
équitain



Géant féodal

295 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Infanterie

Socle 50×75 mm

La figurine compte dans la catégorie Spécial.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	8	Géant voit, géant fait	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	7	3	5	1	6+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Géant féodal	5	3	5	2	3

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Constance**, **La Bénédiction** un Bouclier et son Ægide ne peut jamais être améliorée au-delà d'Ægide(5+).

Rage : **Attribut d'attaque**—**Corps à corps**.
À chaque fois que la figurine...

Options

Grand frère

pts

25

Doit choisir (un seul choix) :

Écuyer Porteur de reliques

gratuit

Massue géante

5

Géant adoubé (Unique)

25

Règles de figurine optionnelles

Écuyer Porteur de reliques : Règle universelle.

La figurine gagne **Honnêteté** et **Oraison (0)** et perd **Constance** et le Bouclier. De plus, la valeur de lancement des sorts alliés qui ciblent au moins une unité alliée à 12" ou moins d'au moins un Porteur de reliques est réduite de 1.

Géant adoubé : Règle universelle.

La figurine gagne **Charge dévastatrice (+3 Fo, +3 PA)**, **Courage** et une armure légère et perd **Constance** et le Bouclier.

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 (Attaque de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Journal des modifications

Version 2023 bêta 1 MAJ VO 1

- Géant bestial Renommée gratuit ↗ 15
- Géant possédé Centipède gratuit ↗ 20
- Géant possédé Écailles de chitine gratuit ↗ 25
- Géant possédé Sombre cuir gratuit ↗ 15
- Géant possédé Marque du Champion éternel 45 ↘ 40
- Géant nain Coût de départ 330 ↘ 305
- Géant nain Géant des profondeurs 30 ↘ 25
- Géant de haute lignée Coût de départ 270 ↘ 265
- Géant de haute lignée Arc de garde-côtes 30 ↘ 25
- Géant citoyen Coût de départ 340 ↘ 330
- Géant citoyen Barils d'huile gratuit ↘ 20
- Géant citoyen Massue géante 5 ↗ 15
- Géant féodal Massue géante 40 ↘ 30
- Géant féodal ~~Écuyer~~ Porteur de reliques 5 ↗ 25
- Géant féodal refonte du prix pour obtenir la mise à niveau la moins chère
- Géant saurien Coût de départ 280 ↘ 275
- Géant saurien Salamandre de compagnie 10 ↗ 15
- Géant asservi Coût de départ 270 ↗ 275
- Géant sylvestre Sentinelle géante 20 ↘ 10
- Géant sylvestre Breakdance brise-os 30 ↗ 35
- Géant vermine Coût de départ 260 ↗ 270
- Géant vermine Bombe vivante 15 ↘ 10
- Géant vermine Gros furtif 35 ↘ 30
- Géant cadavéreux Coût de départ 280 ↘ 275
- Géant maraudeur Géant élu 25 ↘ 20

Version 2023 bêta 1

Changements de règles

- Plusieurs reformulations, simplifications et clarifications
- Géant bestial, Renommée donne maintenant Présence impérieuse (6", max. 6")
- Géant citoyen, Barils d'huile Armure légère ↗ Armure lourde, Armes de jet (4+ ↘ 5+) Tirs 4 ↗ 5
- Géant féodal, Ecuyer renommé ~~Écuyer~~ Porteur de reliques. Perd Oraison(0) and gagne +1 pour lancer les sorts à 12"
- Géant mis à jour avec le LA des O&G, Envolée donne Touches d'impact (1) avec Attaque de zone (4×4)
- Géant saurien, équipage skink (6 ↗ 8)
- Géant vermine gagne Porte-étendard, Bombe vivante permet de faire exploser la figurine au début de n'importe quelle phase