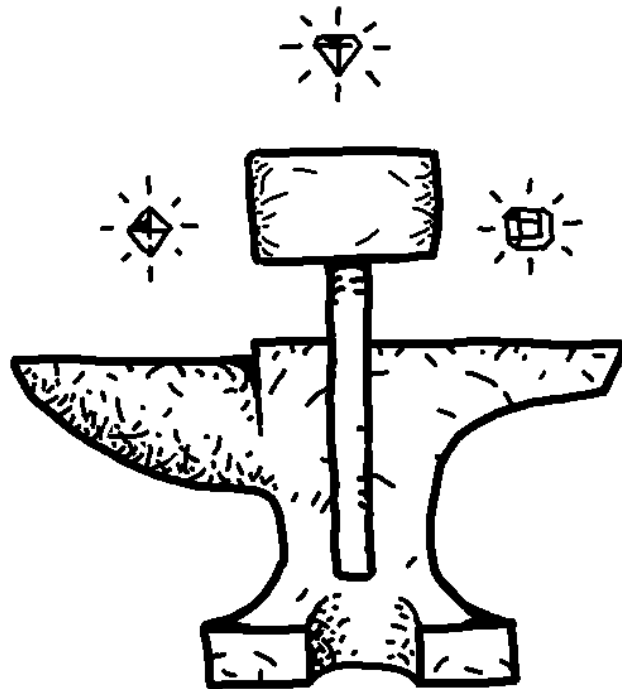


Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Forteresses Naines

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 2 mai 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 COMMUNES DE L'ARMÉE

Taillés dans les Montagnes

Tant qu'il reste sur la table au moins une unité alliée d'une armée des Forteresses Naines, tous les sorts lancés par les figurines ennemies voient leur valeur de lancement, ou leur niveau de puissance pour les Objets de Sorts, augmentée de +1. La valeur de lancement des sorts restant en jeu ne change pas pour ce qui est de leur dissipation.

Vieille Rancune

Une armée des Forteresses Naines a un nombre de Vieilles Rancunes défini comme suit :

- Une Vieille Rancune par Roi Nain présent dans l'armée.
- 1D3 Vieilles Rancunes additionnelles pour chaque Roi Nain monté sur un Trône de Guerre.
- Une Vieille Rancune additionnelle si l'armée combat des figurines issues des livres d'armées Peaux Vertes ou Marée de Vermine.

Après les déploiements des deux joueurs, vous pouvez désigner une figurine ou une unité ennemie pour chaque Vieille Rancune. Aucune figurine ou unité ne peut être ciblée plus d'une fois. Toutes les unités de votre armée gagnent la règle Haine contre ces figurines ou unités.

Si c'est une unité qui est choisie, toute figurine qui la rejoint subit aussi les effets de la Vieille Rancune tant qu'elle reste dans l'unité. Un Personnage qui quitte une unité contre laquelle il existe une Vieille Rancune n'en subit donc plus les effets. Si une figurine individuelle est désignée et qu'elle rejoint une unité, les effets de la Vieille Rancune ne s'étendent pas à l'unité entière.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Implacable

Les unités d'Infanterie contenant uniquement des figurines dotées de cette règle peuvent tripler leur mouvement lors d'une Marche Forcée au lieu de le doubler. Ceci est étendu aux situations où le mouvement est d'ordinaire limité au double de la valeur de mouvement de la figurine, telles que les Roues, les Reformatiions, les mouvements d'un Personnage au sein d'une unité, etc. La valeur de mouvement est alors également triplée.

Robuste

La figurine gagne la règle Charge Tonitruante. De plus, elle ne souffre pas de la pénalité de -1 pour toucher pour Tenir sa Position et Tirer en réaction à une charge.

Mur de Boucliers

Lorsque la figurine utilise un Bouclier, elle gagne une Sauvegarde Invulnérable (6+) contre les attaques de Corps à Corps non Spéciales provenant d'unités ennemies engagées sur le front. Cette Sauvegarde Invulnérable passe à 5+ durant chaque première Manche de Corps à Corps pendant laquelle son unité a été chargée.

Retranchement

Une fois le déploiement terminé mais avant de placer les Éclaireurs, la figurine peut retrancher une seule Machine de Guerre qui comptera comme étant à Couvert Lourd. Si la Machine de Guerre bouge pour une raison ou une autre, elle perd définitivement ce couvert.

Pierre de Serment

Au début de n'importe quelle Manche de Corps à Corps, la figurine peut déclarer qu'elle l'utilise sa Pierre de Serment. A partir de ce moment, l'unité du porteur considère ses flancs et son arrière comme étant de front en ce qui concerne les Attaques de Soutien et les règles Parade et Mur de Boucliers. Elle peut néanmoins toujours être Désorganisée. Tant que la Pierre de Serment est active, le porteur doit toujours lancer et relever des défis, à moins qu'une autre figurine amie ne le fasse avant. L'unité ne peut pas poursuivre directement après le combat où la Pierre de Serment a été utilisée.

Les effets de la Pierre de Serment disparaissent immédiatement une fois le combat terminé ou à la fin de la phase durant laquelle son porteur est tué.

Tant que le porteur est en vie, la Pierre peut être activée à nouveau lors des combats suivants.

Plus Ils Sont Gros...

Les Attaques de Corps à Corps de la figurine blessent toujours sur 4+ ou mieux. Elle gagne également la règle Rapide lorsqu'elle fait le jet d'une charge vers une unité contenant au moins une figurine d'un des types suivant : Bête Monstrueuse, Cavalerie Monstrueuse, Infanterie Monstrueuse, Monstre ou Monstre Monté.

Tu Partiras avec Moi !

Juste avant qu'elle soit retirée comme perte suite à une attaque de Corps à Corps durant la Phase de Corps à Corps, la figurine peut porter immédiatement une ultime attaque de Corps à Corps avec l'arme utilisée pendant cette manche. L'attaque doit être portée au choix sur la figurine adverse l'ayant achevé ou bien son unité, auquel cas cette attaque est distribuée comme un tir. Les bonus et règles spéciales sont appliquées normalement, mais la figurine ne peut porter qu'une seule attaque au plus dont la Force ne peut pas dépasser 5. Cette règle ne peut pas être utilisée suite à des pertes infligées par des Touches d'Impact. Une unité ne peut utiliser cette règle que si elle a au moins autant de rangs que de colonnes au début de la Manche de Corps à Corps.

ARMURERIE

Roquettes Tueuses de Wyrms :

Arme de Tir. Portée 24'', Force 6, Attaques Enflammées, Blessures Multiples (1D3), Rechargez !.

Sulfateuse :

Arme de Tir. Portée 18'', Force 5, Attaques Enflammées, Tirs Multiples (4), Tir Rapide.

RUNES DE BATAILLE

Les Aïeux de la Forge, les Forgerons Runiques et les Enclumes Ancestrales peuvent disposer de ces Runes, en suivant les règles détaillées dans leur profil, et les lancer comme des Objets de Sort. Aucune Rune de Bataille ne peut être choisie plus de deux fois dans une même armée. Ce chiffre est réduit à un pour les Patrouilles et augmenté à quatre pour les Grandes Armées.

Nom	Type	Durée	Effet
Rune du Métal	Amélioration	Dure un Tour	La cible peut relancer ses jets de Sauvegarde d'Armure ratés.
Rune de Résolution	Amélioration	Immédiat	L'unité alliée ciblée peut effectuer un Mouvement Magique de 6".
Rune de Jugement	Amélioration	Dure un Tour	L'unité alliée ciblée peut relancer ses jets pour toucher ratés au Corps à Corps.
Rune du Serment	Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne les règles Tenace et Immunisé à la Psychologie.
Rune Luisante	Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne les règles Camouflé et Distrayant.
Rune de Résistance	Amélioration	Dure un Tour	Les jets pour blesser contre la cible subissent un malus de -1. Plusieurs instances de ce sort sur une même unité ne s'additionnent pas.

RUNES NAINES

Les armées des Forteresses Naines n'utilisent pas les Objets Magiques Communs, sauf les Bannières Magiques, mais créent plutôt les leurs en utilisant des Runes Naines. Les objets ainsi forgés sont appelés Objets Runiques et suivent les règles habituelles des Objets Magiques. Une Arme Runique compte donc par exemple comme une Arme Magique. Chaque combinaison de Runes correspond à un unique Objet Magique qui ne peut pas être dupliqué au sein d'une même armée. Une Rune peut être dupliquée sur un même objet s'il n'y a pas de mention contraire.

Runes d'Arme

Toute Arme de Base ou Paire d'Armes peut être enchâssée d'un maximum de trois Runes parmi cet ensemble.

Rune de Pénétration 40/30 pts
Unique.

Les attaques portées avec l'arme gagnent la règle Perforant (6).

Rune de Destruction 40/20 pts
Unique.

Les attaques portées avec l'arme gagnent la règle Blessures Multiples (1D3).

Rune Brisante 35/25 pts
Unique.

Les attaques portées avec l'arme ont Force 10 quand la cible possède une Endurance de 5 ou plus.

Rune de Puissance 20 pts
Les attaques portées avec l'arme ont un bonus de +1 en Force pour chaque Rune de Puissance enchâssée.

Rune de Précision 20 pts
Le porteur gagne la règle Réflexes Foudroyants.

Rune d'Accélération 20 pts
Le porteur attaque avec un bonus de +2 en Initiative pour chaque Rune d'Accélération enchâssée.

Rune de l'Art de la Forge 20/15 pts
Unique.

L'arme devient une Arme Lourde.

Rune de Fureur 15 pts
Le porteur gagne +1 Attaque par Rune de Fureur enchâssée.

Rune de Feu 5 pts
Les attaques portées avec l'arme ont la règle Attaques Enflammées.

Runes d'Armure

Tout ensemble d'armure peut être enchâssé d'un maximum de trois Runes parmi cet ensemble.

Rune d'Endurance 45 pts
Unique.

Les jets pour blesser réussis contre le porteur doivent être relancés.

Rune de Bronze 30 pts
Le porteur gagne +1 Point de Vie.

Rune d'Acier 30 pts
Le porteur peut relancer ses jets de Sauvegarde d'Armure ratés.

Rune des Montagnes 30 pts
Le porteur gagne +1 en Endurance jusqu'à un maximum de 6.

Rune d'Aegis 15 pts
Le porteur gagne la règle Résistance à la Magie (1) ou augmente cet effet de +1 par Rune, jusqu'à Résistance à la Magie (4) au mieux. Cela n'augmente pas la Résistance à la Magie qui serait obtenue par le biais d'une autre figurine de l'unité du porteur.

Rune de Fer 10 pts
Le porteur gagne une Protection Innée (6+). Une autre Rune peut être ajoutée pour passer cet effet à (5+).

Rune d'Écrasement 10 pts
Le porteur gagne la règle Touches d'Impact (+1).

Runes de Talisman

Un maximum de 3 Runes de cet ensemble peuvent être sélectionnées et comptent alors comme un unique Talisman.

Rune de Vengeance 35 pts
Un par Armée.

Usage Unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Phase de Mouvement. Les unités amies à moins de 6" du porteur gagnent la règle Charge Dévastatrice jusqu'à la fin du Tour de Joueur.

Rune du Dragon 35 pts
Le porteur gagne la règle Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées et Attaques Magiques).

Rune de Courage 30 pts
Usage Unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Manche de Corps à Corps. Le porteur gagne la règle Tenace pour la durée de la Phase.

Rune d'Infamie 20 pts
Le porteur provoque la Peur.

Rune Bouclier 15 pts
Le porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (6+) ou améliore la valeur de cette Sauvegarde Invulnérable de 1 par Rune. L'effet de cette Rune ne s'additionne qu'avec lui-même et la règle Mur de Boucliers, et jusqu'à obtenir 4+ au mieux. Ceci n'affecte pas l'interaction avec la Résistance à la Magie.

Rune d'Empathie 10 pts
Le porteur gagne les règles Avant-Garde et Éclaireur mais ne peut pas être monté sur un Trône de Guerre.

Rune de la Forge 5 pts
Le porteur gagne la règle Né du Feu.

Runes Cabalistiques

Les figurines avec la règle Artisanat Runique ou Science Runique peuvent prendre un maximum de 3 Runes de cet ensemble qui comptent alors comme un unique Objet Cabalistique.

Rune de Connaissance 50 pts
Unique.

À la fin de votre Phase de Magie, vous pouvez mettre de côté un Dé de Magie et l'ajouter à votre réserve à la Phase de Magie suivante, immédiatement après avoir jeté les dés pour les Flux de Magie.

Rune de Maîtrise 40 pts
Une fois par Phase de Magie, le porteur peut relancer un Dé de Pouvoir utilisé pour un Objet de Sort.

Rune Dévoreuse de Sort 35 pts
Un par Armée.

Usage Unique. Le joueur peut décider d'utiliser cette Rune plutôt que de tenter une dissipation. Le sort est lancé normalement, mais il est ensuite perdu et ne peut plus être relancé de la partie. Cette Rune ne peut pas être combinée avec une Rune de Déni sur un même objet.

Rune de Déni 35 pts
Un par Armée.

Usage Unique. Le joueur peut décider d'utiliser cette Rune plutôt que de tenter une dissipation. Le sort est automatiquement dissipé.

Rune Brillante 35 pts
Le porteur ajoute un bonus de +1 à tous ses jets de dissipation ainsi qu'aux jets de lancement de sorts liés à des Objets de Sort. Cela passe outre les restrictions habituelles empêchant les modificateurs de lancement pour les Objets de Sort.

Rune de Harcèlement 25 pts
Le joueur profite d'un bonus de +1 sur ses jets de Canalisation tandis que l'adversaire subit un malus de -1 sur les siens.

Bannières Runiques

Les armées des Forteresses Naines peuvent aussi bien utiliser les Bannières Magiques Communes que les Bannières Runiques listées ci-dessous. Un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une Bannière Magique Commune ou une Bannière Runique dans son budget d'Objets Runiques.

Bannière Runique de Protection 45 pts
Toutes les unités alliées à moins de 6" du porteur gagnent une Sauvegarde Invulnérable (5+) contre les Attaques de Tir.

Bannière Runique de Confusion 30 pts
Les unités chargeant l'unité du porteur réduisent leur distance de charge de 1D6". Jetez le dé pour chaque unité qui charge avant de les déplacer. Cela peut provoquer une charge ratée.

Bannière Runique de Hardiesse 25 pts
L'unité du porteur gagne la règle Avant-Garde.

SEIGNEURS

ROI NAIN

Figurine **seule**



Coût min. : **135 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	7	4	4	5	3	4	4	10

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure de Plates.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Mur de Boucliers, Robuste.

Montures

Porteurs de Bouclier	50 pts
Trône de Guerre	150 pts

Options

Objets Runiques	jusqu'à 125 pts
Pierre de Serment	30 pts
Bouclier	10 pts
Arme de Tir (un seul choix) :	
Pistolet	4 pts
Arbalète	8 pts
Arquebuse	8 pts
Arme Lourde	10 pts

MONTURES DU ROI NAIN

PORTEURS DE BOUCLIER



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

Type de troupe
Infanterie

Socle
40x20 mm

Armure :

Protection de Monture (5+).

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Robuste.

TRÔNE DE GUERRE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	5	3	4	4	6	2	4	10

Type de troupe
Infanterie

Socle
40x60 mm

Armure :

Protection de Monture (5+).

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Robuste.

Règles spéciales :

Haine, Majesté des Hauts Rois.

Règles spéciales

Majesté des Hauts Rois : Si un Général est monté sur le Trône de Guerre, la portée de sa règle Présence Charismatique passe à 18". Toutes les unités amies à moins de 6" gagnent la règle Rapide. Si le Personnage sur le Trône de Guerre était dans une unité lorsqu'il est tué, l'unité gagne la règle Frénésie. L'Artillerie de Campagne passe des Unités Spéciales aux Unités Rares.

SEIGNEURS

CHASSEUR DE DÉMON



Coût min. : **130 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	7	4	5	5	3	5	5	10

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Arme Lourde, Paire d'Armes.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Robuste.

Règles spéciales des Chasseurs :

Indémoralisable, Maître d'Armes, Plus Ils Sont Gros..., Sauvegarde Invulnérable (6+), Tu Partiras avec Moi !.

Règles spéciales :

Avant-Garde, Coup Fatal, Haine (Figurines D'Outre-Monde), Pas un Meneur.

Options

Arme Runique jusqu'à 125 pts

Jusqu'à deux choix :

Résistance à la Magie (1) 15 pts

Peur 20 pts

Tueur de Monstres 30 pts

Opiniâtre 40 pts

Règles spéciales

Tueur de Monstres : La figurine gagne la règle Blessures Multiples (2, Bêtes Monstrueuses, Cavalerie Monstrueuse, Infanterie Monstrueuse, Monstre et Monstre Monté).

Opiniâtre : La figurine gagne une attaque supplémentaire par figurine ennemie en contact socle à socle avec elle.

ÂIEUL DE LA FORGE



Coût min. : **125 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	6	4	4	5	3	3	2	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure de Plates.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Mur de Boucliers, Robuste.

Règles spéciales :

Canalisation, Résistance à la Magie (2), Science Runique.

Options

Objets Runiques jusqu'à 125 pts

Bouclier 3 pts

Arme Lourde 8 pts

Jusqu'à 4 Runes de Batailles différentes 5 pts/rune

Règles spéciales

Science Runique : L'Âieul de la Forge et son unité disposent de la règle Perforant (1). Il peut dissiper comme un Maître Sorcier et utiliser ses Runes de Bataille comme des Objets de Sort, avec au choix :

- Niveau de Puissance 4, Portée 6''.

- Niveau de Puissance 5, Portée 12''.

MAÎTRE INGÉNIEUR

Figurine **seule**



Coût min. : **100 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	6	4	4	5	3	3	2	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure de Plates.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Mur de Boucliers, Robuste.

Règles spéciales :

Ingénieur, Maître en Balistique, Retranchement.

Options

Objets Runiques	jusqu'à 100 pts
Bouclier	3 pts
Arme de Tir (un seul choix) :	
Pistolet	4 pts
Paire de Pistolets	5 pts
Arbalète	8 pts
Arquebuse	8 pts
Sulfateuse	10 pts
Roquettes Tueuses de Wurm	20 pts
Arme Lourde	8 pts

Règles spéciales

Maître en Balistique : Au lieu d'utiliser la règle Ingénieur, un Maître Ingénieur peut, au début de la Phase de Tir et pour la durée de celle-ci, octroyer un des bonus suivants à une unité d'Infanterie alliée située à moins de 6" :

- L'unité gagne un bonus de +1 pour toucher au Tir.
- L'unité peut relancer les jets pour blesser ayant donné '1' au Tir.
- La portée des Armes de Tir de l'unité augmente de 1D6 + 1".

Un bonus donné ne peut pas se cumuler sur une même unité.

HÉROS

THANE

Figurine **seule**



Coût min. : **70 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	6	4	4	5	2	3	3	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure de Plates.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Mur de Boucliers, Robuste.

Règles spéciales

Chef de Clan : Le Thane et tous les Guerriers des Clans de son unité gagnent la règle Combat avec un Rang Supplémentaire.

Options

Objets Runiques jusqu'à 75 pts
 Pierre de Serment 25 pts
 Un seul choix :
 Porteur de la Grande Bannière 25 pts
 Chef de Clan 30 pts
 Bouclier 8 pts
 Arme de Tir (un seul choix) :
 Pistolet 4 pts
 Arbalète 8 pts
 Arquebuse 8 pts
 Arme Lourde 10 pts

INGÉNIEUR NAIN

Figurine **seule**



Coût min. : **65 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	5	4	4	4	2	3	2	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure de Plates.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Mur de Boucliers, Robuste.

Règles spéciales :

Ingénieur, Retranchement.

Options

Objets Runiques jusqu'à 50 pts
 Bouclier 2 pts
 Arme de Tir (un seul choix) :
 Pistolet 4 pts
 Paire de Pistolets 5 pts
 Arbalète 8 pts
 Arquebuse 8 pts
 Sulfateuse 10 pts
 Roquettes Tueuses de Wyrms 20 pts
 Arme Lourde 6 pts

FORGERON RUNIQUE



Coût min. : **70 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	5	3	4	4	2	3	2	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure de Plates.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Mur de Boucliers, Robuste.

Règles spéciales :

Artisanat Runique, Canalisation, Résistance à la Magie (1).

Options

Objets Runiques jusqu'à 75 pts
Bouclier 2 pts
Arme Lourde 6 pts
Jusqu'à 2 Runes de Batailles différentes 5 pts/rune

Règles spéciales

Artisanat Runique : Le Forgeron Runique et son unité disposent de la règle Perforant (1). Il peut dissiper comme un Sorcier Apprenti et utiliser ses Runes de Bataille comme des Objets de Sort, avec au choix :

- Niveau de Puissance 4, Unité du Lanceur.
- Niveau de Puissance 5, Portée 6''.

CHASSEUR DE DRAGON



Coût min. : **50 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	6	3	4	5	2	4	4	10

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Arme Lourde, Paire d'Armes.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Robuste.

Règles spéciales des Chasseurs :

Indémoralisable, Maître d'Armes, Plus Ils Sont Gros..., Sauvegarde Invulnérable (6+), Tu Partiras avec Moi !.

Règles spéciales :

Avant-Garde, Coup Fatal, Pas un Meneur.

Options

Arme Runique jusqu'à 75 pts
Jusqu'à deux choix :
Résistance à la Magie (1) 15 pts
Peur 20 pts
Tueur de Monstres 20 pts
Opiniâtre 25 pts

Règles spéciales

Tueur de Monstres : La figurine gagne la règle Blessures Multiples (2, Bêtes Monstrueuses, Cavalerie Monstrueuse, Infanterie Monstrueuse, Monstre et Monstre Monté).

Opiniâtre : La figurine gagne une attaque supplémentaire par figurine ennemie en contact socle à socle avec elle.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS DES CLANS



Coût min. : **60 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent 7 pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	3	3	4	1	2	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Mur de Boucliers, Robuste.

Options

Une seule unité de Guerriers des Clans ou de Barbes-Grises peut gagner la règle Avant-Garde (30 figurines ou moins) .. 1 pt/fig.
 Bouclier 1 pt/fig.
 Armes de Jet 1 pt/fig.
 Arme (un seul choix) :
 Paire d'Armes 1 pt/fig.
 Lance 1 pt/fig.
 Arme Lourde 3 pts/fig.

État-Major

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

BARBES-GRISES



Coût min. : **90 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 30 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 11 pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	5	3	4	4	1	2	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Mur de Boucliers, Robuste.

Règles spéciales :

Immunisé à la Psychologie, Radoteurs.

Options

Une seule unité de Guerriers des Clans ou de Barbes-Grises peut gagner la règle Avant-Garde (20 figurines ou moins) .. 1 pt/fig.
 Bouclier 1 pt/fig.
 Armes de Jet 2 pts/fig.
 Arme Lourde 3 pts/fig.

État-Major

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

Règles spéciales

Radoteurs : Toute unité alliée à moins de 6" peut relancer ses tests de Panique ratés.

SENTINELLES DES CLANS



Coût min. : **110 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 25 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **11 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	3	3	4	1	2	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Arbalète.

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales des Nains :
Implacable, Robuste.

Options

Échanger l'Arbalète contre :

Arquebuse	gratuit
Arquebuse Manufacturée (Unique)	2 pts/fig.
Bouclier	1 pt/fig.
Arme Lourde	3 pts/fig.

État-Major

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

Équipement spécial

Arquebuse Manufacturée : Arme de Tir. Type : Arquebuse. Accorde un bonus de +1 pour toucher au tir. Une unité équipée de cette arme ne peut pas porter d'Arme Lourde ni avoir de Porte-étendard Vétéran.

UNITÉS SPÉCIALES

GARDES SOUTERRAINS



Coût min. : **110 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 30 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 15 pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	5	3	4	4	1	2	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure de Plates, Bouclier.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Mur de Boucliers, Robuste.

Règles spéciales :

Garde du Corps, Mur Impénétrable.

État-Major

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

Règles spéciales

Mur Impénétrable : La Sauvegarde Invulnérable accordée par la règle Mur de Boucliers est toujours de 5+.

PHALANGE ROYALE



Coût min. : **130 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 30 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 16 pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	5	3	4	4	1	2	2	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Arme Lourde.

Armure :

Armure de Plates.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Robuste.

Règles spéciales :

Garde du Corps (Général, Roi Nain).

Options

Bouclier 1 pt/fig.

État-Major

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

VEILLEURS DES FORGES



Coût min. : **140 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent 14 pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	5	3	4	4	1	2	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Fusil de la Forge.

Armure :

Armure de Plates.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Robuste.

Règles spéciales :

Né du Feu, Sauvegarde Invulnérable (6+).

État-Major

Champion.....10 pts
- Roquettes Tueuses de Wyrms 20 pts
Musicien.....10 pts
Porte-étendard.....10 pts
- Bannière Magique jusqu'à 25 pts

Équipement spécial

Fusil de la Forge : Arme de Tir. Portée 18'', Force 5, Attaques Enflammées, Tir Rapide.

CHASSEURS FUNESTES



Coût min. : **55 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 25 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **11 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	3	4	4	1	2	1	10

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Arme Lourde, Paire d'Armes.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Robuste.

Règles spéciales des Chasseurs :

Indémoralisable, Maître d'Armes, Plus Ils Sont Gros..., Sauvegarde Invulnérable (6+), Tu Partiras avec Moi !.

Options

Avant-Garde..... 2 pts/fig.
Tirailleurs (Unique, 15 fig. max.)..... 2 pts/fig.

État-Major

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

AUTOGYRES À VAPEUR



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Autogyre	1	-	-	-	5	3	-	-	-
Pilote	-	4	3	4	4	-	2	2	9

Type de troupe
Cavalerie

Socle
40x40 mm

Armure :

Armure Lourde, Protection de Monture (6+).

Règles spéciales :

Vol (8).

Doit choisir l'une des trois unités :

Autogyre d'Assaut (75 pts)

0-2 Choix

1 figurine.

Peut ajouter une figurine pour 65 pts.

Armes :

Grenades au Shrapnel, Sulfateuse.

Options

Tirailleurs (si 2 fig.)..... 10 pts

Autogyre Bombardier (105 pts)

0-2 Choix

Figurine **seule**.

Armes :

Bombes au Shrapnel, Sulfateuse.

Autogyre Incendiaire (85 pts)

0-2 Choix

Figurine **seule**.

Armes :

Chalumeau.

Équipement spécial

Grenades au Shrapnel : Attaque au Passage qui peut être utilisée une fois par partie. L'unité ennemie subit 1D3 touches de Force 3 pour chaque Autogyre dans l'unité.

Bombes au Shrapnel : Attaque au Passage. L'unité ennemie subit 1D6*2 touches de Force 3 avec la règle Perforant (1). Si un '6' naturel est obtenu sur le dé du nombre de touches, les Bombes au Shrapnel ne pourront plus être utilisées de la partie après cette attaque.

Chalumeau : Arme d'Artillerie de type Canon à Flammes.

Portée 3'', Force 3, Attaques Enflammées. Ne peut pas tirer si la figurine a effectué une Marche Forcée à ce Tour de Joueur. Ignorez le malus de -1 sur la table d'Incident de Tir.

MINEURS NAINS



Coût min. : **90 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **10 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	3	4	4	1	2	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales des Nains :

Implacable, Robuste.

Règles spéciales :

Emboscade.

Options

Doit prendre au moins un choix :

Bouclier	1 pt/fig.
Armes de Jet	2 pts/fig.
Pistolet	2 pts/fig.
Arme Lourde	2 pts/fig.

État-Major

Champion	10 pts
Musicien	10 pts
Porte-étendard	10 pts

ARTILLERIE DE CAMPAGNE



Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
-	-	-	-	7	3	-	-	-
3	4	3	3	4	-	2	1	9

Machine

Servant (3)

Type de troupe

Machine de Guerre

Socle

60 mm rond

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales :

Tenace.

Options

Tir Enflammé	5 pts
Rune d'Ingénierie	15 pts

Règles spéciales

Tir Enflammé : Les tirs gagnent les règles Attaques Enflammées et Attaques Magiques.

Rune d'Ingénierie : Ajoutez +4 aux jets de dés sur la table des Incidents de Tir.

Doit choisir entre :

Catapulte (90 pts)

0-2 Choix

Arme d'Artillerie de type **Catapulte** (3").
Portée 12 – 60", Force 3 [9], [Blessures Multiples (Artillerie)].

Peut prendre :

Règles spéciales

Confection Ancienne (50 pts) : Toutes les touches de la Catapulte gagnent +1 en Force et les règles Attaques Magiques et Perforant (1).

Canon (100 pts)

0-2 Choix

Peut tirer de deux manières :

- Comme une **Arme d'Artillerie** de type **Canon** (1D6").
Portée 60", Force 10, Blessures Multiples (Artillerie).
- Comme une **Arme d'Artillerie** de type **Batterie de Tir**.
Portée 12", Force 4, Perforant (3), Tirs Multiples (2D6).

Peut prendre :

Règles spéciales

Confection Ancienne (20 pts) : Toutes les touches du Canon gagnent +1 en Force et la règle Attaques Magiques.

Canon Orgue (125 pts)

0-2 Choix

Arme d'Artillerie de type **Batterie de Tir**.
Portée 30", Force 5, Perforant (1), Tirs Multiples (2D6*2).

Peut prendre :

Règles spéciales

Confection Ancienne (45 pts) : Toutes les touches du Canon Orgue gagnent un bonus de +1 sur les jets pour blesser et la règle Attaques Magiques.

UNITÉS RARES

CHASSEUR SOLDE-RANCUNE



Coût min. : **60 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Chaînes du Jugement.

Règles spéciales :
Camouflé, Distrayant.

Règles spéciales des Nains :
Implacable.

Équipement spécial

Règles spéciales des Chasseurs :
Indémoralisable, Plus Ils Sont Gros..., Sauvegarde Invulnérable (6+), Tu Partiras avec Moi !.

Chaînes du Jugement : Arme de Corps à Corps. Le porteur gagne +1 en Force, la règle Attaques Aléatoires (3D3) et attaque à Initiative 10. Il ne peut pas être rejoint par un Personnage.

GARDES FORESTIERS



Coût min. : **65 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **10 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	4	3	4	1	2	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales des Nains :
Implacable, Robuste.

Règles spéciales :
Éclaireurs, Guide (Forêt).

Options

Tirailleurs (10 figurines ou moins) 2 pts/fig.
Bouclier 1 pt/fig.
Armes de Jet 1 pt/fig.
Arbalète 2 pts/fig.
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :
 Paire d'Armes 1 pt/fig.
 Arme Lourde 2 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts

GARDIENS DES FORTS



Coût min. : **155 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **60 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	3	6	5	3	2	2	10

Type de troupe
Infanterie Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armure :
Armure de Plates, Protection Innée (6+).

Règles spéciales :
Attaques Magiques, Blessures Multiples (1D3), Immunisé à la Psychologie.

Options

Attaques Enflammées et Né du Feu 5 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts

BRISE-RANCUNES

Figurine **seule**



Coût min. : **165 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	1	-	-	5	5	5	2	-	-
Équipage (2)	-	4	3	4	4	-	2	2	9

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armes :
Mitraillette (Char uniquement).

Armure :
Protection Innée (3+).

Règles spéciales :
Attaques de Broyage (3D3) (Char uniquement), Touches d'Impact (+1), Vol (8).

Équipement spécial

Mitraillette : Arme de Tir. Portée 24'', Force 4, Perforant (1), Tirs Multiples (4), Tir Rapide.

ARTILLERIE VENGE-RANCUNE (Unique)*

Figurine **seule**



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant (3)	3	4	3	3	4	-	2	1	9

Type de troupe
Machine de Guerre

Socle
60 mm rond

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales :
Tenace.

Options

Rune d'Ingénierie..... 15 pts

Règles spéciales

Rune d'Ingénierie : Ajoutez +4 aux jets de dés sur la table des Incidents de Tir.

Doit choisir entre :

Lance-Flammes Nain (105 pts)

Arme d'Artillerie de type **Canon à Flammes**.

Portée 12'', Force 5, Attaques Enflammées, Blessures Multiples (1D3).

Peut prendre :

Règles spéciales

Confection Ancienne (5 pts) : Toutes les touches du Lance-Flammes Nain gagnent la règle Attaques Magiques.

Frappé de Runes (20 pts) : Le Lance-Flammes Nain gagne +3'' en portée et la règle Attaques Magiques.

Baliste Naine (55 pts)

Arme d'Artillerie de type **Baliste**.

Portée 48'', Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6).

Peut prendre :

Règles spéciales

Tir Enflammé (5 pts) : Les tirs gagnent les règles Attaques Enflammées et Attaques Magiques.

Confection Ancienne (10 pts) : Toutes les touches de la Baliste Naine gagnent un bonus de +1 pour toucher contre les unités volantes et la règle Attaques Magiques.

* L'Artillerie Venge-Rancune est Unique si l'armée contient au moins 3 figurines d'Artillerie de Campagne. Ce chiffre est réduit à 2 pour les Patrouilles et augmenté à 6 pour les Grandes Armées. Ignorez cette restriction si toutes les figurines d'Artillerie Venge-Rancune prennent l'amélioration Baliste Naine.

ENCLUME ANCESTRALE (Unique)



Coût min. : **150 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Enclume	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Garde de l'Enclume (3)	3	5	3	4	4	-	2	1	9

Type de troupe

Machine de Guerre

Socle

60 mm rond

Armure :

Armure de Plates.

Règles spéciales :

Canalisation, Enclume Runique, Indémoralisable, Résistance à la Magie (2), Sauvegarde Invulnérable (5+).

Règles spéciales

Enclume Runique : L'Enclume Ancestrale peut dissiper comme un Sorcier Apprenti. Elle peut choisir jusqu'à trois Runes, gratuitement parmi les Runes de Bataille, et à leur prix parmi les Runes de l'Enclume ci-dessous. Toutes les Runes sont des Objets de Sort avec une portée de 36". L'Enclume peut lancer les Runes de Bataille avec un Niveau de Puissance de 4 et les Runes de l'Enclume avec un Niveau de Puissance de 5.

Nom	Type	Durée	Effet
Rune des Tempêtes (5 pts)	Dégâts Malédiction	Immédiat Dure un Tour	La cible subit immédiatement 1D6 touches de Force 6 avec la règle Attaques Foudroyantes. La cible ne peut plus utiliser la règle Vol pendant la durée du sort.
Rune Fracassante (5 pts)	Dégâts Malédiction	Immédiat Dure un Tour	La cible subit immédiatement 2D6 touches de Force 4. Toute unité subissant au moins une blessure de ces touches subit un malus de -1 sur ses jets pour toucher au Corps à Corps, et traite tous les décors, y compris les Terrains Dégagés, comme des Terrains Dangereux (1).
Rune d'Apaisement (gratuit)	Universelle	Immédiat	Choisissez un sort de type Dure un tour ou Reste en jeu affectant la cible. Ce sort prend immédiatement fin.

FICHE DE RÉFÉRENCE

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

Personnages	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Roi Nain	3	7	4	4	5	3	4	4	10
H Thane	3	6	4	4	5	2	3	3	9
H Ingénieur Nain	3	5	4	4	4	2	3	2	9
H Forgeron Runique	3	5	3	4	4	2	3	2	9
H Chasseur de Dragon	3	6	3	4	5	2	4	4	10

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Porteurs de Bouclier	3	5	3	4	4	4	2	2	10
M Trône de Guerre	3	5	3	4	4	6	2	4	10
M Chasseur de Démon	3	7	4	5	5	3	5	5	10
M Aïeul de la Forge	3	6	4	4	5	3	3	2	9
M Maître Ingénieur	3	6	4	4	5	3	3	2	9
B Guerrier des Clans	3	4	3	3	4	1	2	1	9
B Barbe-Grise	3	5	3	4	4	1	2	1	9
B Sentinelle des Clans	3	4	3	3	4	1	2	1	9
S Garde Souterrain	3	5	3	4	4	1	2	1	9
S Phalange Royale	3	5	3	4	4	1	2	2	9
S Veilleur des Forges	3	5	3	4	4	1	2	1	9
S Chasseur Funeste	3	4	3	4	4	1	2	1	10
S Mineur Nain	3	4	3	4	4	1	2	1	9
R Chasseur Solde-Rancune	3	5	3	4	4	3	2	*	10
R Garde Forestier	3	4	4	3	4	1	2	1	9

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Gardien des Forts	5	4	3	6	5	3	2	2	10

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Autogyre à Vapeur									
- Autogyre	1	-	-	-	5	3	-	-	-
- Pilote	-	4	3	4	4	-	2	2	9

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Brise-Rancunes									
- Char	1	-	-	5	5	5	2	-	-
- Équipage (2)	-	4	3	4	4	-	2	2	9

Machines de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Artillerie de Campagne									
- Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-
- Servant (3)	3	4	3	3	4	-	2	1	9
R Artillerie Venge-Rancune									
- Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-
- Servant (3)	3	4	3	3	4	-	2	1	9
R Enclume Ancestrale									
- Enclume	-	-	-	-	7	3	-	-	-
- Garde de l'Enclume (3)	3	5	3	4	4	-	2	1	9

Armes de Tir Naines

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Fusil de la Forge (Veilleurs des Forges)	-	18"	5	-	-	-
Sulfateuse	-	18"	5	4	-	-
Roquettes Tueuses de Wyrn	-	24"	6	-	1D3	-
Mitraillette (Brise-Rancunes)	-	24"	4	4	-	1
Chalumeau (Autogyre)	Canon à Flammes	3"	3	-	-	-
Artillerie de Campagne - Canon (1)	Canon (1D6")	60"	10	-	Artillerie	2
Artillerie de Campagne - Canon (2)	Batterie de Tir	12"	4	2D6	-	3
Artillerie de Campagne - Canon Orgue	Batterie de Tir	30"	5	2D6*2	-	1
Artillerie de Campagne - Catapulte	Catapulte (3")	60"	3 [9]	-	[Artillerie]	-
Artillerie Venge-Rancune - Baliste Naine	Baliste	48"	6	-	1D3	6
Artillerie Venge-Rancune - Lance-Flammes Nain	Canon à Flammes	12"	5	-	1D3	-