

# Batailles Fantastiques

## Le 9<sup>e</sup> Âge



# Hardes Bestiales

Règles de l'Armée  
Beta v0.99.9 - 1<sup>er</sup> septembre 2016  
VF 2.2



Batailles Fantastiques : Le 9<sup>e</sup> 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](http://the-ninth-age.com/license.html)

# Sommaire

Règles Spéciales de l'Armée.....	1	Seigneurs.....	4
Armurerie.....	2	Héros.....	6
Totems.....	2	Montures de Personnages.....	8
Objets Magiques.....	3	Unités de Base.....	9
Liste des Troupes.....	4	Unités Spéciales.....	11
Fiche de Référence.....	16	Unités Rares.....	14

## Note des traducteurs

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> Âge sera joué, vous disposerez d'un **support continu et régulier**, celui-ci étant offert par la communauté.

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

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

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

# RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

## Instinct Primitif

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

## Ivrogne

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

### Sobre

*Miraculeusement sobres, pour une fois.*

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

### Ivre

*Complètement bourrés.*

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

## Tactique de Meute

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

## Gnôle Chopardée

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

## Offrande de Sang

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

## Sang d'Équidé

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

# ARMURERIE

## Bâton de Devin :

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

## Hache Bestiale :

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

# TOTEMS

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

### Personnages

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

### Champions

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

## Sorts de Totem

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

# OBJETS MAGIQUES

## Armes Magiques

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

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

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

**Lame Sangsue** ..... 15 pts  
Devins et Devins Nouveaux uniquement.

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

## Armures Magiques

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

## Talismans

**Icône du Pillard** ..... 25 pts  
Les unités alliées à moins de 12" entièrement composées de Dents-Tranchantes ou d'un seul Char, qui n'est pas une monture de Personnage, gagnent la règle Avant-Garde.

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

## Objets Enchantés

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

**Gourde de Scarabées** ..... 35 pts  
Objet de Sort, Puissance 4. Essaim d'Insectes (Voie de la Sauvagerie).

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

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

## Bannières Magiques

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

# SEIGNEURS

## SEIGNEUR MINOTAURE

Figurine **seule**



Coût min. : **230 pts**

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

Type de troupe

Infanterie Monstrueuse

Socle

40x40 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles Spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primitif.

Règles Spéciales :

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

Options

Objets Magiques ..... jusqu'à 100 pts

Bouclier ..... 10 pts

Armure Lourde ..... 15 pts

Arme de Corps à Corps (un seul choix) :

Fléau ..... 10 pts

Paire d'Armes ..... 10 pts

Arme Lourde ..... 20 pts

Hache Bestiale ..... 25 pts

Règles Spéciales

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

## DEVIN NOUEUX

Figurine **seule**



Coût min. : **180 pts**

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

Type de troupe

Infanterie

Socle

25x25 mm

Règles Spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primitif.

Règles Spéciales :

Offrande de Sang, Tactique de Meute.

Magie :

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

Montures

Char Maraudeur ..... 20 pts

Options

Objets Magiques ..... jusqu'à 100 pts

Maître Sorcier Niveau 4 ..... 30 pts

Arme de Corps à Corps (un seul choix) :

Paire d'Armes ..... 3 pts

Bâton de Devin ..... 10 pts

# SEIGNEUR BESTIAL

Figurine **seule**



Coût min. : **125 pts**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm

## Armure :

Armure Légère.

## Règles Spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primitif.

## Règles Spéciales :

Tactique de Meute.

## Montures

Char Maraudeur .....	35 pts
Char à Dent-Tranchante .....	75 pts

## Options

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

## Règles Spéciales

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

# HÉROS

## CHEF DE HARDE MINOTAURE



Coût min. : **130 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe

Infanterie Monstrueuse

Socle

40x40 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles Spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primitif.

Règles Spéciales :

Frénésie, Touches d'Impact (1).

Options

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

## DEVIN



Coût min. : **70 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe

Infanterie

Socle

25x25 mm

Règles Spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primitif.

Règles Spéciales :

Offrande de Sang, Tactique de Meute.

Magie :

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

Montures

Char Maraudeur ..... 40 pts

Options

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



## CHEF DE HARDE BESTIAL



Coût min. : **55 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles Spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primitif.

Règles Spéciales :

Tactique de Meute.

Montures

Char Maraudeur ..... 50 pts

Options

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

## CHEF DE HARDE CENTAURE



Coût min. : **90 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe  
Bête de Guerre

Socle  
25x50 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles Spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primitif.

Règles Spéciales :

Ivrogne, Père des Centaures, Sang d'Équidé.

Options

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

Règles Spéciales

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

# MONTURES DE PERSONNAGES

## CHAR MARAUDEUR



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Fièvre-Corne (1)	-	4	3	3	-	-	3	1	7
Phacochère (2)	7	3	-	4	-	-	2	1	3

Type de troupe

Char

Socle

50x100 mm

Armes :

Lance Légère (Équipage uniquement).

Règles Spéciales des Bêtes :

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

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (5+).

Règles Spéciales :

Troupe Légère.

## CHAR À DENT-TRCHANTE



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Fièvre-Corne (1)	-	4	3	3	-	-	3	1	7
Dent-Tranchante (1)	7	3	-	5	-	-	2	4	6

Type de troupe

Char

Socle

50x100 mm

Armes :

Lance Légère (Équipage uniquement).

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (5+).

Options

Corne de Chasse ..... 20 pts

Règles Spéciales des Bêtes :

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

Règles Spéciales

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

Règles Spéciales :

Charge Tonitruante (Dent-Tranchante uniquement), Touches d'Impact (+1).

# UNITÉS DE BASE

## HARDE DE FIÈRES-CORNES



Coût min. : **50 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Infanterie

SoCLE  
25x25 mm

Règles Spéciales des Bêtes :  
Guide (Forêt), Instinct Primitif.

Règles Spéciales :  
Tactique de Meute.

### Options

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

### État-Major

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

## HARDE DE DEMI-CORNES



Coût min. : **80 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Infanterie

SoCLE  
20x20 mm

Armure :  
Bouclier.

Règles Spéciales des Bêtes :  
Guide (Forêt), Instinct Primitif.

Règles Spéciales :  
Tactique de Meute.

### Options

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

### État-Major

Champion..... 10 pts  
Musicien..... 10 pts  
Porte-Étendard ..... 10 pts

## PILLARDS DEMI-CORNES



Coût min. : **50 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Infanterie

SoCLE  
20x20 mm

Armure :  
Arc Court.

Règles Spéciales des Bêtes :  
Guide (Forêt), Instinct Primitif.

Règles Spéciales :  
Tactique de Meute, Tirailleur.

### Options

Éclaireur et Embuscade ..... 10 pts

### État-Major

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

## MOLOSSES SAUVAGES



Coût min. : **40 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent 4 pts/fig.

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

Type de troupe  
Bête de Guerre

Socle  
25x50 mm

Règles Spéciales des Bêtes :  
Guide (Forêt).

Règles Spéciales :  
Avant-Garde, Embuscade, Insignifiant.

## CHAR MARAUDEUR



Coût min. : **75 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent 65 pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Fièvre-Corne (1)	-	4	3	3	-	-	3	1	7
Longue-Corne (1)	-	4	3	4	-	-	3	1	8
Phacochère (2)	7	3	-	4	-	-	2	1	3

Type de troupe  
Char

Socle  
50x100 mm

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

Règles Spéciales des Bêtes :  
Guide (Forêt), Instinct Primitif (Équipage uniquement).

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

Règles Spéciales :  
Troupe Légère.

# UNITÉS SPÉCIALES

## MINOTAURES



Coût min. : **125 pts**

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

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

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

Type de troupe	Soche
Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

*Armure :*  
Armure Légère.

*Règles Spéciales des Bêtes :*  
Guide (Forêt), Instinct Primitif.

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

### Options

Un seul choix :

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

### État-Major

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

## HARDE DE LONGUES-CORNES



Coût min. : **90 pts**

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

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

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

Type de troupe	Soche
Infanterie	25x25 mm

*Armes :*  
Hallebarde.

*Armure :*  
Armure Lourde.

*Règles Spéciales des Bêtes :*  
Guide (Forêt), Instinct Primitif.

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

### Options

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

### État-Major

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

## CENTAURES



Coût min. : **75 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Bête de Guerre

Socle  
25x50 mm

### Armure :

Armure Légère, Bouclier.

### Règles Spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primitif.

### Règles Spéciales :

Ivrogne, Sang d'Équidé.

### Options

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

### État-Major

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

## GARGOUILLES



Coût min. : **80 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
20x20 mm

### Règles Spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt), Instinct Primitif.

### Règles Spéciales :

Charge Tonitruante, Tirailleur, Vol (10).

### Options

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

## DENT-TRACHANTE



Coût min. : **50 pts**

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

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

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

Type de troupe  
Bête Monstrueuse

Socle  
50x50 mm

### Règles Spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt).

### Règles Spéciales :

Charge Tonitruante.

## CHAR À DENT-TRCHANTE



Coût min. : **110 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Fièvre-Corne (1)	-	4	3	3	-	-	3	1	7
Longue-Corne (1)	-	4	3	4	-	-	3	1	8
Dent-Tranchante (1)	7	3	-	5	-	-	2	4	6

Type de troupe  
Char

Socle  
50x100 mm

### Armes :

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

### Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (5+).

### Règles Spéciales des Bêtes :

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

### Règles Spéciales :

Charge Tonitruante (Dent-Tranchante uniquement), Touches d'Impact (+1).

### Options

Corne de Chasse ..... 20 pts

### Règles Spéciales

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

## BÊTE DES SOUS-BOIS



Coût min. : **60 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe  
Bête Monstrueuse

Socle  
40x40 mm

### Règles Spéciales des Bêtes :

Guide (Forêt).

### Règles Spéciales :

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

### Règles Spéciales

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

# UNITÉS RARES

## CYCLOPE

Figurine **seule**



Coût min. : **200 pts**

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

Type de troupe  
Monstre

Socle  
50x100 mm

Armes :  
Catapulte Vivante.

Règles Spéciales des Bêtes :  
Guide (Forêt).

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

### Équipement Spécial

**Catapulte Vivante : Arme d'Artillerie** de type **Catapulte (3'')** :  
Portée 6 – 36'', Force 3 [9], [Blessures Multiples (Artillerie)], Attaques Divines, Attaques Magiques.

## GORTAK

Figurine **seule**



Coût min. : **200 pts**

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

Type de troupe  
Monstre

Socle  
50x100 mm

Règles Spéciales des Bêtes :  
Guide (Forêt), Instinct Primitif.

Règles Spéciales :  
Carnage Revigorant, Cornes Entrechoquées, Coup Fatal, Frénésie, Tenace, Touches d'Impact (1D3).

### Règles Spéciales

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

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

## JABBERWOCKIE

Figurine **seule**



Coût min. : **125 pts**

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

Type de troupe  
Monstre

Socle  
50x100 mm

Règles Spéciales des Bêtes :  
Guide (Forêt).

### Options

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

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

### Règles Spéciales

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



# GÉANT BESTIAL

Figurine **seule**



Coût min. : **145 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	-	6	5	6	3	*	10

Type de troupe  
Monstre

Socle  
50x75 mm

Règles Spéciales des Bêtes :  
Guide (Forêt).

Règles Spéciales :  
Attaques de Géant, Ivrogne, Tenace.

## Options

Un seul choix :

Gnôle Chapardée ..... 10 pts

Embuscade ..... 40 pts

## Règles Spéciales

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

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

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

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

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

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

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

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

1	Hurle
2	Saute
3	Ramasse
4-6	Frappe

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

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

# FICHE DE RÉFÉRENCE

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

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

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

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

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

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Dent-Tranchante	7	3	-	5	5	3	2	4	6
S Bête des Sous-Bois	★	3	-	4	5	3	2	★	10

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Char Maraudeur*									
- Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
- Fièvre-Corne (1)	-	4	3	3	-	-	3	1	7
- Longue-Corne (1)	-	4	3	4	-	-	3	1	8
- Phacochère (2)	7	3	-	4	-	-	2	1	3
S Char à Dent-Tranchante*									
- Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Fièvre-Corne (1)	-	4	3	3	-	-	3	1	7
- Longue-Corne (1)	-	4	3	4	-	-	3	1	8
- Dent-Tranchante (1)	7	3	-	5	-	-	2	4	6

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Cyclope	7	2	3	6	5	6	3	5	8
R Gortak	7	4	-	6	6	6	3	6	9
R Jabberwockie	8	4	2	5	5	5	3	4	8
R Géant Bestial	6	3	-	6	5	6	3	★	10

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

## Armes de Tir des Hardes Bestiales

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Catapulte Vivante (Cyclope)	Catapulte (3'')	6 — 36''	3 [9]	-	[Artillerie]	-

## Sorts de Totem

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