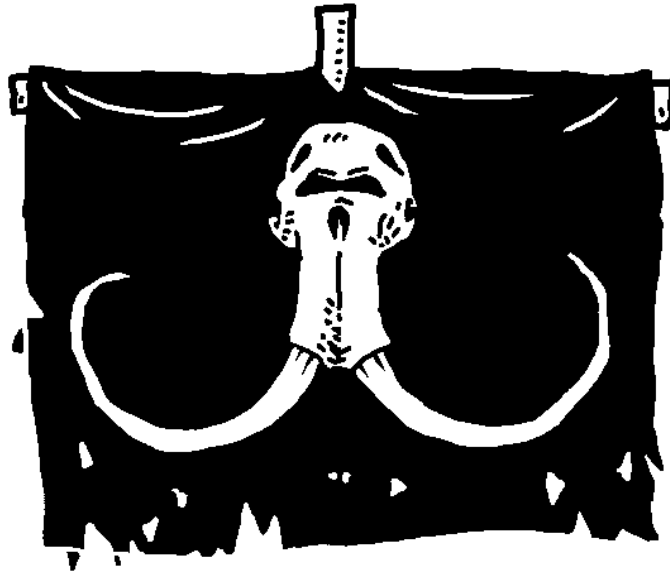


Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Khans Ogres

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 3 septembre 2016
VF 2.1



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

Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur le site suivant. Vos retours et suggestions sont les bienvenus : <http://www.the-ninth-age.com/>

Copyright Creative Commons license : the-ninth-age.com/license.html

Sommaire

Règles Communes de l'Armée.....	1	Seigneurs.....	4
Règles Spéciales de l'Armée.....	1	Héros.....	5
Armurerie.....	1	Unités de Base.....	7
Grands Noms.....	2	Unités Spéciales.....	9
Objets Magiques.....	3	Unités Rares.....	12
Liste des Troupes.....	4		
Fiche de Référence.....	14		

Note des traducteurs

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9^e Âge pour leur motivation et leur travail continu pour faire vivre notre passion. Nous espérons que ce jeu saura développer les qualités pour plaire au plus grand nombre et réunir les joueurs, amateurs comme habitués des tournois, autour de règles amusantes et équilibrées, pour finalement s'imposer comme un standard du jeu de figurines. Une grande ambition qui ne pourra s'accomplir que **grâce à vous**, la communauté, via des retours constructifs, afin de modeler le jeu selon nos désirs. N'étant **en aucun cas à but lucratif**, le 9^e Âge part avec un avantage considérable. Les règles des éventuelles nouvelles sorties ne sont pas dictées par le besoin de vendre ces nouveautés. Vous pouvez choisir et acheter vos figurines où bon vous semble, il n'y a pas un unique revendeur toléré. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que le 9^e Âge sera joué, vous disposerez d'un **support continu et régulier**, celui-ci étant offert par la communauté.

Concernant la traduction en elle-même, nous avons fait de notre mieux pour vous offrir une version de qualité, dont nous espérons qu'elle surpasse celle de la version originale ! Si vous constatez des coquilles, des erreurs, merci de nous les signaler en nous contactant sur le forum du 9^e Âge, dans le **sous-forum français** (<http://www.the-ninth-age.com/index.php?board/117-french/>). Vous y trouverez aussi les dernières mises à jour. **En cas de conflit d'interprétation avec la version originale, la version originale fait référence.**

Que ce jeu vous apporte d'innombrables heures de plaisir partagé !

- | | | |
|-----------------|-----------------|---------------------------|
| • « AEnoriel » | • « Bigfish » | • « Iluvatar » |
| • « Anglachel » | • « Eru » | • « Mammstein » |
| • « Astadriel » | • « Gandarin » | • « Shlagrabak » |
| • « Batcat » | • « Groumbahk » | • et beaucoup d'autres... |

RÈGLES COMMUNES DE L'ARMÉE

Guetteur Ferrailleur

Toutes les unités dans l'armée dotées d'un Porte-étendard bénéficient de cette règle, y compris le Porteur de la Grande Bannière. Les unités de Ferrailleurs ne sont par contre pas concernées. Les figurines ordinaires de l'unité doivent être moins de 3, au lieu de 5, avant que les touches ne puissent être réparties sur les Personnages ayant le même type de troupe que l'unité.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Fils de l'Avalanche

La figurine est immunisée aux effets de la règle Peur. Si elle est à pied, elle gagne la règle Touches d'Impact (1) si c'est une figurine ordinaire et Touches d'Impact (1D3) si c'est un Personnage.

ARMURERIE

Poing de Fer :

Type : Paire d'Armes. Le porteur gagne +1 à sa Sauvegarde d'Armure et la règle Parade, même si c'est une figurine montée et même si le Poing de Fer est magique.

Paire de Pistolets Ogres :

Arme de Tir. Portée 24'', Force 4, Perforant (1), Tirs Multiples (2), Tir Rapide, compte comme une Paire d'Armes au Corps à Corps.

Arbalète Ogre :

Arme de Tir. Portée 30'', Force 5, Perforant (1), pénètre les rangs comme une Baliste.

Lance de Chasse :

Arme de Tir. Portée 12'', Force de l'utilisateur +1, Blessures Multiples (1D3, Monstres, Monstres Montés), Tir Rapide.

GRANDS NOMS

Chaque Personnage Ogre peut prendre un unique Grand Nom. Les Grands Noms suivent la règle Un par Armée.

Poing Démoniaque 50 pts
Grand Khan uniquement.

Il prend possession d'une Arme Magique de type Poing de Fer. Toute figurine dans l'armée peut prendre une Marque des Dieux Sombres du Livre d'Armée des Guerriers des Dieux Sombres, pour le coût suivant :

	Changement	Courroux	Luxure	Pestilence
Seigneur	40	40	15	30
Héros	25	25	15	25
Inf. Monstr.	3	6*	4	6*
Cav. Monstr.	4	6	6	8
Char	4	6	6	8
Monstre	3	10	15	5
Monstre Monté	3	10	15	5

* La taille maximale d'une unité de base qui possède la Marque de la Pestilence ou du Courroux est réduite de deux figurines.

Toute figurine peut aussi choisir la Marque du Chaos Primordial pour 3 pts par figurine. Tous les personnages dans l'armée doivent prendre une Marque. Les montures ne sont pas affectées par les effets des Marques, sauf si le contraire est précisé.

Les Chamanes et les Grands Chamanes avec une Marque différente du Chaos Primordial peuvent choisir une Voie accessible normalement à cette Marque, en plus des Voies qui leur sont habituellement proposées. Les Chamanes et les Grands Chamanes ne peuvent pas prendre la Marque du Courroux.

L'armée ne peut pas inclure de Chasseur de Mammouth, de Ferrailleur, de Braconnier Ferrailleur, de Yéti, de Tigre à Dents de Sabre ou de Jette-Ferraille.

Cœur Sauvage 25 pts
Chasseur de Mammouth uniquement.

Le Chasseur de Mammouth perd la règle Pas un Meneur et peut être promu Général de l'armée. Un autre Chasseur de Mammouth dans l'armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour 25 pts.

Une unité de Yétis et une unité de Tigres à Dents de Sabre peuvent être prises comme Unités de Base.

Votre armée ne peut pas inclure de Grand Khan, de Khan, de Fracasseur, de Mercenaire Vétéran, de Canonnier ou de Crache-Tonnerre.

Collecteur de Têtes 25 pts

À la fin de toute Phase de Corps à Corps durant laquelle le porteur a tué une ou plusieurs figurines, et dans la mesure où il n'est pas en fuite, lancez 1D6. Sur un résultat de 3+, il Récupère un Point de Vie.

Mangeur de Trolls 25 pts

Le Personnage gagne les règles Régénération (5+), Stupidité et Blessures Multiples (2, Infanterie Monstrueuse).

Mâchoire Pourrie 20 pts

Le Personnage gagne la règle Attaques Empoisonnées. Pour la durée d'une seule Phase de Corps à Corps, toutes les figurines de son unité peuvent aussi gagner cette règle. Le joueur doit déclarer au début de la Manche de Corps à Corps s'il utilise cette capacité.

Maître du Butin 20 pts

Ne peut pas être pris par un Sorcier ou un Chasseur de Mammouth.

Le Personnage gagne la règle Maître d'Armes et une Armure de Plates, et peut acquérir autant d'armes standard de corps à corps et de tir auxquelles il peut accéder plutôt qu'une seule de chaque catégorie.

Fendeur de Vertèbres 20 pts

Figurines à pied uniquement.

Le Personnage gagne les règles Charge Dévastatrice et Charge Tonitruante. Le bonus de Force de Charge Tonitruante affecte aussi les Touches d'Impact et le Piétinement.

OBJETS MAGIQUES

Armes Magiques

Masse de Khagadai 50 pts
Type : Arme Lourde. Les attaques portées avec cette arme ont la règle Blessures Multiples (1D3).

Arrache-Cœur 30 pts
Type : Poing de Fer. Les attaques portées avec cette arme toucheront toujours sur 3+ ou mieux au Corps à Corps, quels que soient les malus pour toucher, et malgré la règle Parade.
De plus, ces attaques bénéficient des règles Coup Fatal et Perforant (1).

Gantelet Brise-Hache 20 pts
Type : Poing de Fer. Si le porteur réussit au moins une touche avec cette arme contre une figurine ennemie possédant une Arme Magique lors d'une Manche de Corps à Corps, jetez 1D6 avant les jets pour blesser. Sur un résultat de 4+, toutes les Armes Magiques de la figurine ennemie sont détruites.

Armures Magiques

Cape en Cuir de Mammouth 30 pts
Figurine à pied uniquement.
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Si le porteur est touché par une attaque dont la Force est de 6 ou plus, la Force de cette attaque est réduite à 5.

Fourrure de Yéti 10 pts
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Les unités ennemies en contact socle à socle avec le porteur subissent un malus de -1 en Initiative, jusqu'à un minimum de 1.

Talismans

Œil Aveugle de Nyanggai 25 pts
Une seule utilisation. Peut être activé au début de la Phase de Magie de l'adversaire, après avoir déterminé les Flux de Magie et fait les tentatives de Canalisation. Durant cette phase, les Sorciers ennemis ne peuvent cibler l'unité du porteur et toute figurine qu'elle contient qu'avec des sorts de type Aura.

Objets Enchantés

Fétiche d'Aurochs 15 pts
Le porteur bénéficie de la règle Cuir de Granite (voir l'unité rare Aurochs de Pierre).

Objets Cabalistiques

Cœur de Démon 25 pts
Une seule utilisation. Peut être activé au début d'une Phase de Magie de l'adversaire, après avoir déterminé les Flux de Magie et fait les tentatives de Canalisation. Au cours de cette phase, les Sorciers ennemis dans un rayon de 24" subissent un Fiasco sur l'obtention de n'importe quel double lors du lancement d'un sort (même si le sort n'est pas lancé avec succès ou est dissipé). Seul un double '6' compte comme un Pouvoir Irrésistible, et il n'est pas possible de subir plusieurs Fiascos pour un seul lancement. Les Objets de Sort ne sont pas affectés.

Bannières Magiques

Étendard en Peau de Dragon 40 pts
Les figurines de l'unité du porteur peuvent relancer les jets pour toucher, pour blesser et de Sauvegarde d'Armure ayant donné '1' au cours de la première Manche de Corps à Corps, même pour leurs Attaques Spéciales.

Crâne de Qenghet 10 pts
Les figurines de l'unité du porteur causent la Peur et réussissent automatiquement les tests de Terreur.

SEIGNEURS

GRAND KHAN

Figurine **seule**



Coût min. : **180 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	6	4	5	5	5	4	5	9

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles Spéciales des Ogres :

Fils de l'Avalanche.

Options

Objets Magiques jusqu'à 100 pts
 Un seul Grand Nom pas de limite
 Arme de Tir (un seul choix) :
 Paire de Pistolets Ogres 5 pts
 Arbalète Ogre 5 pts
 Arme de Corps à Corps (un seul choix) :
 Poing de Fer 15 pts
 Arme Lourde 20 pts

GRAND CHAMANE

Figurine **seule**



Coût min. : **235 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	3	4	5	5	3	3	8

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Règles Spéciales des Ogres :

Fils de l'Avalanche.

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline de l'Alchimie, des Cieux, du Feu, de la Mort, de la Sauvagerie ou de la Boucherie.

Options

Objets Magiques jusqu'à 100 pts
 Un seul Grand Nom pas de limite
 Maître Sorcier Niveau 4 30 pts
 Bénédiction Suprême du Feu* 35 pts
 Arme de Corps à Corps (un seul choix) :
 Poing de Fer 8 pts
 Arme Lourde 12 pts
 * seulement si la Voie du Feu ou de l'Alchimie est choisie

Règles Spéciales

Bénédiction Suprême du Feu : Le Grand Chamane gagne les règles Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées), Attaques Enflammées et Né du Feu.

HÉROS

KHAN

Figurine **seule**



Coût min. : **105 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	5	4	5	5	4	3	4	8

Type de troupe

Infanterie Monstrueuse

SoCLE

40x40 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles Spéciales des Ogres :

Fils de l'Avalanche.

Options

Objets Magiques jusqu'à 50 pts
 Porteur de la Grande Bannière 25 pts
 Un seul Grand Nom pas de limite
 Arme de Tir (un seul choix) :
 Paire de Pistolets Ogres 5 pts
 Arbalète Ogre 5 pts
 Arme de Corps à Corps (un seul choix) :
 Arme Lourde 15 pts
 Poing de Fer 15 pts

CHAMANE

Figurine **seule**



Coût min. : **105 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	3	4	4	4	2	3	7

Type de troupe

Infanterie Monstrueuse

SoCLE

40x40 mm

Règles Spéciales des Ogres :

Fils de l'Avalanche.

Magie :

Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline du Feu, de la Sauvagerie ou de la Boucherie.

Options

Objets Magiques jusqu'à 50 pts
 Un seul Grand Nom pas de limite
 Sorcier Apprenti Niveau 2 25 pts
 Bénédiction du Feu* 25 pts
 Arme (un seul choix) :
 Poing de Fer 4 pts
 Arme Lourde 6 pts
 * seulement si la Voie du Feu est choisie

Règles Spéciales

Bénédiction du Feu : Le Chamane gagne les règles Attaque de Souffle (Force 3, Attaques Enflammées), Attaques Enflammées et Né du Feu.

CHASSEUR DE MAMMOUTH



Coût min. : **120 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	5	5	5	5	4	4	4	9

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	50x50 mm

Armes :
Lance de Chasse.

Armure :
Armure Légère.

Règles Spéciales des Ogres :
Fils de l'Avalanche.

Règles Spéciales :
Chef de Meute, Course Rapide, Pas un Meneur, Solitaire.

Montures

Lonchodonte	40 pts
Aurochs de Pierre*	215 pts

Règles Spéciales

Solitaire : Les Chasseurs de Mammouth à pied ne peuvent rejoindre que des unités de Yétis et de Tigres à Dents de Sabre (et uniquement si aucun autre Personnage ne rejoint la même unité), tandis que ceux montés ne peuvent rejoindre aucune unité.

Chef de Meute : Si un Chasseur de Mammouth rejoint une unité de Tigres à Dents de Sabre, et seulement tant qu'il reste avec elle, cette unité perd la règle Insignifiant et gagne la règle Avant-Garde. De plus, le Chasseur de Mammouth compte comme étant de Type de Troupe Bête de Guerre pour les allocations de touches classiques et de gabarit à l'unité combinée.

* Un Chasseur de Mammouth monté sur un Aurochs de Pierre ne peut choisir que le Grand Nom Cœur Sauvage s'il souhaite en prendre un.

Options

Objets Magiques jusqu'à 50 pts
Un seul Grand Nom pas de limite
Éclaireur (à pied uniquement) 10 pts
Remplacer la Lance de Chasse par une Arbalète Ogre gratuit
Arme (un seul choix) :	
Paire d'Armes 5 pts
Lance de Cavalerie 10 pts
Arme Lourde 15 pts
Poing de Fer 15 pts

MONTURES DE CHASSEUR

LONCHODONTE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	3	-	5	5	3	2	4	5

Type de troupe	Socle
Bête Monstrueuse	50x100 mm

Armure :
Protection de Monture (5+).

Règles Spéciales :
Peur, Touches d'Impact (1D3).

AUROCHS DE PIERRE



(Unique)

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	3	-	7	6	6	2	5	5

Type de troupe	Socle
Monstre	100x150 mm

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles Spéciales :
Course Rapide, Cuir de Granite, Frénésie, Tenace, Touches d'Impact (3D3).

Règles Spéciales

Cuir de Granite : Si la figurine subit une blessure assujettie à la règle Blessures Multiples, le nombre de Points de Vie enlevés à la figurine est divisé par deux et arrondi au supérieur.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS TRIBAUX



Coût min. : **75 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 14 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **27 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	3	4	4	3	2	3	7

Type de troupe	Soche
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armes :
Paire d'Armes.

Armure :
Armure Légère.

Règles Spéciales des Ogres :
Fils de l'Avalanche.

Options

Poing de Fer 6 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-Étendard 10 pts
- Peut devenir Porte-Étendard Vétéran

FRACASSEURS



Coût min. : **100 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 12 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **44 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	3	4	4	3	2	3	8

Type de troupe	Soche
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armes :
Arme Lourde.

Armure :
Armure Lourde.

Règles Spéciales des Ogres :
Fils de l'Avalanche.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-Étendard 10 pts
- Peut devenir Porte-Étendard Vétéran

FERRAILLEURS



Coût min. : **40 pts**

Coût min. pour 15 figurines. Taille max. : 65 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 3 pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	3	3	3	1	3	1	6

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Armes de Jet.

Règles Spéciales :
Insignifiant.

Options

Armure Légère 1 pt/fig.
Remplacer les Armes de Jet par :
Bouclier 1 pt/fig.
Arc Court gratuit
Lance 1 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts
- Une unité peut l'améliorer en Contremaître Ferrailleur 20 pts
Musicien 10 pts
Porte-Étendard 10 pts

CONTREMAÎTRE FERRAILLEUR



Option pour les unités de Ferrailleurs

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	4	3	3	2	4	3	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Armes de Jet.

Armure :
Armure Légère.

Règles Spéciales :
Au Boulot !, Insignifiant.

Options

Arme (un seul choix) :
Arme Lourde 3 pts
Hallebarde 3 pts

Règles Spéciales

Au Boulot ! : Les Contremaîtres Ferrailleurs ont la règle Tenez les Rangs bien qu'ils ne soient pas Porteur de la Grande Bannière. Toutefois, seuls les Ferrailleurs, les Jette-Ferraille et les Braconniers Ferrailleurs peuvent bénéficier de la règle Tenez les Rangs prodigué par un Contremaître Ferrailleur.

UNITÉS SPÉCIALES

CANONNIERS



Coût min. : **120 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 8 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **40 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	3	4	4	3	2	3	7

Type de troupe	Soche
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armes :
Canon Portatif.

Armure :
Armure Légère.

Règles Spéciales des Ogres :
Fils de l'Avalanche.

Équipement Spécial

Canon Portatif : Portée 24'', Force 4, Perforant (1), Tirs Multiples (1D6).

Le Canon Portatif ne subit pas de pénalité pour toucher suite à un Mouvement ou à des Tirs Multiples.

État-Major

Champion.....	10 pts
Musicien.....	10 pts
Porte-Étendard.....	10 pts
- Bannière Magique.....	jusqu'à 25 pts

MERCENAIRES VÉTÉRANS



Coût min. : **135 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 8 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **55 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	4	5	4	3	3	4	8

Type de troupe	Soche
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armure :
Armure Lourde.

Règles Spéciales des Ogres :
Fils de l'Avalanche.

Règles Spéciales :
Balafres de Guerre.

Options

Arme (un seul choix) :

Paire de Pistolets Ogres.....	5 pts/fig.
Paire d'Armes.....	3 pts/fig.
Arme Lourde.....	7 pts/fig.
Hallebarde.....	7 pts/fig.
Poing de Fer.....	10 pts/fig.

État-Major

Champion.....	10 pts
Musicien.....	10 pts
Porte-Étendard.....	10 pts
- Bannière Magique.....	jusqu'à 50 pts

Règles Spéciales

Balafres de Guerre : Chaque unité de Mercenaires Vétérans doit choisir deux règles parmi les suivantes :

Attaques Empoisonnées	Garde du Corps
Avant-Garde	Immunisé à la Psychologie
+1 en Capacité de Tir	Maître d'Armes*
Charge Tonitruante	Perforant (1)
Coup Fatal	Course Rapide

Chaque règle ne peut être prise que par une seule unité de Mercenaires Vétérans.

* Si une unité de Mercenaires Vétérans choisit la règle Maître d'Armes, elle peut choisir une seule arme gratuitement (à l'exception du Poing de Fer), et peut acquérir autant d'armes additionnelles qu'elle le souhaite, y compris le Poing de Fer, pour leur coût.

LONCHODONTES MONTÉS



Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 4 figurines.

Coût min. : **130 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **65 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	6	3	3	4	4	3	2	3	8
Lonchodonte	8	3	-	5	5	3	2	4	5

Type de troupe	Socle
Cavalerie Monstrueuse	50x100 mm

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (5+).

Règles Spéciales :

Peur, Touches d'Impact (1D3).

Options

Armure Lourde	7 pts/fig.
Arme (un seul choix) :	
Arme Lourde	8 pts/fig.
Poing de Fer (seulement avec Armure Légère)	12 pts/fig.

État-Major

Champion	10 pts
Musicien	10 pts
Porte-Étendard	10 pts
- Bannière Magique	jusqu'à 50 pts

YÉTIS



Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 5 figurines.

Coût min. : **80 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **40 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	7	3	-	5	4	3	3	3	8

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armes :

Paire d'Armes.

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles Spéciales :

Avant-Garde, Course Rapide, Peur, Tirailleur, Toucher de Givre.

État-Major

Champion	10 pts
----------------	--------

Règles Spéciales

Toucher de Givre : Les unités ennemies subissent un malus de -1 en Initiative, jusqu'à un minimum de 1, pour chaque unité de Yétis en contact socle à socle avec elles.

BRACONNERS FERRAILLEURS



Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 10 figurines.

Coût min. : **40 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **6 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	4	3	3	1	3	1	6

Type de troupe	Socle
Infanterie	20x20 mm

Armes :

Armes de Jet.

Règles Spéciales :

Avant-Garde, C'est un Piège !, Éclaireur, Insignifiant, Tirailleur.

Règles Spéciales

C'est un Piège ! : Tout Champ, Forêt ou Ruine devient un Terrain Dangereux (1) pour le reste de la partie si, au moment du déploiement ou à la fin d'une Phase de Mouvement, une unité non en fuite de Braconniers Ferrailleurs est en contact avec l'élément de décor concerné. Les figurines qui traitent normalement ces éléments de décor comme des Terrains Dangereux (1) les traitent comme des Terrains Dangereux (2) à la place. Les Braconniers Ferrailleurs n'ont pas à faire de test de Terrain Dangereux lorsqu'ils entrent ou sortent d'un élément de décor qui a été piégé.

État-Major

Champion	10 pts
----------------	--------

TIGRE À DENTS DE SABRE



Coût min. : **40 pts**

Coût min. pour 1 figurine. Taille max. : 15 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **20 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	4	-	4	4	2	4	3	5

Type de troupe

Socle

Bête de Guerre

25x50 mm

Règles Spéciales :
Insignifiant.

MANGEUR D'OGRES



Coût min. : **90 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	-	5	5	4	3	4	7

Type de troupe

Socle

Infanterie Monstrueuse

40x40 mm

Règles Spéciales :
Embuscade, Haine, Indémoralisable, Peur, Régénération (5+).

UNITÉS RARES



GÉANT ASSERVI

Figurine **seule**

Coût min. : **150 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	-	6	5	6	3	*	8

Type de troupe
Monstre

Socle
50x75 mm

Armure :
Armure Lourde.

Règles Spéciales :
Attaques de Géant, Fait ce qu'on te dit, Immunisé à la Psychologie, Insignifiant, Tenace.

Règles Spéciales

Fait ce qu'on te dit : Tous les Géants Asservis peuvent relancer leur jet d'Attaques de Géant, mais doivent accepter le second résultat.

Attaques de Géant : Quand un Géant attaque au Corps à Corps, au lieu d'attaquer normalement, choisissez une unité en contact socle à socle à attaquer et lancez 1D6. Déterminez ci-dessous la table à utiliser selon le Type de Troupe de l'unité visée, et trouvez l'attaque correspondant au résultat du dé. Il est important de noter que les Attaques de Géant comptent comme des Attaques de Corps à Corps et suivent ainsi normalement les règles affectant ces attaques. Le Géant peut également faire son Piétinement.

Hurle : Ni le Géant, ni l'unité sélectionnée ne peuvent faire d'Attaques de Corps à Corps pendant cette phase. Les attaques déjà réalisées, incluant celles réalisées simultanément avec cette attaque, ne sont pas concernées. Le camp du Géant gagne automatiquement le combat avec un résultat de 2. Si deux Géants opposés, ou plus, utilisent l'attaque Hurle, le combat est un match nul.

Saute : L'unité sélectionnée subit 1D6 touches de la Force du Géant. Le Géant doit faire un test de Terrain Dangereux.

Ramasse : Choisissez une figurine dans l'unité sélectionnée et en contact socle à socle avec le Géant. Cette figurine doit faire un test de Force et un test de Capacité de Combat. Pour chaque test raté, la figurine subit une touche de la Force du Géant et suivant la règle spéciale Blessures Multiples (1D3).

Frappe : Le Géant fait 2D6 attaques contre l'unité choisie.

Tape comme un Sourd : Choisissez une figurine en contact socle à socle avec le Géant dans l'unité sélectionnée. Cette figurine doit faire un test d'Initiative. Si elle échoue, la figurine subit 2D6 blessures avec Perforant (6).

Fracasse : Choisissez une figurine en contact socle à socle avec le Géant dans l'unité sélectionnée. Cette figurine subit une blessure avec Perforant (6). Si la figurine n'a pas encore attaqué, elle ne peut pas le faire au cours de cette manche. Si la figurine a déjà réalisé ses attaques, elle ne pourra pas attaquer au cours du Tour de Joueur à venir.

Si l'unité est de type Infanterie, Bête de Guerre, Cavalerie, Nuée ou Machine de Guerre :

1	Hurle
2	Saute
3	Ramasse
4-6	Frappe

Si l'unité est de type Infanterie Monstrueuse, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse, Char, Monstre ou Monstre Monté :

1	Hurle
2-3	Tape comme un Sourd
4-6	Fracasse

MAMMOUTH DE GIVRE

Figurine **seule**



Coût min. : **190 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mammouth	6	3	-	6	6	6	2	4	5
Cavalier (2)	-	3	4	4	-	-	3	3	8

Type de troupe
Monstre Monté

Socle
100x150 mm

Armes :
Arbalète Ogre.

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles Spéciales :
Aura Glaciale, Touches d'Impact (1D3).

Options

Chaque Cavalier peut remplacer son Arbalète Ogre par :
Lance de Chasse.....gratuit

Règles Spéciales

Aura Glaciale : Toutes les unités ennemies dans un rayon de 6'' de la figurine subissent -3 en Initiative, jusqu'à un minimum de 1. De plus, la figurine dispose d'un Objet de Sort, Puissance 3. Aquilon (Voie des Cieux).

AUROCHS DE PIERRE



Coût min. : **240 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Aurochs	7	3	-	7	6	6	2	5	5
Cavalier (1)	-	3	4	4	-	-	3	3	8

Type de troupe
Monstre Monté

Socle
100x150 mm

Armes :
Arbalète Ogre.

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles Spéciales :
Course Rapide, Cuir de Granite, Frénésie (Aurochs de Pierre uniquement), Tenace, Touches d'Impact (3D3).

Options

Le Cavalier peut remplacer son Arbalète Ogre par :
Lance de Chasse.....gratuit
Lance de Cavalerie 5 pts

Règles Spéciales

Cuir de Granite : Si la figurine subit une blessure assujettie à la règle Blessures Multiples, le nombre de Points de Vie enlevés à la figurine est divisé par deux et arrondi au supérieur.

JETTE-FERRAILLE



Coût min. : **130 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	5	-	-	-
Équipage Ferrailleur (7)	-	2	3	3	-	-	3	1	6
Rhinocéros Laineux (1)	6	3	-	5	-	-	2	3	5

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armes :
Jette-Ferraille (Char uniquement).

Armure :
Protection Innée (5+), Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Insignifiant.

Équipement Spécial

Jette-Ferraille : Arme d'Artillerie de type **Catapulte** (5").
Portée 12 – 48", Force 3, Coup Fatal.

CRACHE-TONNERRE



Coût min. : **150 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Équipage Ogre (1)	-	3	3	4	-	-	2	3	7
Équipage Ferrailleur (1)	-	2	3	3	-	-	3	1	6
Rhinocéros Laineux (1)	6	3	-	5	-	-	2	3	5

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armes :
Crache-Tonnerre (Équipage Ogre uniquement).

Armure :
Protection Innée (5+), Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Ogres :
Fils de l'Avalanche.

Équipement Spécial

Crache-Tonnerre : Cette arme peut être employée de deux manières :

- Comme une **Arme d'Artillerie** de type **Canon** (2D6").
Portée 48", Force 10, Blessures Multiples (Artillerie), Perforant (2).
- Comme une **Arme d'Artillerie** de type **Batterie de Tir**.
Portée 12", Force 5, Perforant (2), Tirs Multiples (2D6).

Si le Crache-Tonnerre ne fait que des Pivots et n'effectue aucun mouvement supplémentaire, il ne souffre pas de la pénalité pour bouger et tirer.

FICHE DE RÉFÉRENCE

S : Seigneurs - H : Héros - B : Unités de Base - S : Unités Spéciales - R : Unités Rares - M : Montures de Chasseur uniquement

Personnages	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Grand Khan	6	6	4	5	5	5	4	5	9
S Grand Chamane	6	3	3	4	5	5	3	3	8
H Khan	6	5	4	5	5	4	3	4	8
H Chamane	6	3	3	4	4	4	2	3	7
H Chasseur de Mammouth	7	5	5	5	5	4	4	4	9

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Ferrailleur	4	2	3	3	3	1	3	1	6
B Contremaître Ferrailleur	4	3	4	3	3	2	4	3	7
S Braconnier Ferrailleur	4	2	4	3	3	1	3	1	6

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Guerrier Tribal	6	3	3	4	4	3	2	3	7
B Fracasseur	6	3	3	4	4	3	2	3	8
S Canonnier	6	3	3	4	4	3	2	3	7
S Mercenaire Vétéran	6	4	4	5	4	3	3	4	8
S Yéti	7	3	-	5	4	3	3	3	8
S Mangeur d'Ogres	6	3	-	5	5	4	3	4	7

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Tigre à Dents de Sabre	8	4	-	4	4	2	4	3	5

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Lonchodonte	8	3	-	5	5	3	2	4	5

Cavalerie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Lonchodonte Monté									
- Cavalier	6	3	3	4	4	3	2	3	8
- Lonchodonte	8	3	-	5	5	3	2	4	5

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Jette-Ferraille									
- Char	-	-	-	5	4	5	-	-	-
- Équipage Ferrailleur (7)	-	2	3	3	-	-	3	1	6
- Rhinocéros Laineux (1)	6	3	-	5	-	-	2	3	5
R Crache-Tonnerre									
- Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Équipage Ogre (1)	-	3	3	4	-	-	2	3	7
- Équipage Ferrailleur (1)	-	2	3	3	-	-	3	1	6
- Rhinocéros Laineux (1)	6	3	-	5	-	-	2	3	5

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Géant Asservi	6	3	-	6	5	6	3	*	8

Monstres Montés	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Mammouth de Givre									
- Mammouth	6	3	-	6	6	6	2	4	5
- Cavalier (2)	-	3	4	4	-	-	3	3	8
R Aurochs de Pierre ¹									
- Aurochs	7	3	-	7	6	6	2	5	5
- Cavalier (1)	-	3	4	4	-	-	3	3	8

¹ Un Chasseur qui le prend en Monture remplace le Cavalier.

Armes de Tir Ogres

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Paire de Pistolets Ogres	-	24''	4	2	-	1
Arbalète Ogre	*	30''	5	-	-	1
Lance de Chasse	-	12''	F+1	-	1D3, Monstres, Monstres Montés	-
Canon Portatif (Canonniers)	-	24''	4	1D6	-	1
Crache-Tonnerre (1)	Canon (2D6'')	48''	10	-	Artillerie	2
Crache-Tonnerre (2)	Batterie de Tir	12''	5	-	-	2
Jette-Ferraille	Catapulte (5'')	12 – 48''	3	-	-	Coup Fatal

* L'Arbalète Ogre pénètre les rangs comme une Baliste.