

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge

Khans Ogres

Beta v0.99.0

1^{er} mars 2016



Une collaboration des créateurs de l'ETC et du Swedish Comp System

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 seront 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. Vous n'êtes pas bloqués dans une spirale infernale où pour continuer à jouer à un jeu, dans lequel vous vous êtes tant investis, vous devez payer toujours plus cher pour entretenir votre collection. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que 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 en est encore à ses débuts et dans un **stade de développement**. Ce document correspond à une version de brouillon « **beta** », dont le but est de tester le jeu et le modifier jusqu'à atteindre une version satisfaisante. Attendez-vous donc à trouver des déséquilibres, des incohérences, et à obtenir des mises à jour régulières avec éventuellement des changements importants. N'hésitez pas à nous donner vos avis ! 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

- « Hasdrubal »
- « AEnoriel »
- « Iluvatar »
- « Mammstein »
- « Eru »

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 ainsi que les retours et suggestions peuvent être trouvées ou donnés sur le site :

<http://www.the-ninth-age.com/>

Les changements de règles entre versions sont colorés comme ce paragraphe. Une liste en anglais de ces changements par version est ajoutée à la fin de cet ouvrage.

Document réalisé à l'aide de L^AT_EX.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Avalanche de Viande

Les figurines à pied bénéficient de la règle spéciale Touches d'Impact (1) si ce sont des figurines ordinaires et Touches d'Impact (1D3) si ce sont des Personnages.

Guetteur Scrapulin

Les unités avec cette règle spéciale et disposant d'un Porte-étendard doivent comprendre 3 figurines ordinaires ou moins avant que les touches ne puissent être réparties sur les Personnages ayant le même type de troupe que l'unité, au lieu de 5.

ARMURERIE

Poing de Fer :

Arme de Corps à Corps. Arme à deux Mains. Cette arme ajoute +1 à la Sauvegarde d'Armure de la figurine, compte comme une Paire d'Armes et donne la règle Parade, même aux figurines montées.

Pistolet Ogre :

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

Paire de Pistolets Ogres :

Arme de Tir. Portée 24'', Force 4, Tir Rapide, Perforant (1), Tirs Multiples (2), 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, Tir Rapide, ~~Coup-Fatal~~, Blessures Multiples (1D3, Monstres, Monstres Montés).

GRANDS NOMS

Chaque Personnage Ogre peut prendre un unique Grand Nom. **Un même Grand Nom ne peut être dupliqué au sein d'une même armée.**

Cœur Sauvage 50 pts
Seuls les Chasseurs de Mastodonte peuvent choisir ce Grand Nom.

Il perd alors la règle Pas un Meneur et peut être promu Général de l'armée. Un autre Chasseur de Mastodonte dans l'armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour 25 pts. Une unité de Yétis et une seule unité de Tigres à Dents de Sabre peuvent être prises comme Unités de Base. Votre armée ne doit pas inclure de Grands Khans, de Khans, de Chamans avec la Bénédiction du Feu, de Grands Chamans avec la Bénédiction Suprême du Feu, de Brise-Crânes, de Balafrés, de Gueules d'Acier ou de Craches-Tonnerre.

Poing de l'Enfer 50 pts
Seul un Grand Khan peut prendre ce Grand Nom. 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 :

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

Toute figurine peut aussi choisir la Marque du Chaos Intégral pour 3 pts par figurine.

Les Chamans et les Grands Chamans avec une Marque différente du Chaos Intégral peuvent choisir une Discipline accessible normalement à cette Marque, en plus des Disciplines qui leurs sont habituellement proposées. Les Chamans et les Grands Chamans ne peuvent pas prendre la Marque du Courroux.

L'armée ne peut pas inclure de Chasseurs de Mastodonte, de Scrapulins, de Braconniers Scrapulins, de Yétis, de Tigres à Dents de Sabre ou de Lance-Débris.

Mâchoire Pourrie 30 pts
Le Personnage gagne des Attaques Empoisonnées. Pour la durée d'une phase de Corps à Corps, toutes les figurines de son unité peuvent aussi gagner des Attaques Empoisonnées. Le joueur doit déclarer au début de la phase de Corps à Corps qu'il a choisi qu'il utilise cette capacité.

Chasseur de Têtes 25 pts
Le Personnage se gave de la chair de ses ennemis tombés, même au plus fort de la bataille. A la fin de toute phase de Corps à Corps durant laquelle le Personnage 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 regagne un Point de Vie qu'il a perdu plus tôt dans la bataille.

Mangeur de Troll 25 pts
Le Personnage, connu pour son régime peu savoureux, gagne Régénération (5+) et Stupidité. De plus, il obtient Blessures Multiples (2, Infanterie Monstrueuse).

Maître des Trésors de Guerre 20 pts
Ce Grand Nom ne peut pas être pris par un Sorcier ou un Chasseur de Mastodonte.

Le Personnage avec ce Grand Nom gagne la règle spéciale 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.

Pourfendeur de Moelle Épineière 20 pts
~~Ce Grand Nom ne peut pas être pris par un Sorcier.~~
Seules les figurines à pied peuvent prendre ce Grand Nom. Le Personnage bénéficie des règles spéciales Charge Dévastatrice et Charge Tonitruante, qui exceptionnellement 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 Blessures Multiples (1D3). ~~Le porteur peut choisir de faire une Attaque Écrasante à la place de ses attaques normales à chaque phase de Corps à Corps.~~

Transperce-Cœur 30 pts
Type : Poing de Fer. Les attaques réalisées avec cette arme toucheront toujours sur 3+ ou mieux au Corps à Corps, quels que soient les malus. De plus, le porteur bénéficie des règles spéciales 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 à une figurine ennemie possédant une Arme Magique, jetez 1D6. Sur un résultat de 4+, toutes les Armes Magiques de la figurine ennemie sont détruites.

Armures magiques

Armure en Peau de Mammouth 35 pts
Type : Armure Lourde. Ne peut être prise que par des figurines à pied.
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 -1 en Initiative jusqu'à un minimum de 1.~~

Talismans

Œil Aveugle de Nyanggai 25 pts
Une seule utilisation. Ce Talisman doit être activé au début de la phase de Magie de l'adversaire. Le porteur, l'unité dans laquelle il se trouve et tout autre Personnage également dans cette unité ne peuvent être ciblés par les sorts n'étant pas de type Aura lancés par des Sorciers ennemis.

Objets enchantés

Sortilège de l'Aurochs 15 pts
Le porteur bénéficie de la règle spéciale Ossature de Granit (voir l'unité rare Aurochs de Pierre).

Objets cabalistiques

Cœur Démoniaque 50 pts
Une seule utilisation. Doit être activé au début d'une phase de Magie de l'adversaire. Au cours de cette phase, tous les Sorciers ennemis dans un rayon de 24" subiront un Fiasco lorsqu'ils obtiendront n'importe quel double lors du lancement d'un sort. Seul un double '6' compte comme un Pouvoir Irrésistible, et il n'est pas possible de subir plusieurs Fiascos pour un seul lancement. De plus, tous les Fiascos seront considérés comme ayant été obtenus en utilisant un Dé de Pouvoir supplémentaire par rapport au nombre de dés réellement utilisés pour établir leurs conséquences. ~~Les Objets de Sort ne sont pas affectés.~~

Bannières magiques

Étendard en Peau de Dragon 40 pts
Les figurines de l'unité 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. Le porteur de la bannière bénéficie de la règle spéciale Attaque de Souffle (Force 3, Attaques Enflammées).~~

Crâne de Qenghet 20 pts
Les figurines de l'unité causent la Peur et réussissent automatiquement les tests de Terreur.

SEIGNEURS

GRAND KHAN



180 pts

Figurine seule

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 :

Avalanche de Viande.

Règles spéciales :

Peur.

Options

Peut choisir un seul Grand Nom sans limite de pts

Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à 100 pts

Peut prendre une arme de tir (un seul choix) :

Pistolet Ogre 6 pts

Paire de Pistolets Ogres 8 pts

Arbalète Ogre 8 pts

Peut prendre une arme de corps à corps (un seul choix) :

Poing de Fer 15 pts

Arme Lourde 20 pts

GRAND CHAMAN



245 pts

Figurine seule

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 :

Avalanche de Viande.

Magie :

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

Options

Peut choisir un seul Grand Nom sans limite de pts

Maître Sorcier Niveau 4 30 pts

Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à 100 pts

Peut prendre une arme de corps à corps (un seul choix) :

Paire d'Armes 5 pts

Arme Lourde 15 pts

Peut prendre une Bénédiction Suprême du Feu* 35 pts

*seulement si la Discipline du Feu ou de l'Alchimie est choisie

Règles spéciales

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

HÉROS

KHAN



105 pts

Figurine seule

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

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales des Ogres :

Avalanche de Viande.

Options

Peut devenir Porteur de la Grande Bannière.....25 pts
 - Peut prendre un Gnetteur Scrapulin 5 pts
 Peut choisir un seul Grand Nom..... sans limite de pts
 Peut prendre des Objets Magiques..... jusqu'à 50 pts
 Peut prendre une arme de tir (un seul choix) :
 Pistolet Ogre.....6 pts
 Paire de Pistolets Ogres 8 pts
 Arbalète Ogre.....8 pts
 Peut prendre une arme de corps à corps (un seul choix) :
 Poing de Fer 15 pts
 Arme Lourde.....15 pts

CHAMAN



105 pts

Figurine seule

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

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Règles spéciales des Ogres :

Avalanche de Viande.

Magie :

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

Règles spéciales

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

Options

Peut choisir un seul Grand Nom..... sans limite de pts
 Apprenti Sorcier Niveau 2.....25 pts
 Peut prendre des Objets Magiques..... jusqu'à 50 pts
 Peut prendre une arme (un seul choix) :
 Paire d'Armes.....3 pts
 Arme Lourde.....6 pts
 Peut prendre une Bénédiction du Feu*25 pts
 *seulement si la Discipline du Feu est choisie

CHASSEUR DE MASTODONTE



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	40x40 mm

Armes :

Lance de Chasse.

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales des Ogres :

Avalanche de Viande.

Règles spéciales :

Chef de Meute, Pas un Meneur, Rapide, Solitaire.

Montures

Razor-Buffle	60 pts
Aurochs de Pierre (Unique)*	250 pts

Options

Peut choisir un seul Grand Nom	sans limite de pts
Peut prendre des Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Peut être amélioré en Éclaireur (à pied seulement)	10 pts
Peut remplacer sa Lance de Chasse par une Arbalète Ogre	gratuit
Peut prendre une arme (un seul choix) :	
Paire d'Armes	5 pts
Poing de Fer	15 pts
Lance de Cavalerie	15 pts
Arme Lourde	15 pts

Règles spéciales

Solitaire : Les Chasseurs de Mastodonte à pied ne peuvent rejoindre que des unités de Yétis et de Tigres à Dents de Sabre, tandis que ceux montés ne peuvent rejoindre aucune unité.

Chef de Meute : Si un Chasseur de Mastodonte est déployé dans une unité Tigres à Dents de Sabre, et seulement tant qu'il reste avec elle, cette unité perd Insignifiant et gagne Avant-Garde. De plus, le Chasseur de Mastodonte 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 Mastodonte monté sur un Aurochs de Pierre ne peut choisir que le Grand Nom Cœur Sauvage s'il souhaite en prendre un.

UNITÉS DE BASE

GUERRIER TRIBAUX

De 3 à 14 figurines



75 pts

27 pts/fig

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

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armes :

Paire d'Armes.

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales des Ogres :

Avalanche de Viande.

Options

Peut prendre une Armure Lourde 3 pts/fig
 Peut prendre un Poing de Fer 6 pts/fig

État-Major

Champion 10 pts
 Porte-étendard 10 pts
 - Peut devenir Porte-étendard Vétéran
 - Peut prendre un Guetteur Scrapulin 5 pts
 Musicien 10 pts

BRISE-CRÂNES

De 3 à 12 figurines



100 pts

44 pts/fig

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

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armes :

Arme Lourde.

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales des Ogres :

Avalanche de Viande.

État-Major

Champion 10 pts
 Porte-étendard 10 pts
 - Peut devenir Porte-étendard Vétéran
 - Peut prendre un Guetteur Scrapulin 5 pts
 Musicien 10 pts

SCRAPULINS

De 10 à 60 figurines



40 pts

3 pts/fig

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

Type de troupe	Socle
Infanterie	20x20 mm

Armes :

Armes de Jet.

Règles spéciales :

Insignifiant.

Options

Peut prendre une Armure Lourde 1 pts/fig
 Peut remplacer ses Armes de Jet par :
 Arc Court gratuit
 Bouclier 1 pts/fig
 Lance 1 pts/fig

État-Major

Champion 10 pts
 - Une unité peut l'améliorer en Chef Scrapulin ... 20 pts
 Porte-étendard 10 pts
 Musicien 10 pts

CHEF SCRAPULIN

Figurine seule



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

Peut prendre une arme (un seul choix) :

Hallebarde 3 pts

Arme Lourde..... 3 pts

Règles spéciales

Au Boulot ! : Les Chefs Scrapulins ont la règle Tenez les Rangs bien qu'ils ne soient pas Porteur de la Grande Bannière. Toutefois, seuls les Scrapulins, les Lance-Débris et les Braconniers Scrapulins peuvent bénéficier du Tenez les Rangs prodigué par un Chef Scrapulin.

UNITÉS SPÉCIALES

GUEULES D'ACIER

De 3 à 10 figurines



120 pts

40 pts/fig

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

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armes :

Canon à la Hanche.

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales des Ogres :

Avalanche de Viande.

État-Major

Champion	10 pts
Porte-étendard	10 pts
- Peut prendre une Bannière magique.....	jusqu'à 25 pts
- Peut prendre un Guetteur Scrapulin	5 pts
Musicien	10 pts

Équipement spécial

Canon à la Hanche : Portée 24", Force 4, Perforant (1), Tirs Multiples (1D6), ~~Difficile à Manier~~. Le Canon à la hanche ne subit pas de pénalité pour toucher due à un Mouvement ou aux Tirs Multiples. ~~Le Canon à la Hanche compte comme une Hallebarde qui frappe à Initiative 0 au Corps à Corps.~~

BALAFRÉS

De 3 à 8 figurines



135 pts

55 pts/fig

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

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales des Ogres :

Avalanche de Viande.

Options

Peut prendre des armes :

Paire d'Armes	3 pts/fig
Pistolet Ogre	5 pts/fig
Poing de Fer	7 pts/fig
Paire de Pistolets Ogres	7 pts/fig
Arme Lourde	7 pts/fig

État-Major

Champion	10 pts
Porte-étendard	10 pts
- Peut prendre une Bannière magique.....	jusqu'à 50 pts
- Peut prendre un Guetteur Scrapulin	5 pts
Musicien	10 pts

Règles spéciales

Balafres de Guerre : Chaque unité de Balafres peut choisir jusqu'à deux règles spéciales parmi les suivantes : Attaques Empoisonnées, Avant-Garde, Charge Tonitruante, Coup Fatal, Garde du Corps, Guide, Immunisé à la Psychologie, Rapide. Chaque règle spéciale ne peut être prise que par une seule unité de Balafres.

CHEVAUCHEURS DE RAZOR-BUFFLE



130 pts

De 2 à 4 figurines

65 pts/fig

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

Type de troupe	Socle
Cavalerie Monstrueuse	40x40 mm

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (5+).

Règles spéciales :

Peur, Touches d'Impact (1D3).

Options

- Peut prendre une Armure Lourde 10 pts/fig
- Peut prendre une arme (un seul choix) :
 - Arme Lourde 10 pts/fig
 - Poing de Fer (seulement avec une armure légère) 15 pts/fig

État-Major

- Champion 10 pts
- Porte-étendard 10 pts
 - Peut prendre une Bannière magique jusqu'à 50 pts
 - ~~Peut prendre un Guetteur-Scrapulin~~ 5 pts
- Musicien 10 pts

TIGRES À DENTS DE SABRE



40 pts

De 1 à 15 figurines

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.

Bêtes Sauvages

DÉVOREUR DE CHAIR



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, Peur, Indémoralisable, Régénération (5+).

YÉTIS



80 pts

De 2 à 5 figurines

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, Peur, Rapide, Tirailleurs, Toucher de Givre.

Guide, Attaques Magiques

État-Major

- Champion 10 pts

Règles spéciales

Toucher de Givre : Toute unité ennemie en contact socle à socle avec une figurine possédant cette règle subit -1 en Initiative, jusqu'à un minimum de 1.

BRACONNIERS SCRAPULINS

De 5 à 10 figurines



40 pts

6 pts/fig

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Paire d'Armes.

Règles spéciales :

Insignifiant, Tirailleurs, C'est un Piège!, Éclaireurs.

État-Major

Champion 10 pts

Règles spéciales

C'est un Piège! : Tout Champ, Forêt ou Ruine devient un Terrain Dangereux 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 Scrapulins est en contact avec l'élément de décor concerné. Les figurines qui traitent normalement ces éléments de décor comme des Terrains Dangereux souffrent d'un malus de -1 à leurs jets de Terrain Dangereux (jusqu'à un résultat minimal de 1). Les Braconniers Scrapulins n'ont pas à faire de test de Terrain Dangereux lorsqu'ils entrent ou sortent d'un élément de décor qu'ils ont piégé.

UNITÉS RARES

CRACHE-TONNERRE



200 pts

Figurine seule

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Crache-Tonnerre	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Équipage Ogre (1)	-	3	3	4	-	-	2	3	7
Équipage Scrapulin (1)	-	2	3	3	-	-	3	1	6
Rhinocéros laineux (1)	6	3	-	5	-	-	2	3	5

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armure :

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

Équipement spécial

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

- Comme une Arme d'Artillerie du type Canon (2D6'') avec le profil suivant : Portée 48'', Force 10, Blessures Multiples (Artillerie), Perforant (2).
- Comme une Arme d'Artillerie du type Batterie de Tir avec le profil suivant : Portée 12'', Force 5, Perforant (2), Tirs Multiples (2D6).

LANCE-DÉBRIS



130 pts

Figurine seule

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lance-Débris	-	-	-	5	4	5	-	-	-
Équipage Scrapulin (7)	-	2	3	3	-	-	3	1	6
Rhinocéros laineux (1)	6	3	-	5	-	-	2	3	5

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armure :

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

Règles spéciales :

Insignifiant.

Équipement spécial

Lance-Débris : Arme d'Artillerie du type Catapulte (5'') avec Portée 48'', Force 3, Coup Fatal.

AUROCHS DE PIERRE



250 pts

Figurine seule

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Aurochs de Pierre	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 :

Ossature de Granit, Rapide, Tenace, Touches d'Impact (3D3), Frénésie (Aurochs de Pierre uniquement).

Options

Le Cavalier peut remplacer son Arbalète Ogre par :

- Lance de Chasse gratuit
- Lance de Cavalerie 5 pts

Règles spéciales

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

MAMMOUTH DE GIVRE



200 pts

Figurine seule

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
Mammoth de Givre	6	3	-	6	6	6	2	4	5	Monstre Monté	100x150 mm
Cavalier (2)	-	3	4	4	-	-	3	3	8		

Armes :

Arbalète Ogre (Cavalier 1), Lance de Chasse (Cavalier 2).

Armure :

Protection Innée (4+).

Règles spéciales :

Aura Glaciale, Touches d'Impact (3D3).

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 qui permet de lancer le sort Aquilon (Discipline des Cieux).

Options

Chaque Cavalier peut remplacer son arme par :

- Lance de Chasse gratuit
- Lance de Cavalerie gratuit

GÉANT ASSERVI

Figurine seule



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 :

Insignifiant, Tenace, Immunisé à la Psychologie.

Règles spéciales

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

Attaques de Géant : Quand un Géant attaque au corps à corps, choisissez une unité en contact socle à socle pour subir son attaque 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.

Attaques de Géant :

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

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 de 2. Si deux Géants opposés, ou plus, « Hurlent », le combat est un match nul.

Saute : L'unité sélectionnée subit 1D6 touches de la Force du Géant, réalisées comme si elles suivaient la règle spéciale Attaques de Broyage. 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 sur 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 dans l'unité sélectionnée et en contact socle à socle avec le Géant. 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.

MONTURES

La section Montures concerne les montures de Personnages. Les montures pour non-Personnages suivent les règles données dans leur description d'unité.

RAZOR-BUFFLE



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x100 mm

Armure :
Protection de Monture (5+).

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

AUROCHS DE PIERRE



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

Type de troupe
Monstre

Socle
100x150 mm

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles spéciales :
Ossature de Granit, Rapide, Tenace, Touches d'Impact (3D3), Frénésie.

Règles spéciales

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

FICHE DE RÉFÉRENCE

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

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Scrapulins	4	2	3	3	3	1	3	1	6
B Chef Scrapulin	4	3	4	3	3	2	4	3	7
S Braconniers Scrapulins	4	2	4	3	3	1	3	1	6

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Guerrier Tribaux	6	3	3	4	4	3	2	3	7
B Brise-Crânes	6	3	3	4	4	3	2	3	8
S Gueules d'Acier	6	3	3	4	4	3	2	3	7
S Balafrés	6	4	4	5	4	3	3	4	8
S Dévoreur de Chair	6	3	-	5	5	4	3	4	7
S Yétis	7	3	-	5	4	3	3	3	8

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

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

Cavalerie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Chevaucheurs de Razor-Buffer									
- Cavalier	6	3	3	4	4	3	2	3	8
- Razor-Buffer	8	3	-	5	5	3	2	4	5

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Crache-Tonnerre									
- Crache-Tonnerre	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Équipage Ogre (1)	-	3	3	4	-	-	2	3	7
- Équipage Scrapulin (1)	-	2	3	3	-	-	3	1	6
- Rhinocéros laineux (1)	6	3	-	5	-	-	2	3	5
R Lance-Débris									
- Lance-Débris	-	-	-	5	4	5	-	-	-
- Équipage Scrapulin (7)	-	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
M Aurochs de Pierre	7	3	-	7	6	6	2	5	5

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

Armes de Tir Ogres

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Pistolet Ogre	-	24"	4	-	-	1
Paire de Pistolets Ogres	-	24"	4	2	-	1
Arbalète Ogre	*	30"	5	-	-	1
Lance de Chasse	-	12"	F+1	-	1D3, Monstres, Monstres Montés	-
Canon à la Hanche (Gueules d'Acier)	-	24"	4	1D6	-	1
Pistolet Ogre	-	24"	4	-	-	1
Crache-Tonnerre (1)	Canon (2D6")	48"	10	-	Artillerie	2
Crache-Tonnerre (2)	Batterie de Tir	12"	5	-	-	2
Lance-Débris	Catapulte (5")	48"	3	-	-	Coup Fatal

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

CHANGE LOG

V0.99.0

- Iron fist
- Ogre crossbow
- Headhunter
- Hellfist prices due to updated marks
- Spinesplitter
- Khagadai's Maul
- Axe-Breaker Gauntlet
- Dragonskin Banner
- Iron fist price
- Great shaman
- Paths for shamans and great shamans
- Tribsemen
- Bruisers
- Bombardiers
- Mercenary Veterans
- Sabretooth Tigers
- Kin-Eater

- Scrapling Trappers
- Scratapult
- Slave Giant
- Mammoth Hunter ws
- Daemon Heart
- Yetis
- Scratapult

V0.11.0

- Khagadai's Maul and Axe-Breaker Gauntlet clarifications
- Daemon Heart 5 point drop
- Spell casters points change
- Thunder cannon point / range / T changes
- Scratapult point / range / T+W changes
- Changes on costs to various characters' weapons
- Tribesmen configuration
- Great Khan 20pts reduction
- AP1 to Heart-Ripper
- Scraplings configuration