

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Hardes Bestiales

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 10 juin 2016
VF 2.0



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

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.

Nous attirons votre attention sur le fait que ce jeu arrive à la fin de son **stade de développement**. Ce document correspond à une version de brouillon « **beta** » finale, dont le but est de repérer toute erreur qui a pu nous échapper. N'hésitez pas à nous aider à les trouver ! Ce livre d'armée n'est utilisable qu'en compagnie du livre de Règles et du livre de Magie.

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 !

Les traducteurs

- | | | |
|-----------------|-----------------|------------------|
| • « AEnoriel » | • « Eru » | • « Kingcheese » |
| • « Anglachel » | • « Gandarin » | • « Lamronchak » |
| • « Astadriel » | • « Groumbahk » | • « Mammstein » |
| • « Batcat » | • « Iluvatar » | |

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Instinct Primaire

Au début de chaque Manche de Corps à Corps, chaque unité avec au moins une figurine possédant cette règle doit passer un test de Commandement. S'il est réussi, les éléments de figurine avec cette règle **doivent** relancer leurs jets pour toucher ratés pendant cette manche.

Ivrogne

Avant de déployer votre armée, choisissez pour chaque unité avec cette règle son état de sobriété : Sobre ou Ivre. Les Personnages avec cette règle ne peuvent rejoindre que des unités l'ayant aussi et étant dans le même état de sobriété.

Sobre

Miraculeusement sobres, pour une fois.

Les figurines de l'unité gagnent les règles Avant-Garde et Troupes Légères. Une unité qui a été Sobre au cours de la partie ne peut jamais être une Unité de Capture.

Ivre

Complètement bourrés.

Les figurine de l'unité gagnent les règles Charge Tonitruante et Immunisé à la Psychologie. L'unité ne peut pas être déployée en Embuscade.

Tactique de Meute

La figurine gagne Rapide lorsqu'elle charge le flanc ou l'arrière d'une unité ennemie.

Alcool Pur

Une seule utilisation. Une unité qui comporte au moins une figurine avec cette règle peut passer de Sobre à Ivre au début de n'importe quel Tour de Joueur.

Offrande de Sang

Une unité rejointe par au moins un Personnage qui dispose de cette règle peut relancer ses tests de Panique ratés. Toutefois, pour chaque relance, un des Personnages de l'unité avec cette règle doit subir une blessure sans aucune sauvegarde possible.

Moitié Cheval

Les touches occasionnées par la règle Piétinement ne peuvent jamais être distribuées à la figurine.

ARMURERIE

Bâton de Devin :

Arme de Corps à Corps. Arme à deux Mains. Au début de chaque Manche de Corps à Corps, choisissez un des deux modes d'utilisation de l'arme : soit offensivement, comme une Arme Lourde, soit défensivement, comme une Arme de Base qui confère un bonus de +2 en Sauvegarde d'Armure au porteur pour cette Manche de Corps à Corps.

Hache de la Bête :

Arme de Corps à Corps. Les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force et sont faites à Initiative 0, quelque soit l'Initiative du porteur. Le porteur gagne un bonus de +1 à sa Sauvegarde d'Armure.

TOTEMS

Les Totems sont des améliorations spéciales dont peuvent disposer certains Personnages et Champions. Chaque Porteur de Totem gagne un Objet de Sort, Puissance 3. Durée : Dure un tour. Une unité ne peut bénéficier des effets que d'un seul Totem à la fois, le dernier lancé sur elle avec succès. Les Champions et les Personnages portent des Totems différents qui suivent des règles distinctes :

Personnages

Les Personnages peuvent lancer une fois chacun des 4 sorts de Totem à chaque Phase de Magie. Ces sorts sont de type Amélioration et ont une Portée de 18".

Champions

Les Champions ne peuvent porter qu'un seul sort de Totem qui doit être précisé sur la liste d'armée. Celui-ci doit être indiqué sur la liste d'armée. Ce sort est de type Amélioration et n'affecte que l'unité du lanceur.

Sorts de Totem

Totem de la Peau Noueuse	L'unité gagne les règles Distrayant et Protection Innée (6+).
Totem de la Corne Sanglante	L'unité gagne +1 Attaque et la règle Perforant (2).
Totem de l'Œil Embué	L'unité gagne les règles Camouflé et Résistance à la Magie (3).
Totem de l'Aile Noire	L'unité gagne +3 en Initiative et ajoute 1D3 + 1" à ses jets de distance de Charge.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

L'Empaleur 40 pts
Personnages sans la règle Embuscade uniquement.

Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont +2 en Force lors de la Manche de Corps à Corps directement après que l'unité du porteur a chargé, et uniquement contre l'ennemi qui a été chargé. Cette arme peut aussi être utilisée comme une **Arme d'Artillerie** de type **Baliste**.

Portée 18'', Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6). Les tirs réalisés avec cette arme ne souffrent d'aucun malus pour toucher.

Lame Sangsue 15 pts
Devins et Devins Nouveaux uniquement.

Type : Arme de Base. Avant que le porteur ne fasse un jet pour un test de Panique, il peut décider de perdre 1 Point de Vie. Cela doit être la première fois que le jet est effectué, il ne peut pas s'agir d'une relance. Le test de Panique est alors automatiquement réussi.

Armures magiques

Peau Écorchée d'Aaghor 60/50 pts
Type : Aucun. Le porteur gagne +1 en Endurance et la règle Régénération (4+), mais il ne peut porter aucune armure standard.

Talismans

Icône du Pillard 25 pts
Les unités alliées à moins de 12'' entièrement composées de Verrats Sauvages ou de Chars qui ne sont pas des montures de Personnage gagnent la règle Avant-Garde.

Œil de Prédominance 15 pts
Le porteur ne peut être touché que sur des '6' par les Attaques de Corps à Corps portées par des Nuées, Bêtes de Guerre, Bêtes Monstrueuses, Monstres, montures de Cavalerie, de Cavalerie Monstrueuse, de Monstres Montés ou encore de Chars. Les équipages et cavaliers ne sont pas affectés.

Objets enchantés

Graine de la Sombre Forêt 40 pts
Une seule utilisation. Après le déploiement de tous les joueurs, juste après avoir bougé les unités avec la règle Avant-Garde, le porteur peut placer une seule Forêt, qui ne doit pas être plus longue que 10'' ou plus large que 6'', sur le champ de bataille. Son centre doit être situé à moins de 12'' du porteur, et elle doit être à plus de 1'' de toute unité ennemie. Toutes les figurines alliées qui se trouvent même partiellement dans cette Forêt ajoutent +1 aux résultats de leurs jets de lancement pour les sorts de type Amélioration ou Malédiction et les sorts de Totem. Cette règle est une exception à la restriction sur les bonus de lancement des Objets de Sort.

Gourde des Scarabées 35 pts
Objet de Sort, Puissance 4. Essaim d'Insectes (Discipline de la Sauvagerie Bestiale).

Orbe de la Sombre Pluie 25 pts
Une seule utilisation. Cet objet s'active automatiquement au début du premier Tour de Jeu, sauf si le porteur n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là. Dans ce cas, l'objet ne peut pas être utilisé. Son effet dure jusqu'au début du prochain Tour de Jeu. Si l'adversaire a eu le second Tour de Joueur, tous les tirs de sa Phase de Tir subissent une pénalité de -2 pour toucher. Ce malus est réduit à -1 si l'adversaire a commencé la partie.

Couronne de Cornes 10 pts
Le porteur, les figurines de son unité ainsi que toutes les figurines qui bénéficient de son Présence Charismatique, si le porteur dispose de cette règle, réussissent automatiquement tous leurs tests d'Instinct Primaire.

Bannières magiques

Bannière de la Horde Sauvage 25 pts
Une seule utilisation. Peut être activée au début de n'importe quelle Manche de Corps à Corps. Pour la durée de cette manche, tous les Hommes-Boucs de l'unité du porteur gagnent +1 en Force.

SEIGNEURS

SEIGNEUR MINOTAURE



Coût min. : **230 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe : Infanterie Monstrueuse
Socle : 40x40 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :

Frénésie, Seigneur des Taureaux, Touches d'Impact (1D3).

Options

Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Bouclier	10 pts
Armure Lourde	15 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Fléau	10 pts
Paire d'Armes	10 pts
Arme Lourde	20 pts
Hache de la Bête	25 pts

Règles spéciales

Seigneur des Taureaux : Si la figurine est le Général de l'armée, alors les Minotaures, les Seigneurs Minotaure et les Chefs de clan Minotaure ne peuvent jamais perdre leur Frénésie tant que le Général est en vie.

DEVIN NOUEUX



Coût min. : **180 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe : Infanterie
Socle : 25x25 mm

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :

Offrande de Sang, Tactique de Meute.

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline de la Mort, de la Nature, des Ombres ou de la Sauvagerie Bestiale.

Montures

Char Maraudeur	20 pts
----------------------	--------

Options

Maître Sorcier Niveau 4	30 pts
Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	3 pts
Bâton de Devin	10 pts

SEIGNEUR BESTIAL

Figurine **seule**



Coût min. : **125 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	6	4	5	5	3	5	4	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :

Tactique de Meute.

Montures

Char Maraudeur	35 pts
Char à Verrat	75 pts

Options

Appel à la Chasse	20 pts
Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Bouclier	5 pts
Armure Lourde	12 pts
Armes de Jet	3 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	5 pts
Arme Lourde	15 pts
Lance de Cavalerie	15 pts
Hache de la Bête	20 pts

Règles spéciales

Appel à la Chasse : Si la figurine est le Général de l'armée, vous pouvez relancer les jets d'Emboscade ratés pour les unités possédant la règle Tactique de Meute. Si vous n'avez pas eu le premier tour, vous devez tenter de faire entrer en jeu vos unités avec les règles Tactique de Meute et Embuscade dès le premier Tour de Jeu.

HÉROS

CHEF DE CLAN MINOTAURE



Coût min. : **130 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe

Infanterie Monstrueuse

Socle

40x40 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :

Frénésie, Touches d'Impact (1).

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Porteur de Totem	30 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Bouclier	10 pts
Armure Lourde	12 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Fléau	5 pts
Paire d'Armes	5 pts
Arme Lourde	15 pts
Hache de la Bête	20 pts

DEVIN



Coût min. : **70 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	4	3	4	2	3	1	7

Type de troupe

Infanterie

Socle

25x25 mm

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :

Offrande de Sang, Tactique de Meute.

Magie :

Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline de la Mort, de la Nature, des Ombres ou de la Sauvagerie Bestiale.

Montures

Char Maraudeur 40 pts

Options

Sorcier Apprenti Niveau 2	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	2 pts
Bâton de Devin	10 pts
Embuscade*	5 pts
* seulement si non monté.	

CHEF DE CLAN BESTIAL



Coût min. : **55 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :

Tactique de Meute.

Montures

Char Maraudeur 50 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Porteur de Totem	30 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Bouclier	5 pts
Armure Lourde	12 pts
Armes de Jet	2 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	3 pts
Lance de Cavalerie	6 pts
Arme Lourde	8 pts
Hache de la Bête	10 pts
Embuscade*	10 pts
* seulement si non monté.	

CHEF DE CLAN CENTAURE



Coût min. : **90 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :

Ivrogne, Maître-Brasseur, Moitié Cheval.

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Porteur de Totem	30 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Embuscade	15 pts
Alcool Pur	15 pts
Bouclier	2 pts
Armure Lourde	12 pts
+1 PV (Général uniquement)	25 pts
Armes de Jet	3 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	8 pts
Arme Lourde	15 pts
Lance de Cavalerie	15 pts
Hache de la Bête	20 pts

Règles spéciales

Maître-Brasseur : Si la figurine est le Général de l'armée, alors les unités de Centaures peuvent être prises comme des choix d'unités de base plutôt que d'unités spéciales. Les unités de Centaures prises comme choix d'unités de base ne peuvent pas prendre de Bannière Magique, à l'exception d'une seule unité qui peut prendre un Porte-étendard Vétéran.

MONTURES DE PERSONNAGES

CHAR MARAUDEUR



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Équipage (1)	-	4	3	3	-	-	3	1	7
Cochon de Guerre (2)	7	3	-	4	-	-	2	1	3

Type de troupe

Char

Socle

50x100 mm

Armes :

Lance Légère (Équipage uniquement).

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primaire (Équipage uniquement).

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (5+).

Règles spéciales :

Troupes Légères.

CHAR À VERRAT



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

Type de troupe

Char

Socle

50x100 mm

Armes :

Lance Légère (Équipage uniquement).

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (5+).

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primaire (Équipage uniquement).

Règles spéciales :

Charge Tonitruante (Verrat uniquement), Touches d'Impact (+1).

Options

Corne de la Chasse 20 pts

Règles spéciales

Corne de la Chasse : Les unités alliées à moins de 6" d'une figurine avec cette règle ajoutent 1" à leurs jets de distance de Charge.

UNITÉS DE BASE

HOMMES-BOUCS



Coût min. : **50 pts**

Coût min. pour **10** figurines. Taille max. : **50** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **5 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	3	3	4	1	3	1	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Règles spéciales des Bêtes :
Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :
Tactique de Meute.

Options

Embuscade (max. 25 figurines)..... 10 pts
Un seul choix :
Bouclier 1 pt/fig.
Paire d'Armes..... 1 pt/fig.
Armes de Jet..... 1 pt/fig.

État-Major

Champion..... 10 pts
- Porteur de Totem 10 pts
Musicien..... 10 pts
Porte-étendard..... 10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran

SATYRES



Coût min. : **80 pts**

Coût min. pour **20** figurines. Taille max. : **50** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **4 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	3	3	3	3	1	3	1	6

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :
Bouclier.

Règles spéciales des Bêtes :
Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :
Tactique de Meute.

Options

Embuscade (max. 30 figurines)..... 10 pts
Lance..... 0,5 pt/fig.

État-Major

Champion..... 10 pts
Musicien..... 10 pts
Porte-étendard..... 10 pts

PILLARDS SATYRES



Coût min. : **50 pts**

Coût min. pour **10** figurines. Taille max. : **20** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **5 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	3	3	3	3	1	3	1	6

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :
Arc Court.

Règles spéciales des Bêtes :
Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :
Tactique de Meute, Tirailleur.

Options

Éclaireur et Embuscade 10 pts

État-Major

Champion..... 10 pts
Musicien..... 10 pts

CHIENS SAUVAGES



Coût min. : **40 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 20 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 4 pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	4	-	3	3	1	3	1	5

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Règles spéciales des Bêtes :
Guide (Forêt).

Règles spéciales :
Avant-Garde, Embuscade, Insignifiant.

CHAR MARAUDEUR



Coût min. : **75 pts**

Coût min. pour 1 figurine. Taille max. : 3 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 65 pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Homme-Bouc (1)	-	4	3	3	-	-	3	1	7
Longue-Corne (1)	-	4	3	4	-	-	3	1	8
Cochon de Guerre (2)	7	3	-	4	-	-	2	1	3

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armes :
Arme Lourde (Longue-Corne uniquement), Lance Légère (Homme-Bouc uniquement).

Règles spéciales des Bêtes :
Guide (Forêt), Instinct Primaire (Équipage uniquement).

Armure :
Armure Légère, Protection de Monture (5+).

Règles spéciales :
Troupes Légères.

UNITÉS SPÉCIALES

MINOTAURES



Coût min. : **125 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 10 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **38 pts/fig.**

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

Type de troupe	Soche
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armure :
Armure Légère.

Règles spéciales des Bêtes :
Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :
Frénésie, Touches d'Impact (1).

Options

Un seul choix :

Bouclier	4 pts/fig.
Paire d'Armes	5 pts/fig.
Arme Lourde	8 pts/fig.

État-Major

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

LONGUES-CORNES



Coût min. : **90 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 40 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **12 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	3	4	4	1	3	1	8

Type de troupe	Soche
Infanterie	25x25 mm

Armes :
Hallebarde.

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales des Bêtes :
Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :
Garde du Corps (Seigneur Bestial), Tactique de Meute.

Options

Embuscade (max. 20 figurines)	1 pt/fig.
Échanger la Hallebarde contre une Arme Lourde	0,5 pt/fig.

État-Major

Champion	10 pts
- Porteur de Totem	10 pts
Musicien	10 pts
Porte-étendard	10 pts
- Bannière Magique	jusqu'à 50 pts

CENTAURES



Coût min. : **75 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 20 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **13 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	4	3	4	4	1	3	2	7

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :

Armure Légère, Bouclier.

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :

Ivrogne, Moitié Cheval.

Options

Embuscade (max. 8 figurines).....	3 pts/fig.
Armes de Jet.....	2 pts/fig.
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes.....	1 pt/fig.
Lance Légère.....	2 pts/fig.
Arme Lourde.....	3 pts/fig.
Lance de Cavalerie.....	4 pts/fig.

État-Major

Champion.....	10 pts
- Porteur de Totem.....	10 pts
Musicien.....	10 pts
Porte-étendard.....	10 pts
- Bannière Magique.....	jusqu'à 25 pts

GARGOUILLES



Coût min. : **80 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **12 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	-	3	4	1	3	2	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :

Charge Tonitruante, Tirailleur, Vol (10).

Options

Éclaireur.....	10 pts
----------------	--------

TROUPEAU DE VERRATS SAUVAGES



Coût min. : **50 pts**

Coût min. pour 1 figurine. Taille max. : 10 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **35 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	3	-	5	5	3	2	4	6

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x50 mm

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt).

Règles spéciales :

Charge Tonitruante.

CHAR À VERRAT

Figurine **seule**



Coût min. : **110 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Homme-Bouc (1)	-	4	3	3	-	-	3	1	7
Longue-Corne (1)	-	4	3	4	-	-	3	1	8
Verrat (1)	7	3	-	5	-	-	2	4	6

Type de troupe

Char

Socle

50x100 mm

Armes :

Arme Lourde (Longue-Corne uniquement), Lance Légère (Homme-Bouc uniquement).

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (5+).

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primaire (Équipage uniquement).

Règles spéciales :

Charge Tonitruante (Verrat uniquement), Touches d'Impact (+1).

Options

Corne de la Chasse 20 pts

Règles spéciales

Corne de la Chasse : Les unités alliées à moins de 6" d'une figurine avec cette règle ajoutent 1" à leurs jets de distance de Charge.

BÊTE DES FORÊTS

Figurine **seule**



Coût min. : **60 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	*	3	-	4	5	3	2	*	10

Type de troupe

Bête Monstrueuse

Socle

40x40 mm

Règles spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt).

Règles spéciales :

Attaques Aléatoires (1D6+1), Endormi, Indémoralisable, Mouvement Aléatoire (3D6), Peur.

Règles spéciales

Endormi : Vous pouvez choisir de ne pas déployer cette unité normalement. Vous pouvez alors choisir de réveiller l'unité au début d'une de vos étapes des Autres Mouvements. Dans ce cas, placez la figurine où vous le souhaitez du moment qu'elle est complètement dans une Forêt.

UNITÉS RARES

CYCLOPE

Figurine **seule**



Coût min. : **200 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	2	3	6	5	6	3	5	8

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Armes :
Jet de Rocher.

Règles spéciales des Bêtes :
Guide (Forêt).

Règles spéciales :
Attaques Divines, Immunisé à la Psychologie, Résistance à la Magie (3), Sauvegarde Invulnérable (5+).

Équipement spécial

Jet de Rocher : Arme d'Artillerie de type **Catapulte (3'')** :

Portée 6 – 36'', Force 3 [9], [Blessures Multiples (Artillerie)], Attaques Divines, Attaques Magiques.

GORTAK

Figurine **seule**



Coût min. : **200 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	4	-	6	6	6	3	6	9

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Règles spéciales des Bêtes :
Guide (Forêt), Instinct Primaire.

Règles spéciales :
Coup Fatal, Force du Carnage, Frénésie, Tenace, Touches d'Impact (1D3), blabla.

Règles spéciales

Force du Carnage : À chaque fois que la figurine inflige une blessure non sauvegardée après avoir obtenu un '6' pour blesser pour une attaque avec la règle Coup Fatal, cette attaque gagne Blessures Multiples (1D3), et la figurine Récupère 1 Point de Vie à la fin de ce palier d'Initiative.

blabla : Si votre armée comprend au moins un Gortak, les Seigneurs Minotaure gagnent la règle Unique.

JABBERWOCKIE

Figurine **seule**



Coût min. : **125 pts**

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

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Règles spéciales des Bêtes :
Guide (Forêt).

Options

Attaque de Souffle (Force 3, Perforant (2))..... 25 pts
Protection Innée (4+) 30 pts

Règles spéciales :
Attaques Empoisonnées, Aura de Folie, Immunisé à la Psychologie, Vol (8).

Règles spéciales

Aura de Folie : Les unités ennemies à moins de 6'' d'au moins une figurine avec cette règle subissent un malus de -1 en Commandement.

GÉANT BESTIAL

Figurine **seule**



Coût min. : **145 pts**

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

Type de troupe
Monstre

Socle
50x75 mm

Règles spéciales des Bêtes :
Guide (Forêt).

Règles spéciales :
Attaques de Géant, Ivrogne, Tenace.

Options

Un seul choix :

Alcool Pur 10 pts

Embuscade 40 pts

Règles spéciales

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

FICHE DE RÉFÉRENCE

S : Seigneurs - H : Héros - B : Unités de base - S : Unités spéciales - R : Unités rares - M : Montures de Personnages uniquement

Personnages	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Seigneur Minotaure	6	6	4	6	5	5	5	5	8
S Devin Nouveux	5	5	4	4	5	3	4	2	8
S Seigneur Bestial	5	6	4	5	5	3	5	4	9
H Chef de clan Minotaure	6	5	4	5	5	4	4	4	7
H Devin	5	4	4	3	4	2	3	1	7
H Chef de Clan Bestial	5	5	4	4	5	2	4	3	8
H Chef de Clan Centaure	8	5	4	5	5	2	4	4	8

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Homme-Bouc	5	4	3	3	4	1	3	1	7
B Satyre	5	3	3	3	3	1	3	1	6
B Pillard Satyre	5	3	3	3	3	1	3	1	6
S Longue-Corne	5	4	3	4	4	1	3	1	8
S Gargouille	5	4	-	3	4	1	3	2	7

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Minotaure	6	4	3	5	4	3	3	3	7

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Chien Sauvage	7	4	-	3	3	1	3	1	5
S Centaure	8	4	3	4	4	1	3	2	7

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Verrat Sauvage	7	3	-	5	5	3	2	4	6
S Bête des Forêts	★	3	-	4	5	3	2	★	10

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Char Maraudeur*									
- Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
- Homme-Bouc (1)	-	4	3	3	-	-	3	1	7
- Longue-Corne (1)	-	4	3	4	-	-	3	1	8
- Cochon de Guerre (2)	7	3	-	4	-	-	2	1	3

S Char à Verrat*	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
- Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Homme-Bouc (1)	-	4	3	3	-	-	3	1	7
- Longue-Corne (1)	-	4	3	4	-	-	3	1	8
- Verrat (1)	7	3	-	5	-	-	2	4	6

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Cyclope	7	2	3	6	5	6	3	5	8
R Gortak	7	4	-	6	6	6	3	6	9
R Jabberwockie	8	4	2	5	5	5	3	4	8
R Géant Bestial	6	3	-	6	5	6	3	★	8

* Perd le Longue-Corne quand utilisé en monture de Personnage.

Armes de Tir des Hordes Bestiales

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Jet de Rocher (Cyclope)	Catapulte (3'')	6 – 36''	3 [9]	-	[Artillerie]	-

Sorts de Totem

Totem de la Peau Nouveuse	L'unité gagne les règles Distrayant et Protection Innée (6+).
Totem de la Corne Sanglante	L'unité gagne +1 Attaque et la règle Perforant (2).
Totem de l'Œil Embué	L'unité gagne les règles Camouflé et Résistance à la Magie (3).
Totem de l'Aile Noire	L'unité gagne +3 en Initiative et ajoute 1D3 + 1'' à ses jets de distance de Charge.