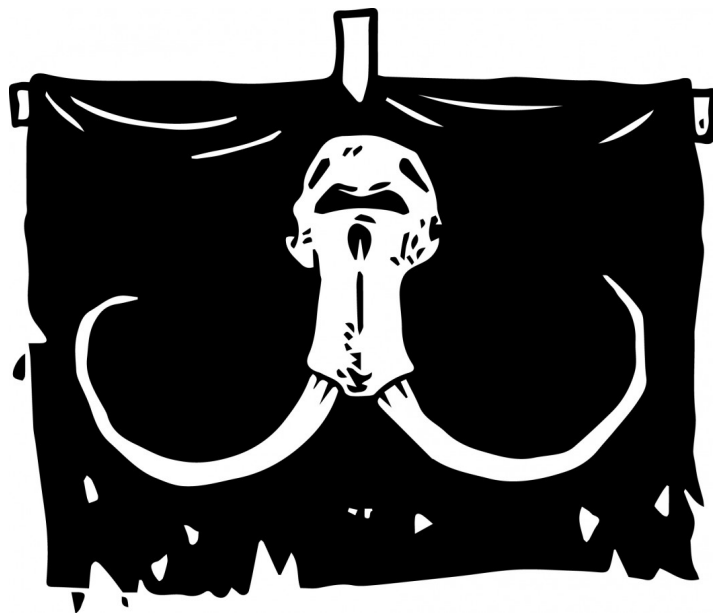


LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Khans Ogres

Livre d'armée (Règles de base)

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

Règles des figurines de l'armée	2	Personnages	5
Sort héréditaire	2	Montures de personnage	8
Grands noms	3	Base	9
Objets spéciaux	4	Spécial	11
Organisation de l'armée	5	Baril de poudre	14
Feuille de référence	18	Bêtes asservies	16
Journal des modifications	21		



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 **TEX**.

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Guetteur ferrailleur

Si une unité inclut un Porte-étendard ou un porteur de Grande bannière équipé d'un Guetteur ferrailleur, les figurines ordinaires doivent être moins de 3 (au lieu de 5) avant que les touches ne puissent être réparties sur les Personnages du même Type et de la même Taille que l'unité.

Protections individuelles

Cuir de granite

Si la figurine subit une blessure assujettie à la règle **Blessures multiples (X)**, divisez X par deux (arrondi au supérieur).

Attaques spéciales

Fils de l'avalanche

L'élément de figurine gagne **Touches d'impact (1)**. Si son unité possède deux Rangs complets ou plus, l'élément de figurine gagne à la place **Touches d'impact (2)**. Un Personnage possédant **Fils de l'avalanche** gagne à la place **Touches d'impact (1D3)**, ou **Touches d'impact (1D3+1)** si son unité possède deux Rangs complets ou plus. De plus, la figurine est immunisée aux effets de la **Peur** des figurines ennemies.

Armurerie

Arbalète ogre – Arme de tir

Portée 30", Tir 1, Fo 2 [5], PA 1 [3], **Attaque de zone (1×5)**.

Lance de chasse – Arme de tir

Portée 12", Tir 1, Fo de l'utilisateur +1, PA de l'utilisateur +1, **Blessures multiples (1D3, contre taille Gigantesque)**, **Tir rapide**.

Paire de pistolets ogres – Arme de tir

Portée 24", Tirs 2, Fo 4, PA 2, **Tir rapide**. Compte comme une Paire d'armes au corps à corps.

Poing de fer – Arme de corps à corps

Le porteur gagne +1 en Armure, +1 en valeur d'Attaque et **Parade**, sauf s'il utilise une autre arme. Un poing de fer ne peut pas être enchanté à l'aide d'un Enchantement d'arme provenant de la liste des Objets spéciaux communs.

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H Enfants d'Umi <6+> {8+}	18"	Amélioration	Un tour	Les Attaques de mêlée contre la cible subissent -1 pour blesser. { De plus, les Chamanes faisant partie de l'unité ciblée gagnent +1 en Résistance. }

Grands noms

Les Grands noms suivent les règles générales des Objets spéciaux en ce qui concerne les éléments de figurines qu'ils affectent. Chaque Personnage de l'armée peut prendre un unique Grand nom. Sauf indication contraire, les Grands noms sont limités à 0-1 par armée.

Mangeur de trolls 100 pts
Figurines à pied uniquement.
Le porteur gagne **Blessures multiples (2, contre Infanterie de Grande taille)** et **Fortitude (4+)**.

Gargouilleur tonitruant 85 pts
Chamane uniquement.
Le porteur gagne +1 en Résistance, **Canalisation (1)** et **Peur**.

Maître du butin 45 pts
Grands khans et Khans uniquement.
Le Personnage gagne **Maître d'armes**, une Armure de plates, une Arme lourde, une Hallebarde, une Paire d'armes et un Poing de fer. Le porteur ne peut pas prendre d'Enchantement d'arme.

Meneur du culte 45 pts
Général ou porteur de la Grande bannière uniquement.
La figurine gagne **Présence impérieuse (+6", max. 18")** et **Ralliement au drapeau (+6", max. 18")**.

Fendeur de vertèbres 35 pts
Figurines à pied uniquement.
Le porteur gagne **Charge dévastatrice (+1 Att, +1 Fo, +1 PA)**. Les bonus de Force et de Pénétration d'armure de la **Charge dévastatrice** affectent aussi les **Touches d'impact** et les **Attaques de piétinement**.

Collecteur de têtes 30 pts
À la fin de toute Phase de mêlée durant laquelle des attaques du porteur sont responsables de la perte du dernier Point de vie d'au moins une figurine ennemie, et si le porteur n'est pas en fuite, lancez 1D6. Sur un résultat de 3+, la figurine du porteur Récupère un Point de vie.

Cracheur de feu 30 pts
Si le porteur choisit au moins un sort de la Pyromancie, il gagne **Ægide (2+, contre Attaque enflammée)**, **Attaque de souffle (Fo 4, PA 0, Attaque enflammée)**, **Attaque enflammée** et il peut lancer *Boule de feu* (Pyromancie) en tant que Sort lié de Niveau de puissance (4/8). Enfin, il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de **Fortitude**.

Cœur sauvage 30 pts
Chasseur de mammoths uniquement. Unique.
Le porteur perd **Pas un meneur** et **doit** être le Général. Il peut prendre jusqu'à 150 pts d'Objets spéciaux au lieu de 100. Un autre Chasseur de mammoths de l'armée peut être promu porteur de la Grande bannière pour 50 pts; celui-ci gagne **Guetteur ferrailleur** lorsqu'il rejoint une unité de Yétis. La limite minimale des Unités de base est réduite à « min. 20% ». Votre armée ne peut pas inclure de Grand khan, de Khan, ni d'unité de Fracasseurs, de Mercenaires vétérans, de Canonniers ni de Crache-tonnerre. Les Chasseurs de mammoth sont limités à 0-4 par armée.

Mâchoire pourrie 30 pts
Le porteur gagne **Attaque empoisonnée**. Tant que le porteur est sur le champ de bataille, toutes les unités de Mange-frères alliées peuvent relancer leurs jets d'Embuscade ayant donné un résultat de '1' ou '2'. De plus, le porteur gagne **Immunité (Attaque empoisonnée)**, sauf s'il est de taille Gigantesque.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Héritage de Khagadaï 90 pts
Enchantement : Arme lourde.
Les attaques portées avec cette arme gagnent **Blessures multiples (1D3)**.

Malédiction de la vipère 45 pts
Enchantement : Paire de pistolets ogres ou Arbalète ogre.
Cette arme a Tirs 4, Fo 4 et PA 2 (elle conserve sa Portée initiale) et gagne **Attaque empoisonnée** (dans le cas d'une Paire de pistolets ogres, cet Attribut d'attaque s'applique également aux Attaques de corps à corps portées avec elle). Une Arbalète ogre perd **Attaque de zone (1×5)**. Les Attaques de tir réalisées avec cette arme touchent **toujours** sur 4+.

Arrache-cœur 40 pts
Enchantement : Poing de fer ou Paire d'armes.
Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Pénétration d'armure, **Coup fatal** et ne peuvent **jamais** toucher sur moins bien que 3+.

Exsanguinateur rituel 20 pts
Chamanes uniquement.
Enchantement : Arme de base, Poing de fer, ou Paire d'armes.
Le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque lorsqu'il utilise cette arme. Tant que le porteur est engagé au combat, il gagne **Canalisation (1)**.

Enchantements d'armure

Ceinturon du lutteur 75 pts
Figurines à pied uniquement.
Enchantement : Armure légère.
Le porteur gagne +2 en Armure et +1 en Force.

Cape en cuir de mammouth 50 pts
Figurines à pied uniquement.
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne +1 en Armure. Les attaques contre le porteur ne peuvent **jamais** avoir une Force supérieure à 5.

Fourrure de yéti 35 pts
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne +1 en Armure. Les unités ennemies en contact avec le porteur subissent -1 en Agilité.

Robustesse de karkadan 35 pts
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne +1 en Résistance mais rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde spéciale.

Enchantements d'étendard

Bannière des Gyengghets 75 pts
Ne peut pas être prise par les unités comptant dans la catégorie « Base ».
Au cours de la première Manche de combat, les éléments de figurine de l'unité du porteur doivent relancer leurs jets naturels pour toucher, pour blesser et de sauvegarde d'armure ayant donné un résultat de '1' (cela inclut les Attaques spéciales).

Oriflamme de la Grande Prairie Céleste 70 pts
L'unité du porteur gagne **Course rapide**.

Crâne de Tchenghet 10 pts
L'unité du porteur gagne **Peur** et réussit automatiquement les Tests de panique provoqués par la **Terreur**.

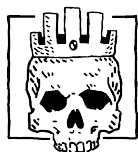
Artéfacts

Langue de Lygur 35 pts
Les unités ennemies en contact avec le porteur subissent -2 en valeur de Capacité offensive.

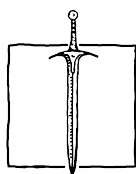
Fétiche d'aurochs 30 pts
Le porteur gagne **Cuir de granite**.

Chaîne du ravageur 25 pts
Le porteur gagne **Attaque de piétinement (1D3+1)** et les figurines dans l'unité du porteur doivent relancer les jets pour blesser ratés de leurs **Attaques de piétinement**.

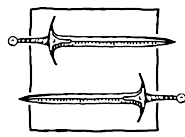
Organisation de l'armée



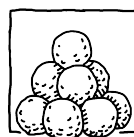
Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Baril de poudre
max. 35%



Bêtes asservies
max. 30%

Personnages (max. 40%)



Grand Khan
270 pts

Figurine seule **0-3 unités/armée**

Taille **Grande**
Type **Infanterie**
Socle **40×40 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	9		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	6	5	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Grand Khan	5	6	5	2	4 Fils de l'avalanche
Options		pts		Options	
Un seul Grand nom		sans limite		Un seul choix :	
Objets spéciaux		jusqu'à 200		Paire d'armes	
Armure lourde		10		Poing de fer	
Un seul choix :				Arme lourde	
Arbalète ogre (3+)		5			
Paire de pistolets ogres (4+)		10			



Khan
190 pts

Figurine seule

Taille **Grande**
Type **Infanterie**
Socle **40×40 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	8	Guetteur ferrailleur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	5	5	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Khan	4	5	5	2	3 Fils de l'avalanche
Options		pts		Options	
Grande bannière		50		Un seul choix :	
Un seul Grand nom		sans limite		Paire d'armes	
Objets spéciaux		jusqu'à 100		Poing de fer	
Armure lourde		10		Arme lourde	
Un seul choix :					
Arbalète ogre (3+)		5			
Paire de pistolets ogres (4+)		10			



Chamane

145 pts

Figurine seule

Taille **Grande**
Type **Infanterie**
Socle **40×40 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	8	Apprenti magicien	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	4	4	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chamane	3	4	4	1	2
Options magiques			pts-	Options	
Adeptes magiciens			95	Un seul Grand nom	
Maître magicien			265	Objets spéciaux	
				si Maître magicien	
				Armure légère	
				Un seul choix :	
				Paire d'armes	
				Poing de fer	
				Arme lourde	



Chamanisme



Pyromancie



Thaumaturgie



Chasseur de mammouths

240 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm



Une monture avec la mention (BA) compte dans la catégorie « Bêtes asservies ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	9	Course rapide, Maître de la faune , Pas un meneur, Solitaire , Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	5	5	1	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi

Chasseur de mam- 4 5 5 2 4 Fils de l'avalanche
mouths

Options			pts	Options de monture			pts
Un seul Grand nom			sans limite	Lonchodonte*			25
Objets spéciaux			jusqu'à 100	Aurochs de pierre* (BA)			280
Chef de meute			10	*La figurine perd Troupe légère.			
Doit prendre (un seul choix) :				Règles de figurine optionnelles			
Arbalète ogre (2+)			gratuit	Chef de meute : Règle universelle.			
Lance de chasse (2+)			gratuit	La taille du socle du Chasseur de mammouths passe			
Un seul choix :				à 50×50 mm. Tant qu'il rejoint une unité de Tigres à			
Lance de cavalerie			10	dents de sabre, cette unité (Chasseur de mammoth			
Paire d'armes			15	inclus) gagne Avant-garde et Reformation rapide ;			
Arme lourde			20	en outre, il compte alors comme étant une Bête de			
Poing de fer (à pied uniquement)			20	taille Standard pour la répartition des touches, sauf			
S'il est à pied (un seul choix) :				pour les Attaques de piétinement .			
Éclaireur			15				
Avant-garde			20				

Règles de figurine

Maître de la faune : Règle universelle.

La figurine gagne **Présence impérieuse**(**Tigre à dents de sabre**).

Solitaire : Règle universelle.

Un Chasseur de mammouths à pied gagne **Exclusif** (**Tigres à dents de sabre**, **Yétis**) (il peut les rejoindre malgré la règle **Insignifiant**). S'il est monté, il gagne **Exclusif**. Et enfin, il ne peut rejoindre aucune unité contenant un autre Personnage, et vice-versa.

Montures de personnage



Lonchodonte

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	14"	P	Peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	P+2	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Lonchodonte	4	3	5	2	2 Harnaché, Touches d'impact (1D3)



Aurochs de pierre

Taille **Gigantesque**
Type **Bête**
Socle **100×150 mm**
0-1 monture/armée

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Bêtes asservies ».

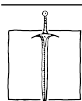
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	P	Frénésie, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	2	6	3	Cuir de granite
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Aurochs de pierre	5	3	6	3	2 Ardeur guerrière, Avalanche incarnée , Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché, Touches d'impact (3D3)

— Règles de figurine —

Avalanche incarnée : Attribut d'attaque.

Les **Touches d'impact** de la figurine gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.

Base (min. 25%)



Guerriers tribaux

150 pts + 43 pts/fig. suppl.

3-13 figs.



0-4 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	7	Capture, Guetteur ferrailleur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Guerrier tribal	3	3	4	1	2	Fils de l'avalanche
Options				pts -	Options d'État-major	
Doit prendre (un seul choix) :						pts
Paire d'armes				gratuit	Champion	10
Poing de fer				10/fig.	Musicien	10
					Porte-étendard	10
					Enchantement d'étendard	sans limite



Fracasseurs

180 pts + 71 pts/fig. suppl.

3-12 figs.



0-4 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	8	Capture, Guetteur ferrailleur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	0	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Fracasseur	3	3	4	1	2	Fils de l'avalanche, Arme lourde
Options d'État-major				pts -	Options d'État-major	
Champion				10	Porte-étendard	
Musicien				10	Enchantement d'étendard	
					sans limite	



Ferrailleurs

110 pts + 5 pts/fig. suppl.

20–60 figs.



0–4 unités/armée

Taille **Standard**
Type **Infanterie**
Socle **20×20 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	6	Au boulot ! , Capture, Insignifiant	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Ferrailleur	1	2	3	0	3

Règles de figurine

Au boulot ! : Règle universelle.

L'unité de la figurine peut relancer ses Tests de discipline ratés, sauf si elle est en fuite.

Options

Doit prendre (un seul choix) :

Armes de jet (5+)	gratuit
Arc (4+) (0–100 figurines/armée)	1/fig.
Bouclier	1/fig.
Lance	1/fig.

Options d'État-major

Champion	10
Musicien	10
Porte-étendard	10

Spécial (pas de limite)



Tigre à dents de sabre

85 pts + 30 pts/fig. suppl.

1-20 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard

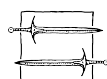
Type Bête

Socle 25×50 mm



Les unités de 5 figurines ou plus comptent en catégorie « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	5	Insignifiant		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	4	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Tigre à dents de sabre	3	4	4	1	4	Attaque de soutien (2)



Braconniers ferrailleurs

80 pts + 6 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		
	4"	8"	6	Avant-garde, C'est un piège! , Éclaireur, Insignifiant, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	3	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Braconnier ferrailleur	1	2	3	0	3	Armes de jet (5+)

Options d'État-major — pts —
Champion 10

Règles de figurine

C'est un piège! : Règle universelle.

Chaque unité de Braconniers ferrailleurs peut positionner des marqueurs « Piège » :

- Elle peut en positionner un juste avant le début de la bataille (au cours de l'étape 7 de la Phase de déploiement), dans un seul Décor (autre qu'un Terrain découvert) dans lequel l'unité est déployée ou avec lequel elle est entrée en contact au cours de son mouvement d'Avant-garde;
- Elle peut en positionner un au cours de chaque Phase de mouvement, dans un unique Décor (autre qu'un Terrain découvert) avec lequel l'unité est entrée en contact à n'importe quel moment de cette phase après un Mouvement simple, une Marche forcée ou une Reformation.

Si une unité ennemie traverse ou entre en contact au cours d'un Mouvement simple, une Marche forcée, une Reformation, un Pivote, un Mouvement de charge, de charge ratée, de poursuite, de charge irrésistible ou de fuite avec un Décor sur lequel sont disposés un ou plusieurs marqueurs « Piège », enlevez tous les marqueurs « Piège » de ce Décor : chaque figurine de l'unité concernée doit faire un Test de terrain dangereux (1) (ces tests ne sont pas considérés comme étant causés par le Décor). Remarque : tout Test de terrain dangereux qui serait normalement provoqué par ce Décor doit toujours être effectué.



Yétis

170 pts + 54 pts/fig. suppl.

2-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	8	Avant-garde, Course rapide, Peur, Toucher de givre , Troupe légère	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	4	2	

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Yéti	3	3	5	2	3	Paire d'armes

Règles de figurine

Toucher de givre : Règle universelle.

Les unités ennemies subissent -1 en Agilité pour chaque unité de Yétis en contact avec elles.

Options d'État-major

Champion

pts -

10



Mange-frères

175 pts

Figurine seule

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	7	Embuscade, Indémoralisable, Peur, Sans peur	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	3	5	0	Fortitude (5+)

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Mange-frères	4	3	5	2	3	Haine



Lonchodonte montés

360 pts + 93 pts/fig. suppl.

3-5 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	14"	8	Capture, Peur	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	5	2	Armure lourde

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier	3	3	4	1	2	
Lonchodonte	4	3	5	2	2	Harnaché, Touches d'impact (1D3)

Options

Un seul choix :

Paire d'armes

Arme lourde

pts -

5/fig.

15/fig.

Options d'État-major

Champion

Musicien

Porte-étendard

Enchantement d'étendard

pts -

10

10

10

sans limite



Mercenaires vétérans

180 pts + 65 pts/fig. suppl.

3-8* figs.



0-4 unités/armée

Taille **Grande**
Type **Infanterie**
Socle **40×40 mm**



Si les Mercenaires vétérans sont équipés d'une Paire de pistolets ogres, ils doivent être également comptabilisés dans la limite de la catégorie « Baril de poudre » ; ~~de plus, la taille maximum de l'unité est réduite à 6 figurines.~~

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	8	Capture, Guetteur ferrailleur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	4	0	Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Mercenaire vétéran	4	4	5	2	3 Fils de l'avalanche
Options			pts -	Options d'État-major	
Un seul choix :					pts -
Arme lourde			3/fig.	Champion	10
Paire d'armes			7/fig.	Musicien	10
Hallebarde			8/fig.	Porte-étendard	10
Poing de fer			16/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite
Paire de pistolets ogres (4+) [†] [BP]					
[†] (0-6 figurines/unité)			25/fig.		
Doivent choisir (jusqu'à 2 améliorations)* :					
Armure de plates			10/fig.		
Attaque empoisonnée			15/fig.		
Avant-garde			10/fig.		
Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)			10/fig.		
Coup fatal			5/fig.		
Course rapide			5/fig.		
Résistance à la magie (2)			2/fig.		
Tir précis			5/fig.		

*Chaque amélioration est Unique

Baril de poudre (max. 35%)



Crache-tonnerre

300 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	6"	7	Course rapide		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	3	5	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage canonnier	3	3	4	1	2	Fils de l'avalanche
Ferrailleur	1	2	3	0	3	
Rhinocéros laineux	3	3	5	2	2	Harnaché
Châssis			5	2	Crache-tonnerre (4+), Inanimé, Touches d'impact (1D6)	

— Règles de figurine —

Crache-tonnerre : Arme d'artillerie.

Cette arme peut être utilisée de deux manières :

- **Canon**, Portée 48", Tir 1, Fo 5 [10], PA 2 [10], **Attaque de zone (1×5)**, [Blessures multiples (1D3+1,)]
- **Batterie de tir**, Portée 12", Tirs 2D6, Fo 5, PA 4

Si le Crache-tonnerre 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.



Jette-ferraille

245 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	6"	6	Course rapide, Insignifiant		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	3	5	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Ferrailleur (7)	1	2	3	0	3	
Rhinocéros laineux	3	3	5	2	2	Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Jette-ferraille (4+) , Touches d'impact (1D6)	

— Règles de figurine —

Jette-ferraille : Arme d'artillerie.

Catapulte (5×5), Portée 12-48", Tir 1, Fo 3, PA 1, **Coup fatal**.

Si le Jette-ferraille 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.



Canonniers

170 pts + **70** pts/fig. suppl.

3-8 figs.



0-3 unités/armée

Taille **Grande**
Type **Infanterie**
Socle **40×40 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	7	Capture, Guetteur ferrailleur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Canonnier	3	3	4	1	2	Canon à bandoulière (4+), Fils de l'avalanche

— Règles de figurine —

Canon à bandoulière : Arme de tir.

Portée 24", Tirs 1D6, Fo 4, PA 2, **Tir rapide**.

Options d'État-major		pts -	Options d'État-major		pts -
Champion		10	Porte-étendard		10
Musicien		10	Enchantement d'étendard		sans limite

Bêtes asservies (max. 30%)



Aurochs de pierre

470 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée*

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 100×150 mm

*0-1 unité/armée si elle inclut un Personnage monté sur Aurochs de pierre.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	8	Frénésie, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	2	6	3	Cuir de granite
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Cavalier	3	4	4	1	3
Aurochs de pierre	5	3	6	3	2

Ardeur guerrière, **Avalanche incarnée**, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché, Touches d'impact (3D3)

— Règles de figurine —

Avalanche incarnée : Attribut d'attaque.
Les **Touches d'impact** de la figurine gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.

— Options —

Doit prendre (un seul choix) :

Arbalète ogre (3+) gratuit
Lance de chasse (3+) gratuit
Lance de cavalerie 10



Mammoth de givre

380 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 100×150 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	8	Aura glaçante	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	3	6	3	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Cavalier (2)	3	4	4	1	3
Mammoth de givre	4	3	6	3	2

Harnaché, Touches d'impact (1D3)

— Règles de figurine —

Aura glaçante : Règle universelle.
La figurine peut lancer le sort *Hurlement glaçant* (Chamanisme) comme un Sort lié de Niveau de Puissance (4/8).
Toutes les unités ennemies à 9" ou moins d'au moins un Mammoth de givre subissent -3 en Agilité.
Tant qu'elle est en contact avec au moins un Mammoth de givre, une unité ennemie Démoralisée au combat gagne **Minimisé (Distance de fuite)**.

— Options —

Chaque cavalier **doit** prendre (un seul choix) :

Lance de chasse (3+) gratuit
Arbalète ogre (3+) 5



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 **Fils de l'avalanche**, **Vacarme assourdissant** et compte comme un Personnage pour ce qui concerne cette règle.

Options

Grand frère

pts
25

Doit prendre (un seul choix) :

Poing de fer

gratuit

Massue de géant

25

Arme lourde

40

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 (Attaques de piétinement)**.

Massue de géant : Arme de corps à corps.

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

Feuille de référence

Personnages

Grand Khan	MS	6"	MF	12"	Dis	9													
Grande, Infanterie	PV	5	Déf	6	Rés	5	Arm	0										Armure légère	
Grand Khan	Att	5	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	4								Fils de l'avalanche	
Khan	MS	6"	MF	12"	Dis	8												Guetteur ferrailleur	
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	0										Armure légère	
Khan	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	3								Fils de l'avalanche	
Chamane	MS	6"	MF	12"	Dis	8												Apprenti magicien	
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	4	Rés	4	Arm	0											
Chamane	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2								Fils de l'avalanche	
Chasseur de mam-mouths	MS	7"	MF	14"	Dis	9												Course rapide, Maître de la faune, Pas un meneur, Solitaire, Troupe légère	
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	1										Armure légère	
Chasseur de mam-mouths	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4								Fils de l'avalanche	

Montures de personnage

Lonchodonte	MS	8"	MF	14"	Dis	P												Peur	
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2											
Lonchodonte	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2								Harnaché, Touches d'impact (1D3)	
Aurochs de pierre	MS	7"	MF	14"	Dis	P												Frénésie, Sans peur	
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	2	Rés	6	Arm	3										Cuir de granite	
Aurochs de pierre	Att	5	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	2								Ardeur guerrière, Avalanche incarnée, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché, Touches d'impact (3D3)	

Base

Guerriers tribaux	MS	6"	MF	12"	Dis	7												Capture, Guetteur ferrailleur	
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	0										Armure légère	
Guerrier tribal	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2								Fils de l'avalanche	
Fracasseurs	MS	6"	MF	12"	Dis	8												Capture, Guetteur ferrailleur	
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	0										Armure lourde	
Fracasseur	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2								Fils de l'avalanche, Arme lourde	
Ferrailleurs	MS	4"	MF	8"	Dis	6												Au boulot!, Capture, Insignifiant	
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0											
Ferrailleur	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3									

Spécial

Tigre à dents de sabre	MS	8"	MF	16"	Dis	5												Insignifiant	
Standard, Bête	PV	2	Déf	4	Rés	4	Arm	0											
Tigre à dents de sabre	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4								Attaque de soutien (2)	
Braconniers fer-raillieurs	MS	4"	MF	8"	Dis	6												Avant-garde, C'est un piège!, Éclaireur, Insignifiant, Tirailleur, Troupe légère	
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0										Cible difficile (1)	
Braconnier ferrailleur	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3								Armes de jet (5+)	
Yétis	MS	7"	MF	14"	Dis	8												Avant-garde, Course rapide, Peur, Toucher de givre, Troupe légère	
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	2											
Yéti	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3								Paire d'armes	
Mange-frères	MS	6"	MF	12"	Dis	7												Embuscade, Indémoralisable, Peur, Sans peur	
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	3	Rés	5	Arm	0										Fortitude (5+)	
Mange-frères	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3								Haine	
Lonchodonte montés	MS	8"	MF	14"	Dis	8												Capture, Peur	
Grande, Cavalerie	PV	3	Déf	3	Rés	5	Arm	2										Armure lourde	
Cavalier	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2									
Lonchodonte	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2								Harnaché, Touches d'impact (1D3)	

Baril de poudre

Bêtes asservies

Armes de tir

RFA SH GN OS OA FR

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Lance de chasse	2+	Chasseur de mammouths
	3+	Cavalier (Aurochs de pierre, Mammouth de givre)
Arbalète ogre	2+	Chasseur de mammouths
	3+	Grand Khan, Khan, Cavalier (Aurochs de pierre, Mammouth de givre)
Paire de pistolets ogres	4+	Grand Khan, Khan, Mercenaire vétéran
Malédiction de la vipère	4+	Personnages
Canon à bandoulière	4+	Canonnier
Crache-tonnerre (1) et (2)	4+	Crache-tonnerre
Jette-ferraille	4+	Jette-ferraille
Arc	4+	Ferrailleur
Armes de jet	5+	Ferrailleur, Braconnier ferrailleur

Journal des modifications

2023 bêta 2

- Mercenaires vétérans 0-4 unités/Armée et doit choisir au moins une amélioration
- Reformulations diverses utilisant les nouveaux termes du livre de règles
- Maître du butin 50 ↘ 45
- Malédiction de la vipère 40 ↗ 45
- Arrache-cœur 50 ↘ 40
- Oriflamme de la Grande Prairie Céleste 65 ↗ 70
- Chasseur de mammouths Lonchodonte 35 ↘ 25
- Ferrailleurs Coût de départ 115 ↘ 110
- Mercenaires vétérans Résistance à la magie (2) 8 ↘ 5
- Canonniers Coût de départ 175 ↘ 170
- Canonniers Figurines additionnelles 69 ↗ 70
- Jette-ferraille Coût de départ 240 ↗ 245
- Crache-tonnerre Coût de départ 310 ↘ 300
- Aurochs de pierre Coût de départ 480 ↘ 470
- Géant asservi Coût de départ 270 ↗ 275