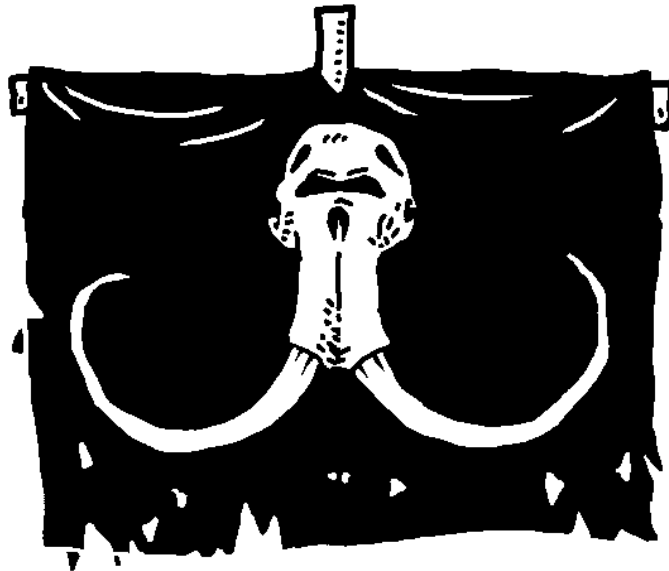


Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Khans Ogres

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 1^{er} 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

Guetteur Scraplin

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

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Avalanche de Viande

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

ARMURERIE

Poing de Fer :

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

Paire de Pistolets Ogres :

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

Arbalète Ogre :

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

Lance de Chasse :

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

GRANDS NOMS

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

Poing de l'Enfer 50 pts
Grand Khan uniquement.

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

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

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

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

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

L'armée ne peut pas inclure de Chasseur de Mastodonte, de Scraplin, de Braconnier Scraplin, de Yéti, de Tigre à Dents de Sabre ou de Scratapulte.

Cœur Sauvage 25 pts
Chasseur de Mastodonte uniquement.

Le Chasseur de Mastodonte perd la règle Pas un Me-neur 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 unité de Tigres à Dents de Sabre peuvent être prises comme unités de base. Votre armée ne doit pas inclure de Grand Khan, de Khan, de Brise-Crâne, de Balafre, de Gueule d'Acier ou de Crache-Tonnerre.

Chasseur de Têtes 25 pts
À la fin de toute Phase de Corps à Corps durant laquelle le porteur a tué une ou plusieurs figurines, et dans la mesure où il n'est pas en fuite, lancez 1D6. Sur un résultat de 3+, il Récupère un Point de Vie.

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

Mâchoire Pourrie 20 pts
Le Personnage gagne Attaques Empoisonnées. Pour la durée d'une seule Phase de Corps à Corps, toutes les figurines de son unité peuvent aussi gagner Attaques Empoisonnées. Le joueur doit déclarer au début de la Manche de Corps à Corps s'il utilise cette capacité.

Maître des Trésors de Guerre 20 pts
Ne peut pas être pris par un Sorcier ou un Chasseur de Mastodonte.

Le Personnage 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 Épineuse 20 pts
Figurines à pied uniquement.

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

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

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

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 pour toucher, et malgré la règle Parade. De plus, ces attaques bénéficient de Coup Fatal et Perforant (1).

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

Armures magiques

Cape en Cuir de Mammouth 30 pts
Figurine à pied uniquement.

Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). 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 un malus de -1 en Initiative, jusqu'à un minimum de 1.

Talismans

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

Objets enchantés

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

Objets cabalistiques

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

Bannières magiques

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

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

SEIGNEURS

GRAND KHAN

Figurine **seule**



Coût min. : **180 pts**

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

Type de troupe	Soche
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales des Ogres :

Avalanche de Viande.

Règles spéciales :

Peur.

Options

Peut choisir un seul Grand Nom pas de limite

Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à 100 pts

Peut prendre une Arme de Tir (un seul choix) :

Paire de Pistolets Ogres 5 pts

Arbalète Ogre 5 pts

Peut prendre une Arme de Corps à Corps (un seul choix) :

Poing de Fer 15 pts

Arme Lourde 20 pts

GRAND CHAMANE

Figurine **seule**



Coût min. : **235 pts**

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

Type de troupe	Soche
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, des Cieux, du Feu, de la Mort, de la Sauvagerie Bestiale ou de la Boucherie.

Options

Peut choisir un seul Grand Nom pas de limite

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) :

Poing de Fer 8 pts

Arme Lourde 12 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 Chamane gagne Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées), Attaques Enflammées et Né du Feu.

HÉROS

KHAN

Figurine **seule**



Coût min. : **105 pts**

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

Type de troupe	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 choisir un seul Grand Nom pas de limite
- Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à 50 pts
- Peut prendre une Arme de Tir (un seul choix) :
 - Paire de Pistolets Ogres 5 pts
 - Arbalète Ogre 5 pts
- Peut prendre une Arme de Corps à Corps (un seul choix) :
 - Arme Lourde 15 pts
 - Poing de Fer 15 pts

CHAMANE

Figurine **seule**



Coût min. : **105 pts**

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

Type de troupe	SoCLE
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Règles spéciales des Ogres :
Avalanche de Viande.

Magie :

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

Options

- Peut choisir un seul Grand Nom pas de limite
- Sorcier Apprenti Niveau 2 25 pts
- Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à 50 pts
- Peut prendre une arme (un seul choix) :
 - Poing de Fer 4 pts
 - Arme Lourde 6 pts
- Peut prendre une Bénédiction du Feu* 25 pts
- * seulement si la Discipline du Feu est choisie

Règles spéciales

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

CHASSEUR DE MASTODONTE



Coût min. : **120 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	50x50 mm

Armes :
Lance de Chasse.

Armure :
Armure Légère.

Règles spéciales des Ogres :
Avalanche de Viande.

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

Options

Peut choisir un seul Grand Nom pas de limite
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
Lance de Cavalerie 10 pts
Arme Lourde 15 pts
Poing de Fer 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 rejoint une unité de 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.

Montures

Razor-Bufferle	40 pts
Aurochs de Pierre*	215 pts

* 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.

MONTURES DE CHASSEURS

RAZOR-BUFFLE



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

Type de troupe	Socle
Bête Monstrueuse	50x100 mm

Armure :
Protection de Monture (5+).

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

AUROCHS DE PIERRE (Unique)



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

Type de troupe	Socle
Monstre	100x150 mm

Armure :
Protection Innée (4+).

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

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.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS TRIBAUX



Coût min. : **75 pts**

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

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

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

Type de troupe	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
Musicien..... 10 pts
Porte-étendard..... 10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran

BRISE-CRÂNES



Coût min. : **100 pts**

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

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

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

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armes :
Arme Lourde.

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales des Ogres :
Avalanche de Viande.

État-Major

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

SCRAPLINS



Coût min. : **40 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **3 pts/fig.**

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

Type de troupe	Socle
Infanterie	20x20 mm

Armes :
Armes de Jet.

Règles spéciales :
Insignifiant.

Options

Peut prendre une Armure Légère 1 pt/fig.
Peut remplacer ses Armes de Jet par :
Arc Court gratuit
Bouclier 1 pt/fig.
Lance 1 pt/fig.

État-Major

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

CHEF SCRAPLIN

Option pour les unités de Scraplins



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) :

Arme Lourde	3 pts
Hallebarde	3 pts

Règles spéciales

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

UNITÉS SPÉCIALES

GUEULES D'ACIER



Coût min. : **120 pts**

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

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

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

Type de troupe	Soche
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armes :
Canon à la Hanche.

Armure :
Armure Légère.

Règles spéciales des Ogres :
Avalanche de Viande.

État-Major

Champion.....	10 pts
Musicien.....	10 pts
Porte-étendard.....	10 pts
- Peut prendre une Bannière Magique	jusqu'à 25 pts

Équipement spécial

Canon à la Hanche : Portée 24", Force 4, Perforant (1), Tirs Multiples (1D6). Le Canon à la Hanche ne subit pas de pénalité pour toucher suite à un Mouvement ou aux Tirs Multiples.

BALAFRÉS



Coût min. : **135 pts**

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

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

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

Type de troupe	Soche
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales des Ogres :
Avalanche de Viande.

Règles spéciales :
Balafres de Guerre.

Options

Peut prendre une arme (un seul choix) :

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

État-Major

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

Règles spéciales

Balafres de Guerre : Chaque unité de Balafrés doit choisir deux règles spéciales parmi les suivantes :

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

Chaque règle spéciale ne peut être prise que par une seule unité de Balafrés.

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

CAVALERIE RAZOR-BUFFLE



Coût min. : **130 pts**

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

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

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

Type de troupe	Socle
Cavalerie Monstrueuse	50x100 mm

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (5+).

Règles spéciales :

Peur, Touches d'Impact (1D3).

Options

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

État-Major

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

TIGRE À DENTS DE SABRE



Coût min. : **40 pts**

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

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

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

Type de troupe	Socle
Bête de Guerre	25x50 mm

Règles spéciales :

Insignifiant.

DÉVOREUR DE CHAIR



Coût min. : **90 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Règles spéciales :

Embuscade, Haine, Indémoralisable, Peur, Régénération (5+).

YÉTIS



Coût min. : **80 pts**

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

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

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

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armes :

Paire d'Armes.

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles spéciales :

Avant-Garde, Peur, Rapide, Tirailleurs, Toucher de Givre.

État-Major

- Champion 10 pts

Règles spéciales

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

BRACONNERS SCRAPLINS



Coût min. : **40 pts**

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

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

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Armes de Jet.

Règles spéciales :

Avant-Garde, C'est un Piège !, Éclaireurs, Insignifiant, Tirailleurs.

État-Major

Champion..... 10 pts

Règles spéciales

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



Coût min. : **150 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armes :

Crache-Tonnerre (Équipage Ogre uniquement).

Armure :

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

Règles spéciales des Ogres :

Avalanche de Viande.

Équipement spécial

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

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

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

SCRATAPULTE



Coût min. : **130 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armes :

Scratapulte (Char uniquement).

Armure :

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

Règles spéciales :
Insignifiant.

Équipement spécial

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

AUROCHS DE PIERRE



Coût min. : **240 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe

Monstre Monté

Socle

100x150 mm

Armes :

Arbalète Ogre.

Armure :

Protection Innée (4+).

Règles spéciales :

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

Options

Le Cavalier peut remplacer son Arbalète Ogre par :

Lance de Chasse gratuit

Lance de Cavalerie 5 pts

Règles spéciales

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



Coût min. : **190 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe

Monstre Monté

Socle

100x150 mm

Armes :

Arbalète Ogre.

Armure :

Protection Innée (4+).

Règles spéciales :

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

Options

Chaque Cavalier peut remplacer son Arbalète Ogre par :

Lance de Chasse gratuit

Règles spéciales

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

GÉANT ASSERVI

Figurine seule



Coût min. : **150 pts**

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

Type de troupe
Monstre

Socle
50x75 mm

Armure :
Armure Lourde.

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

Règles spéciales

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

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

Hurle : Ni le Géant, ni l'unité sélectionnée ne peuvent faire d'attaques de Corps à Corps pendant cette phase. Les attaques déjà réalisées, incluant celles réalisées simultanément avec cette attaque, ne sont pas concernées. Le camp du Géant gagne automatiquement le combat 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. 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 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 Chasseurs uniquement

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

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

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Guerrier Tribal	6	3	3	4	4	3	2	3	7
B Brise-Crâne	6	3	3	4	4	3	2	3	8
S Gueule d'Acier	6	3	3	4	4	3	2	3	7
S Balafré	6	4	4	5	4	3	3	4	8
S Dévoreur de Chair	6	3	-	5	5	4	3	4	7
S Yéti	7	3	-	5	4	3	3	3	8

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

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

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

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

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

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

Armes de Tir Ogres

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

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