

# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Hardes bestiales

Livre d'armée (Règles de base)

3<sup>e</sup> édition, version Publiée imprimable – 1.0.3 – juin 2025

Introduction	??	Structure de l'armée	??
Règles des figurines de l'armée	??	Personnages	??
Totems	??	Montures de personnage	??
Sort héréditaire	??	Base	??
Objets magiques partagés	??	Spécial	??
Objets magiques	??	Terreurs sauvages	??
Feuille de référence	??		



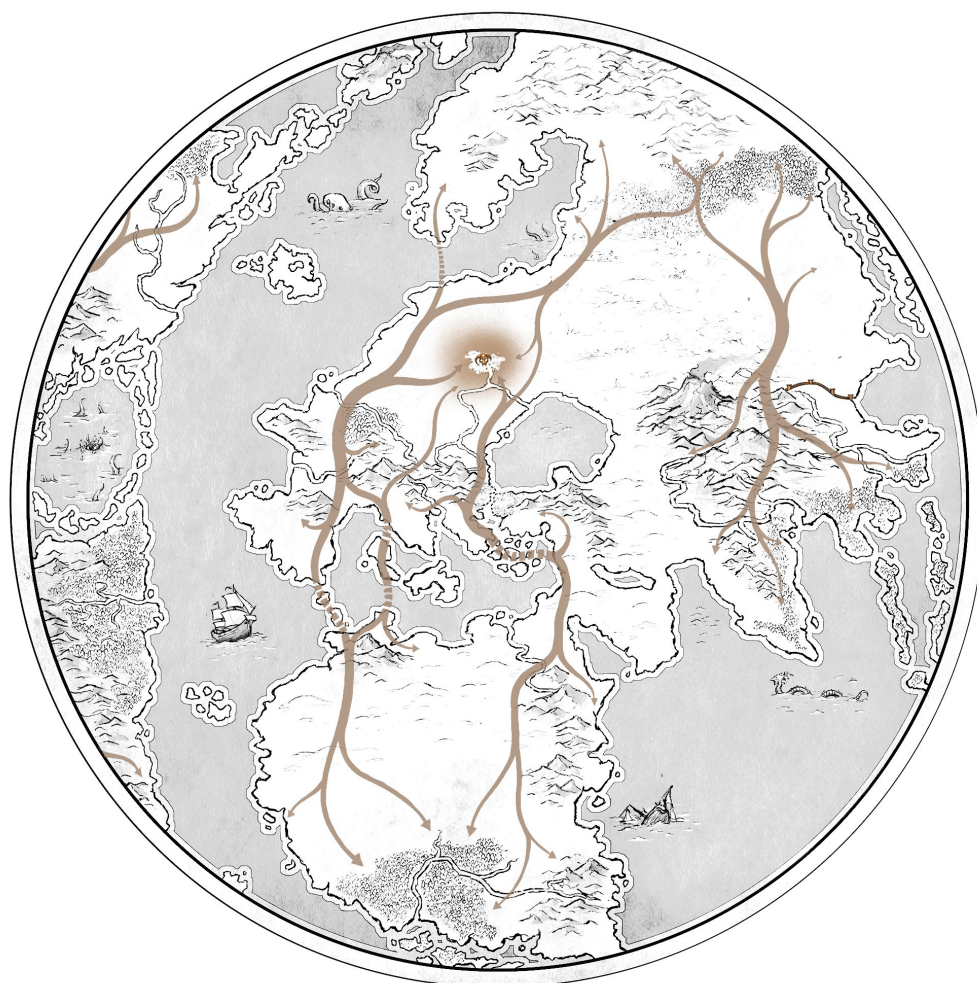
Le 9<sup>e</sup> Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe quelle partie. Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur : [the-ninth-age.com](http://the-ninth-age.com). Référez-vous au Livre de règles de base pour comprendre les entrées d'unité.

Licence : [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Mis en page grâce à [ETPX](https://www.etpx.com/).

# Hardes bestiales

Il y a bien longtemps, certaines créatures à sabots et ruminants (bovins, caprins, cerfs et autres) ont appris à marcher sur deux jambes, acquis un corps humanoïde et une forme unique d'intelligence tout en conservant leur tête d'animal à cornes. Défiant toute catégorisation facile, ces tribus ont été craintes et rejetées par les autres espèces sages, qui les qualifient de « bêtes », niant la complexité de leur culture et leur art de la guerre.

Que ce soit en raison de ce traitement ou de leur propre nature, les Hardes s'en tiennent depuis longtemps aux espaces sauvages, préférant mener une existence migratoire que d'autres, dans leur ignorance, qualifient de « primitive ». Vivant en grand nombre dans le monde entier, les Hardes bestiales sont l'antithèse des nations sédentaires : suivant leur instinct en toutes choses, admiratives de tout ce qui est sauvage, elles méprisent les frontières politiques. Elles sont redoutées à juste titre, car elles sont féroces au combat et n'hésitent pas à s'emparer des richesses de tous ceux qui sont trop faibles pour les en empêcher.



*La plupart des Hardes bestiales suivent des routes migratoires saisonnières, le long d'itinéraires connus d'elles seules. Et malheur à ceux qui voudraient les empêcher de passer.*



*Certaines Hardes élisent domicile dans la fange humide du Marais des bêtes (c'est surtout le cas de leurs hardes cachées). Pour d'autres, c'est un lieu de halte habituel lors de leurs migrations.*

## Hardes guerrières, hardes cachées

La société nomade des Hardes s'articule autour d'une unique grande division : les guerriers se rassemblent en hardes itinérantes à la recherche de nourriture et de richesses, recourant au pillage et à la violence si nécessaire. De leur côté, les enfants, les femelles, les malades et les blessés constituent les grandes « hardes cachées », qui se tiennent à l'écart, même si elles entreprennent régulièrement des migrations traversant parfois des continents entiers. Elles sont dirigées par des matriarches et guidées par des sorciers appelés « aruspices ».

Les hardes guerrières, quant à elles, passent leur temps à mener des incursions, et sont pour cette raison souvent craintes et pourchassées par les autres espèces. Certaines peuvent être engagées comme mercenaires ou achetées avec des biens qu'elles ne peuvent se procurer par elles-mêmes, comme du pain ou de la bière. Lorsque la situation devient désespérée, les hardes guerrières se divisent en bandes plus petites pour échapper à la menace, avant de se regrouper plus tard. Inversement, lorsque de petites bandes gagnent en détermination et en force, elles peuvent s'associer à d'autres, ce qui entraîne parfois une hausse exponentielle de la taille du groupe. Il s'ensuit une confrontation des différents chefs jusqu'à ce que soit déterminé celui qui dirigera l'armée ainsi constituée.

La protection des hardes cachées est le devoir le plus important des hardes guerrières. Quiconque porte atteinte aux hardes cachées, de quelque manière que ce soit, s'expose à une vengeance implacable.

## Marquage utérin

Le secret le plus jalousement gardé des Hardes est la pratique du marquage utérin. Au moyen d'anciens sortilèges connus d'eux seuls, les mages bestiaux ont le pouvoir de guider le développement des embryons au cours de la grossesse. Bien que les rituels sacrés de cette pratique se soient considérablement améliorés au fil des millénaires, ils demeurent risqués et échouent régulièrement, entraînant souvent des pertes et, parfois, l'une ou l'autre abomination.

Il n'empêche que le marquage reste considéré comme un élément essentiel de la vie des Hardes, et comme une arme redoutable. En effet, non seulement il assure la pérennité de l'espèce malgré ses origines non naturelles, il permet aussi aux Hardes d'améliorer leur biologie au fil du temps pour donner naissance à une variété inouïe de formes et de créatures. Grâce à cet art, les Hardes peuvent renforcer les avantages innés aux hommes-bêtes tels que l'ouïe, l'odorat, la mobilité et la tolérance à la douleur, tout en surmontant certaines caractéristiques problématiques telles que l'absence de véritables mains. Dans de rares cas, la technique

a même permis de donner naissance à des individus dotés de cordes vocales aptes à prononcer les langues humaines et autres, facilitant ainsi la communication avec d'autres espèces. Tant les Hardes que leurs ennemis attestent du potentiel époustouflant des fruits du marquage utérin : cavalerie spécialisée, créatures volantes, et même colosses prodigieux.

## Récits et croyances

Les Hardes bestiales ne vénèrent pas de dieux, mais croient que l'individu acquiert l'immortalité par la retransmission de l'histoire de sa vie après sa mort. Chaque Bête connaît de nombreux chants et récits de sa propre tribu et d'autres. Les bardes et les conteurs jouissent d'une grande considération au sein de la tribu, et même les chefs les autorisent à toucher leurs cornes, signe de profond respect. Pour un prisonnier de guerre, le simple fait de connaître le nom d'un héros local suffit parfois à obtenir la clémence d'une tribu pourtant réputée impitoyable. Il est d'ailleurs courant de laisser intentionnellement des survivants s'échapper afin de permettre à la renommée d'un chef de se répandre.

Des fétiches à base d'os sont souvent confectionnés en mémoire des grands héros. Les cornes ou les sabots des plus importants d'entre eux sont parfois conservés et liés à de petits surnaturels par les aruspices pour créer des totems de pouvoir magique. Les Bêtes respectent également les légendes des autres cultures ; c'est ainsi qu'elles peuvent incendier un temple ou un palais, mais laisser des offrandes devant la statue d'un héros sur son parvis. La plupart des Bêtes croient que leur esprit survit jusqu'à ce que leur histoire soit racontée pour la dernière fois. Bien que les récits guerriers soient courants, la célébrité peut également être obtenue par la ruse, la gaieté, les talents artistiques ou artisanaux, et bien d'autres traits de caractère.

## Organisation

Les Hardes n'ont pas d'autorité centrale et ne cherchent jamais à régner sur un territoire, bien que leurs migrations rassemblent parfois une terrifiante multitude, se hissant ainsi provisoirement au rang d'autorité régionale de fait. Elles se réunissent parfois en conseils intertribaux. Ce fut notamment le cas au tout début du Neuvième Âge, lorsque les tribus libérées de la domination de la Vermine arrêtaient la première et unique loi des Bêtes, à savoir : « Pas de maîtres ».

L'économie des Hardes est principalement axée sur la nécessité d'un régime alimentaire riche en calories : les raids, les tributs et les contrats de mercenariat sont les sources d'aliments les plus courantes. Les capacités techniques varient considérablement d'une tribu à l'autre, mais la plupart d'entre elles sont capables de forger des armes en métal et d'assembler des véhicules à roues.

# Règles des figurines de l'armée

## Règles de figurine

### Appel à la chasse

Si la liste d'armée inclut une figurine avec cette règle, son propriétaire peut relancer tous les jets d'Embuscade qui ont donné un résultat de '1' ou '2'.

De plus, si le propriétaire de cette figurine joue en second, toute unité contenant la règle **Tactiques de meute** peut choisir de faire son jet d'Embuscade dès le premier tour.

*En harmonie avec la nature, les hommes-bêtes sont de fins tacticiens, capables de manœuvrer furtivement et d'exploiter le terrain environnant pour tendre des pièges. L'embuscade est leur méthode de guerre préférée ; certains chefs sont particulièrement doués pour coordonner leurs forces.*

### Gnôle chapardée

Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quel Tour de joueur.

Toutes les figurines avec la règle **Ivrogne** dans l'unité de la figurine passent de **Sobres** à **Ivres**.

### Instinct primitif – Attribut d'attaque

Lors du Choix de l'équipement et des capacités, chaque unité contenant cet Attribut d'attaque doit passer un Test de bravoure.

Si ce test est réussi, tous les éléments de figurine de l'unité qui ont cette règle gagnent **Haine**. Durée : Manche de combat.

### Ivrogne

L'unité gagne des effets différents selon qu'elle arrive **Sobre** ou **Ivre** sur le champ de bataille.

Pendant les Sélections pré-partie, chaque unité contenant **Ivrogne** doit choisir si elle est **Sobre** ou **Ivre**.

Les personnages **Ivres** ne peuvent rejoindre une unité contenant des figurines **Sobres**, et vice-versa (les figurines qui n'ont pas la règle **Ivrogne** sont considérées comme n'étant ni **Ivres**, ni **Sobres**).

#### Sobre

La figurine gagne **Avant-garde** et **Troupe légère**.

Une unité qui a été **Sobre** à tout moment durant la partie n'est jamais considérée comme étant une Unité de capture.

#### Ivre

La figurine gagne **Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)**, **Indiscipliné** et **Sans peur**.

Une unité **Ivre** ne peut jamais choisir de commencer la partie en Embuscade.

*La bière est une source d'énergie très prisée, et est souvent la cible principale d'une attaque. Bien sûr, la boisson a ses effets secondaires, rendant les Bêtes plus belliqueuses et moins soucieuses de leur propre sécurité ou de la stratégie. C'est pourquoi la plupart d'entre elles s'abstiennent de s'enivrer avant la bataille, même si certaines d'entre elles choisissent inévitablement de tout de même s'y adonner.*

### Tactiques de meute

Les jets de Portée de charge contre le flanc ou le dos d'une unité ennemie sont **maximisés**.

## Armes

### Hache bestiale – Arme de corps à corps

+2 Déf, +1 Fo, +1 PA, Agi **fixée** à 0.

# Totems

Les Totems sont des améliorations pouvant être prises par certaines unités. Il en existe deux types :


## Totems


L'unité gagne un Sort lié choisi dans la liste ci-dessous, qui doit être noté sur la liste d'armée. Lors du lancement du sort, désignez une figurine ordinaire de l'unité comme étant le Lanceur. Le sort ne peut cibler que l'unité elle-même.


## Grands Totems


La figurine gagne les quatre Sorts liés de la liste ci-dessous, avec Portée 18".

Tous les Totems ont une Valeur de lancement de 3+, sont de Type : Amélioration, et ont pour Durée : Un tour. Aucune unité ou figurine ne peut bénéficier des effets de plus d'un Sort lié de Totem à la fois : seuls les effets de celui qui a été lancé en dernier sont d'application.

	<i>Sort lié</i>	
<b>Totem de la Peau noueuse</b>		
<i>VL</i>	<i>Type</i>	<i>Durée</i>
3+	Amélio. Portée 18"	Un tour
<hr/>		
<i>Effet</i>		
La cible gagne +1 en valeur d'Armure et <b>Perturbant (1)</b> .		

	<i>Sort lié</i>	
<b>Totem de la Corne ensanglantée</b>		
<i>VL</i>	<i>Type</i>	<i>Durée</i>
3+	Amélio. Portée 18"	Un tour
<hr/>		
<i>Effet</i>		
La cible gagne +1 en valeur d'Attaque et +2 en Pénétration d'armure.		

	<i>Sort lié</i>	
<b>Totem de l'Œil embué</b>		
<i>VL</i>	<i>Type</i>	<i>Durée</i>
3+	Amélio. Portée 18"	Un tour
<hr/>		
<i>Effet</i>		
La cible gagne <b>Cible difficile (1)</b> et <b>Résistance à la magie (3)</b> .		

	<i>Sort lié</i>	
<b>Totem de l'Aile noire</b>		
<i>VL</i>	<i>Type</i>	<i>Durée</i>
3+	Amélio. Portée 18"	Un tour
<hr/>		
<i>Effet</i>		
La cible gagne +2" en Vitesse de charge et +3 en Agilité.		

# Objets magiques

## Enchantements d'arme

### Malédiction d'aubépine 60 pts

Ne peut pas être pris par une figurine avec **Embuscade**.  
Enchantement : Arme de base.

**Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA).**

Cette arme peut être utilisée en tant qu'Arme de tir (3+) avec le profil suivant : Portée 18", Tir 1, Fo 3, PA 10, **Attaque de zone (1x5)** et **Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3))**. Cette attaque ne subit **jamais** de malus pour toucher.

### Gravures ancestrales 50 pts

Inhabituel. Ne peut être pris que par un Aruspice.

Enchantement : Arme de base.

+2 Att, +2 Fo et +2 PA. **Perturbant (1)**.

### Folie fatale 35 pts

Enchantement : Hache bestiale.

Pour chaque Attaque de corps à corps portée contre la figurine du porteur qui obtient un résultat de '1' sur son jet pour toucher, le porteur **doit** porter une Attaque de corps à corps standard à la fin du même Palier d'initiative (*malgré les règles de Hache bestiale selon laquelle les attaques avec cette arme ne peuvent être portées qu'au Palier d'initiative 0*).

Cette attaque ne peut être allouée qu'à la figurine ou à la Réserve de Points de vie qui a obtenu le '1' sur le jet pour toucher. Elle n'est pas considérée comme une Attaque de corps à corps standard pour ce qui est des Attaques restreintes.

### Jumelles affamées 25 pts

Enchantement : Paire d'armes.

**Coup fatal.** Si une Attaque de corps à corps portée avec cette arme obtient un résultat de '6' pour blesser et provoque une perte de Points de vie, le porteur **recupère** 1 PV à la fin du Palier d'initiative (*à moins qu'il n'ait été retiré comme perte*).

Un seul Point de vie peut être regagné de cette manière lors d'une même phase.

## Enchantements d'armure

### Affliction d'Aaghor 80 pts

+1 End et **Régénération (4+)**.

La figurine perd *Armure légère* et *Armure métallique*, et rate automatiquement toutes ses sauvegardes d'armure.

### Ruse du Trompeur 60 pts

**Résistant.**

### Forme sauvage 30 pts

Durée : Manche de combat. Au moment du Choix des équipements et des capacités, le porteur peut gagner l'un ou l'autre des effets suivants :

• -1 End, +1 Fo, +1 PA

• +1 End, -1 Fo, -1 PA

## Enchantements de bouclier

### Brouillard obscurant 15 pts

**Contact (-1 Agi).**

## Enchantements d'étendard

### Bannière de la horde sauvage 60 pts

Inhabituel.

Usage unique. Durée : Une phase. Peut être activé au moment du Choix des équipements et des capacités.

Les éléments de figurine ordinaires avec *Satyre* dans l'unité du porteur voient leur Force **passer** à 4 et leur Pénétration d'armure **passer** à 1.

## Artéfacts

### Îcône du pillard 50 pts

Toutes les unités alliées de Chars maraudeurs, Chars à sanglebroche et Hardes de sanglebroches (*personnages exceptés*) à 12" du porteur gagnent **Avant-garde**.

### Couronne de folie 45 pts

Le porteur gagne **Déchaînement (Tenace)**, et l'unité du porteur gagne **Indiscipliné**.

De plus, toutes les unités avec **Indiscipliné** à portée de la règle **Présence impérieuse** du porteur (*le cas échéant*) gagnent **Déchaînement (Tenace)**.

### Cor de Bragh 40 pts

Ne peut être pris que par une figurine à pied.

**Frappe vengeresse** et **Fureur**.

### Œil de domination 15 pts

Le porteur gagne **Perturbant (2, contre Bêtes et Montures)**.

## Potions et Parchemins

**Graine de la Forêt noire** 40 pts

Pendant les Sélections pré-partie, placez une Forêt :

- en contact avec votre Zone de déploiement ;
- au contact d'aucun Décor.

Cette Forêt est un rectangle de 10"×6" (*soit environ 25×15 cm*) qui ne peut être choisi dans le cadre des Objectifs primaires et secondaires.

Toutes les unités alliées avec **Tactiques de meute** considèrent cette Forêt comme faisant partie de leur Zone de déploiement pour ce qui est de déterminer où elles peuvent être déployées.

Une unité qui commence la partie en contact avec cette Forêt ne peut déclarer de charge lors du premier Tour de joueur du premier Tour de jeu.

**Pluie noire** 40 pts

Durée : Un tour. Cet objet est automatiquement activé au début du premier Tour de jeu si le porteur est sur le champ de bataille (dans le cas contraire, il ne produit aucun effet).

**Toutes** les Attaques à distance subissent une pénalité de -1 pour toucher.

## Objets magiques partagés

*Les règles de ces Objets magiques sont données dans le Recueil arcanique.*

### Enchantements d'arme

**Cœur de héros** 50 pts

**Dextérité surnaturelle** 30 pts

### Enchantements d'armure

**Trompe-la-mort** 100 pts

### Enchantements d'étendard

**Bannière de vitesse** 45 pts

**Emblème de distorsion** 25 pts

**Bannière du courage** 20 pts

### Artéfacts

**Masque du délire de sang** 30 pts

### Potions et Parchemins

**Potion de guérison** 40 pts

**Parchemin de pouvoir** 35 pts

**Parchemin de sort (Averse de pierres)** 20 pts

# Sort héréditaire

Les histoires ont un pouvoir, et les magiciens des Hardes ont découvert il y a longtemps un moyen de les rendre réelles. En puisant dans la peur primitive que les autres espèces ressentent à leur égard, les Bêtes peuvent incarner l'image même de l'horreur archétypale : une réaction animale face à l'obscurité et à la sauvagerie. En accédant à ce plan des cauchemars, elles peuvent modifier la réalité avec une imprévisibilité effrayante.



Sort héréditaire

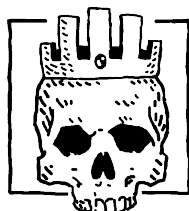
## Échos de la noire forêt

<i>VL</i>	<i>Type</i>	<i>Durée</i>
6+	Amélio. Portée 24"	Un tour

### *Effet*


La cible gagne **Sans peur**, et peut immédiatement faire un **Mouvement magique** de 5". Ce sort peut cibler des unités en Embuscade. Dans ce cas, au lieu de faire un **Mouvement magique**, l'unité ciblée arrive immédiatement sur le champ de bataille, en suivant les règles habituelles.

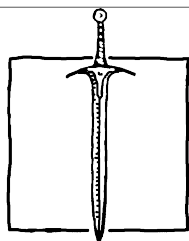
# Structure de l'armée



## Personnages


max. 40 %

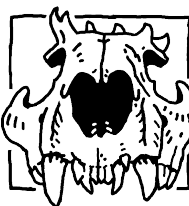
Les unités marquées  « Personnages » comptent dans cette catégorie.



## Base


min. 20 %

Les unités marquées  « Base » comptent dans cette catégorie.



## Terreurs sauvages

max. 40 %

Les unités marquées  « Terreurs sauvages » comptent dans cette catégorie.

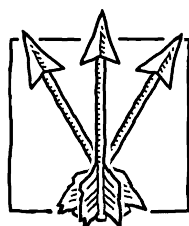


## Prédateurs embusqués

max. 60 %

Toutes les unités avec la règle **Embuscade** comptent dans cette catégorie. Elles sont

marquées d'un symbole  « Prédateurs embusqués ».



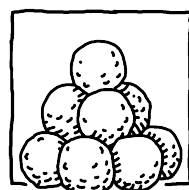
## Des bâtons et des pierres

**10 par tranche de 600 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)**

Les éléments de figurine équipés des armes suivantes comptent dans cette limite :

- Arcs, Armes de jet, dans un rapport de 1 pour 1.

*Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 70 éléments de figurine équipés d'une des armes énumérées ci-dessus.*



## Gros cailloux

**1 par tranche de 1500 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)**

Les éléments de figurine équipés des armes suivantes comptent dans cette limite :

- Cyclopes, Malédiction d'aubépine, dans un rapport de 1 pour 1.

*Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 3 éléments de figurine équipés d'une des armes énumérées ci-dessus.*

# Personnages (max. 40 %)

Les hardes guerrières sont généralement dirigées par les combattants les plus puissants, ou ceux dont la légende est la plus fournie. Connus pour leur ruse, ils dédaignent les stratagèmes compliqués et préfèrent se fier à leur instinct. Nombreux sont les défenseurs de la « civilisation » qui se sont retrouvés brisés sous les sabots d'un puissant satyre qu'ils avaient sous-estimé.



## Seigneur satyre 195 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 25×25 mm

Taille 1



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Le coût maximal de l'unité devient : 700 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>5"</b>	<b>9</b>	Discipliné, Guide (Forêt), Tactiques de meute			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Seigneur satyre	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	Instinct primitif, Armure métallique, Satyre

Options		pts	Options de commandement		pts
Objets magiques		jusqu'à 200	Général		gratuit
Bouclier		5	Options de monture (un choix <b>obligatoire</b> )		
Armes de jet (4+)		5	Troupe légère		gratuit
Appel à la chasse (Général uniquement)		20	Troupe légère et Embuscade (Bord de table) [PE]†		5
Un seul choix :			Char maraudeur		105
Lance de cavalerie		5	Char à sanglebroche‡		180
Arme lourde		10	† (Général uniquement)		
Hallebarde		10			
Paire d'armes		10			
Hache bestiale		35			

Chefs de guerre de petites hardes, ou proches de confiance des grands commandants, de nombreux chefs acceptent volontiers la suprématie d'un seigneur des bêtes régional. Ils dirigent une partie de la harde en son absence ou ont l'honneur de porter les totems des plus grands héros du passé, inspirant la peur dans le cœur de l'ennemi et la férocité de leurs compagnons.



## Chef satyre

60 pts

Figurine seule

Courant

Socle 25×25 mm

Taille 1



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>5"</b>		<b>8</b>	Guide (Forêt), Tactiques de meute		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chef satyre	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Instinct primitif, Armure métallique, Satyre

Options		pts	Options de commandement		pts
Objets magiques	jusqu'à 100		<b>Doit choisir (un seul choix) :</b>		
Appel à la chasse (Général uniquement)	15		Capitaine et Attaché	gratuit	
Grand Totem	75		Général	25	
Bouclier	5		Solitaire	25	
Armes de jet (4+)	5		Grande Bannière	75	
Un seul choix :			Options de monture (un choix <b>obligatoire</b> )		
Arme lourde	5		Troupe légère <sup>†</sup>	gratuit	
Hallebarde	5		Troupe légère et Embuscade (Bord de table) [PE] <sup>†</sup>	5	
Lance de cavalerie	5		Char maraudeur	115	
Paire d'armes	5		<sup>†</sup> Ne peut pas être pris par Solitaire		
Hache bestiale	20				

Capables d'emprunter les chemins tant des hardes guerrières que des hardes cachées, ces êtres qui maîtrisent la magie primitive des Bêtes jouent le rôle de conteurs, de guides et de sculpteurs utérins, façonnant ainsi le destin des Hardes. Certains conseillent les chefs, tandis que d'autres assument directement le commandement. Au combat, leur art sauvage prouve que la puissance des arcanes n'est en rien l'apanage des érudits.



## Aruspice

270 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 25×25 mm

Taille 1



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>5"</b>		<b>8</b>	Guide (Forêt), <b>Offrande de sang</b> , Tactiques de meute		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>0</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Aruspice	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Instinct primitif, <i>Satyre</i>

— Règles de figurine —

### Offrande de sang :

Une unité contenant au moins un personnage avec cette règle peut relancer ses Tests de panique ratés. Toutefois, pour chaque relance, un des personnages avec cette règle dans l'unité doit perdre un Point de vie.

— Options magiques —

### Doit choisir (un seul choix) :

Adeptes magiciens

gratuit

Maîtres magiciens

150



Chamanisme



Druidisme



Évocation

— Options —

Objets magiques

pts - jusqu'à 100

Si Maître magicien

pts - jusqu'à 200

Paire d'armes

5

— Options de commandement —

pts -

Général

gratuit

— Options de monture (un choix **obligatoire**) —

pts -

Troupe légère

gratuit

Troupe légère et Embuscade (Bord de table) [PE]

5

Char maraudeur

30

Féroces et charismatiques, les chefs centaures allient la puissance sauvage et la rapidité impulsive de leur race à la capacité de garder dans le droit chemin leurs frères indisciplinés, tout en sachant précisément où et quand frapper pour obtenir un effet maximal. Lorsque le cor de guerre retentit, ils mènent leurs troupes à l'assaut, se délectant du frisson du combat, mais aussi de la débauche et du pillage qui s'ensuivent inévitablement.



## Chef centaure

160 pts

Figurine seule

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	<b>8"</b>		<b>8</b>	Course rapide, Gnôle chapardée, Guide (Forêt), Ivrogne			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Chef centaure	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Instinct primitif, Armure métallique, Centauroïde	
Options				pts-	Options de commandement		pts-
Objets magiques			jusqu'à 100		Un seul choix :		
Embuscade (Bord de table) [PE]			10		Capitaine et Attaché		gratuit
Grand Totem			75		Général		25
Bouclier			5		Solitaire		25
Armes de jet (4+)			5		Grande Bannière		75
Un seul choix :							
Arme lourde			15				
Hache bestiale			15				
Lance de cavalerie			15				
Paire d'armes			15				

Les plus grands des minotaures, ces hommes-taureaux colossaux sont encore plus belliqueux que les autres Bêtes une fois la bataille engagée. Si leur harde est menacée ou s'ils se laissent aller à la fureur, ces véritables avatars du massacre oublient toute retenue, encornant et piétinant follement leurs ennemis dans une orgie de mort compulsive.



## Seigneur minotaure

450 pts

Figurine seule

Max. 700 pts  
Rare

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	<b>6"</b>		<b>9</b>	Frénésie, Guide (Forêt), Sans peur, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Seigneur minotaure	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	Fureur, Impact (1D3 touches), Instinct primitif, Armure métallique, Minotaure	
Options				pts-	Options de commandement		pts-
Objets magiques			jusqu'à 200		Général		gratuit
Bouclier			10				
Un seul choix :							
Arme lourde			10				
Hache bestiale			25				
Paire d'armes			45				

Aînés parmi les hommes-taureaux, ces bouchers renommés représentent leurs camarades au sein d'une harde guerrière. Possédant à la fois la force et le tempérament nécessaires pour commettre des actes de sauvagerie sanguinaire, leur mugissement s'entend sur tout le champ de bataille, démoralisant l'ennemi et ralliant les leurs.



## Chef minotaure

160 pts

Figurine seule

Courant

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine							
	<b>6"</b>		<b>8</b>	Frénésie, Guide (Forêt), Indiscipliné, Sans peur, Troupe légère							
Défensif	PV	Déf	End	Arm							
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>							
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés					
Chef minotaure	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Fureur, Impact (1D3 touches), Instinct primitif, Armure métallique, Minotaure					
Options			pts-			Options de commandement			pts-		
Objets magiques			jusqu'à 100			<b>Doit choisir (un seul choix) :</b>					
Grand Totem			75			Capitaine et Attaché			gratuit		
Bouclier			10			Général			30		
Un seul choix :						Solitaire			30		
Paire d'armes			10			Grande Bannière			80		
Arme lourde			20								
Hache bestiale			25								

# Montures de personnage



## Char maraudeur

Courant Socle 50×100 mm  
Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	7"	4"	P	Course rapide, Exclusif (Chars maraudeurs), Guide (Forêt), Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	P	P	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Grognar (2)	1	3	4	1	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Monture</i>
Châssis			5	2		Impact (1D6 touches), <i>Assemblage</i>



## Char à sanglebroche

Courant Socle 50×100 mm  
Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	7"	4"	P	<b>Cor de chasse</b> , Course rapide, Guide (Forêt), Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	P	5	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Sanglebroche	4	3	5	2	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Monture</i>
Châssis			5	2		Impact (1D6+1 touches), <i>Assemblage</i>

— Règles de figurine —

### Cor de chasse :

Toute unité alliée à 6" d'au moins une figurine avec cette règle gagne +1" en Vitesse de charge.

# Base (min. 20 %)

Les cornes sont une source de grande fierté pour les guerriers bestiaux, et ceux qui s'en sont montrés dignes au combat reçoivent un titre que l'on traduit généralement par « Fièvre-corne ». Robustes et résistants, ce sont des vétérans des escarmouches et des embuscades. Lorsqu'une harde guerrière est amenée à se battre, ils forment de grandes bandes qui se ruent sur l'ennemi.



## Fières-cornes

150 pts + 9 pts/fig. suppl.

15-50 fig.

Banal

Socle 25×25 mm

Taille 1



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	<b>5"</b>		<b>7</b>	Guide (Forêt), Tactiques de meute			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Satyre	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Instinct primitif, <i>Satyre</i>	
— Options —				pts-	— Options d'état-major —		pts-
Embuscade (Bord de table)					Musicien		10
(max. 30 fig./unité) (Rare) [PE]				30	Totem		25
<b>Doit choisir (un seul choix) :</b>					Porte-étendard		10
Bouclier				gratuit	Enchantement d'étendard		aucune limite
Paire d'armes				gratuit			
Armes de jet (5+)				1/figurine			
Paire d'armes et							
Armes de jet (5+)				2/figurine			

Ceux qui sont nés de parents dont les marques utérines sont incompatibles ont tendance à être plus chétifs que les autres. Dotés de caractéristiques propres à plusieurs espèces, nombre d'entre eux sont néanmoins des combattants habiles et expérimentés, suffisamment forts et rusés pour survivre et prospérer malgré les nombreux dangers de la vie dans une harde guerrière.



## Demi-cornes

185 pts + 7 pts/fig. suppl.

25-50\* fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

\*Les limites d'effectif des unités sélectionnant une option avec la mention [PE] deviennent « 20-40 figurines ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>5"</b>		<b>6</b>	Guide (Forêt), Tactiques de meute		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Demi-corne	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Instinct primitif, <i>Satyre</i>
Options			pts-	Options d'état-major		pts-
Embuscade (Bord de table) (Rare) [PE]			gratuit	Musicien		10
Lance			1/figurine	Porte-étendard		10
				Enchantement d'étendard		aucune limite

Guerriers ayant pris l'arc pour mener des incursions particulièrement soudaines et dévastatrices, ces éclaireurs experts opèrent dans la nature pour repérer les sources de nourriture et d'eau, les obstacles sur la route de la harde et les zones habitées à éviter... ou à cibler. Au combat, ils harcèlent et gênent les ennemis en apparaissant là où on les attend le moins, ou là où leur présence est la bienvenue.



## Pillards demi-cornes

120 pts + 5 pts/fig. suppl.

10-20 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

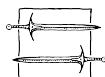


Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>5"</b>		<b>6</b>	Cible difficile (1), Éclaireur, Guide (Forêt), Tactiques de meute, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Pillard demi-corne	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Arc (4+), Instinct primitif, Paire d'armes, <i>Satyre</i>
Options			pts-	Options d'état-major		pts-
Embuscade (Bord de table) [PE]			gratuit	Musicien		10

# Spécial (aucune limite)

Élevés pour leur force et leur méchanceté, ces chiens ne sont pas dressés pour obéir aveuglément, la relation entre Bêtes et chiens étant plus proche de la symbiose. Bien au contraire, ces molosses sont encouragés à conserver autant que possible leur nature sauvage. Jouant également un rôle d'animal de compagnie, ils assurent la sécurité des hardes, combattant à leurs côtés lors des chasses et des batailles, apprenant les mêmes stratégies d'embuscade.



## Molosses sauvages

100 pts + 8 pts/fig. sup.

5-7\* fig.

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 1

Cette unité peut être prise dans une autre version (sauf mention contraire, tous les autres éléments de son profil restent identiques) :



## Molosses sauvages [Base]

130 pts + 10 pts/fig. suppl.

8-15 fig.

L'unité compte également dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>8"</b>	<b>5</b>	Avant-garde, Course rapide, Embuscade (Bord de table), Guide (Forêt), Indiscipliné, Insignifiant, Tactiques de meute			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Molosse sauvage	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Bête

Les plus grands guerriers sont généralement aussi ceux qui ont les cornes les plus impressionnantes. De plus, ceux qui accèdent au rang de « Longue-corne » se voient dotés des meilleures armes et armures que la harde puisse fournir. Farouchement loyaux, ils forment souvent une sorte de clan privé pour leur chef, et en son nom, brisent toute armée qui se dresse sur le chemin des Hardes.



## Longues-cornes

150 pts + 16 pts/fig. suppl.

10-30 fig.

Courant

Socle 25×25 mm

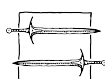
Taille 1



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>5"</b>		<b>8</b>	Garde du corps (Chef satyre, Seigneur satyre), Guide (Forêt), Tactiques de meute		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Longue-corne	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Instinct primitif, Armure métallique, Satyre
Options			pts-	Options d'état-major		pts-
Embuscade (Bord de table)				Musicien		10
(max. 25 fig./unité) (Rare) [PE]			1/figurine	Totem		25
<b>Doit choisir (un seul choix) :</b>				Porte-étendard		10
Hallebarde			gratuit	Enchantement d'étendard		aucune limite
Arme lourde			1/figurine			

Ancienne marque utérine issue des bestiaux les plus colériques qui soient, les minotaures restent prompts à la fureur en cas de menace ou d'opposition. Leur force et leur taille font d'eux des troupes de choc idéales, raison pour laquelle on les retrouve souvent à l'avant-garde des hardes guerrières, menant la charge et se gavant des cadavres ensanglantés de leurs adversaires tombés au combat.



## Minotaures

200 pts + 55 pts/fig. suppl.

3-10 fig.

Courant

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>6"</b>		<b>7</b>	Frénésie, Guide (Forêt), Indiscipliné, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Minotaure	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Fureur, Impact (1 touche), Instinct primitif, Armure légère, Minotaure
Options			pts-	Options d'état-major		pts-
Un seul choix :				Musicien		10
Bouclier			5/figurine	Totem		25
Paire d'armes			4/figurine	Porte-étendard		10
Arme lourde			8/figurine	Enchantement d'étendard		aucune limite

Même si les marquages utérins basés sur les équins n'ont jamais été véritablement couronnés de succès, ils ont tout de même permis de produire une créature hybride capable de jouer le rôle de puissante cavalerie. L'imperfection des rites sorciers requis pour leur donner naissance a pour conséquence que la plupart des centaures souffrent régulièrement d'épouvantables migraines, qui ne peuvent être soulagées que par l'ingestion d'effarantes quantités d'alcool. Irréfléchis et impulsifs, ils sont souvent en état d'ébriété, ce qui a des répercussions tant positives que négatives sur leur habileté martiale.



## Centaures

160 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-15 fig.

Courant

Socle 25×50 mm

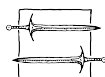
Taille 2



Les unités sélectionnant une option avec la mention [PE] comptent aussi dans la catégorie « Prédateurs embusqués ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	<b>8"</b>		<b>7</b>	Course rapide, Guide (Forêt), Ivrogne			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Centaure	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Instinct primitif, Armure légère, Centauroïde	
Options			pts	Options d'état-major			pts
Embuscade (Bord de table) (max. 12 fig./unité) [PE]			2/figurine	Musicien			10
Armes de jet (5+)			4/figurine	Totem			25
Un seul choix :				Porte-étendard			10
Arme lourde			2/figurine	Enchantement d'étendard			aucune limite
Lance légère			2/figurine				
Paire d'armes			4/figurine				

Pour les hardes nomades, les chars et autres véhicules à roues peuvent s'avérer indispensables pour transporter le clan et ses bagages. Ces assemblages peuvent être modifiés pour le combat, tirés par des bêtes enrégées et déployés avec un effet dévastateur en temps de guerre.



## Chars maraudeurs

120 pts + 100 pts/fig. suppl.

1-3 fig.

Courant

Socle 50×100 mm

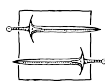
Taille 4



Les unités comptant 3 figurines comptent dans la catégorie « Base » au lieu de « Spécial ».

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>	<b>4"</b>	<b>8</b>	Course rapide, Exclusif (Chars maraudeurs), Guide (Forêt), Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Longue-corne (2)	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Arme lourde, Instinct primitif, Lance légère, Armure métallique, Satyre
Grogner (2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Monture
Châssis			<b>5</b>	<b>2</b>		Impact (1D6 touches), Assemblage

Sangliers surdimensionnés aux défenses acérées, ces porcins colossaux sont le produit d'un marquage utérin qui en accroît considérablement la taille et l'instinct territorial, bien que la technique ne soit pas encore parvenue à les rendre intelligents ni bipèdes. Entraînés à mépriser leurs adversaires, leurs charges tonitruantes, accompagnées par d'effroyables grognements, s'apparentent à une force de la nature, brisant les formations ennemies par leur seul élan.



## Harde de sanglebrosches

175 pts + 50 pts/fig. suppl.

3-10 fig.

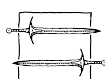
Inhabituel

Socle 50×50 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>7"</b>	<b>7</b>	Course rapide, Guide (Forêt), Indiscipliné			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>0</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Sanglebroche	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Bête

Seules les Bêtes les plus courageuses possèdent l'audace et la force de volonté nécessaires pour apprivoiser un sanglebroche adulte et l'attacher à un char assez solide. Celles qui y parviennent bénéficient d'un statut considérable au sein de la harde, et d'une place d'honneur dans son avant-garde. On leur confie alors un cor de guerre sacré pour donner le signal de la charge, remplissant leurs congénères d'une férocité primitive.



## Char à sanglebroche

230 pts

Figurine seule

Courant

Socle 50×100 mm

Taille 4

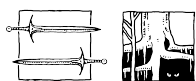
Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>	<b>4"</b>	<b>8</b>	<b>Cor de chasse</b> , Course rapide, Guide (Forêt), Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Longue-corne (2)	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Arme lourde, Instinct primitif, Lance légère, Armure métallique, Satyre
Sanglebroche	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Monture
Châssis			<b>5</b>	<b>2</b>		Impact (1D6+1 touches), Assemblage

— Règles de figurine —

### Cor de chasse :

Toute unité alliée à 6" d'au moins une figurine avec cette règle gagne +1" en Vitesse de charge.

Le marquage utérin est un art périlleux, et les échecs sont fréquents. Dans de rares cas, une progéniture gravement mutée peut survivre, déformée au point d'en être méconnaissable. Ces rejetons sont normalement condamnés à un exil bienveillant, autorisés à suivre la harde, pourvu qu'ils restent hors de vue. Tapis dans les fourrés, ces monstres peuvent être d'une grande aide au combat, d'autant plus que leur esprit dénaturé ne connaît pas la peur... uniquement la solitude.



## Bête des sous-bois

120 pts

Figurine seule

Courant

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>3D6"</b>	<b>7</b>	Embuscade (Champ, Forêt ou Terrain aquatique), Endormi, Guide (Forêt), Indiscipliné, Instable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur, Solitaire, Tenace			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>0</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Bête des sous-bois		<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Bête
	<b>1D6+1</b>					

Règles de figurine

### Endormi :

Dès le premier tour, et à chaque tour, une figurine avec cette règle peut décider de réussir ou de rater son jet de sortie d'Embuscade sans devoir lancer de dés.

Un marquage utérin aussi difficile que complexe a doté ces bêtes d'ailes, tout en les privant souvent de toute capacité de raisonnement. Les quelques individus qui conservent une certaine intelligence constituent un précieux atout pour la harde : jouant un rôle de sentinelles, ils sont capables de détecter les menaces et d'assaillir les intrus par de brusques frappes aériennes.



## Gargouilles

155 pts + 11 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>9"</b>	<b>7</b>	Cible difficile (1), Course rapide, Éclaireur, Guide (Forêt), Tirailleur, Troupe légère, Vol			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gargouille	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Charge dévastatrice (Perturbant), Instinct primitif, Bête

# Terreurs sauvages (max. 40 %)

Les marquages utérins les plus rares et les plus risqués sont ceux visant à l'obtention de bêtes titanesques, brutes gigantesques parfois aussi imposantes qu'un géant adulte. De ces créatures, les cyclopes sont les plus sages et les plus perspicaces. Leur œil enchanté perçoit beaucoup de choses et voit très loin – au sens propre comme au sens figuré, à ce qu'on dit. Leur caractère serein et leurs bras puissants sont extrêmement utiles à la harde lorsqu'il s'agit de franchir des fortifications.



## Cyclope 340 pts

Figurine seule Inhabituel Socle 50×100 mm  
Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		8	Guide (Forêt), Sans peur, Solitaire, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	6	2	5	0	Ægide (5+), Résistance à la magie (3)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cyclope	5	2	6	3	3	Attaque divine, <b>Catapulte vivante</b> , Piétinement (1D6 touches), Tir rapide, <i>Cyclope</i>

— Armes de tir —

**Catapulte vivante** : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Catapulte vivante	4+	24"	1	7	3	Artillerie, Attaque de zone (2×2), Attaque divine, Touche directe (Blessures multiples (2))

Le gortach est le résultat d'ambitieux et périlleux rituels de marquage utérin faisant intervenir de grands conclaves d'aruspices dans le but de produire la bête de guerre ultime afin de protéger la harde. Ces géants cornus et aux multiples membres abattent les murailles et déciment des régiments entiers avec une facilité déconcertante. Au combat, ils se gavent de leurs ennemis tombés, puisant leur force dans leur sang.



## Gortach 420 pts

Figurine seule Rare Socle 50×100 mm  
Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		9	Frénésie, Guide (Forêt), Indiscipliné, Sans peur, Solitaire, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	6	3	7	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gortach	6	4	6	3	3	<b>Carnage revigorant</b> , Coup fatal, Fureur, Impact (1D3 touches), Instinct primitif, Piétinement (1D6 touches), <i>Minotaure</i>

— Règles de figurine —

**Carnage revigorant** : Attribut d'attaque.

Les Attaques de corps à corps standard qui font un '6' pour blesser gagnent **Blessures multiples (1D3)**. Si au moins une telle attaque cause une perte de points de vie, la figurine **recupère** 1 PV à la fin du Palier d'initiative (à moins qu'elle n'ait été retirée comme perte).

Lorsqu'une harde parvient au nid d'un griffon ou d'un hippogriffe alors que la mère n'y est pas, les aruspices marquent les œufs volés pour tenter de créer un « jabberwockie ». Ces lourdes difformités ailées dégagent un sentiment de malaise, comme si leur existence même était un affront à la nature. Sur le champ de bataille, leurs glossements et leurs cris peuvent mettre en déroute les guerriers les plus résolus.



## Jabberwockie

270 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>8"</b>	<b>8</b>	<b>Aura de folie</b> , Course rapide, Guide (Forêt), Indiscipliné, Sans peur, Solitaire, Terreur, Troupe légère, Vol			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Jabberwockie	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Attaque empoisonnée, Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 3, PA 2), <i>Bête</i>

— Règles de figurine —

### Aura de folie :

Les unités ennemies à 6" d'au moins une figurine avec cette règle subissent une pénalité de -1 en Discipline.

Imposants humanoïdes qui compensent par leur taille leur défaut d'intellect, certains géants sont connus pour suivre les hardes migratoires afin d'assouvir la soif d'aventures qui les habite. De leur côté, les Bêtes n'hésitent pas à accepter la compagnie et la protection de ces puissants alliés et compagnons de beuverie qui, s'ils sont peu futés, sont en revanche extrêmement loyaux.



## Géant bestial

270 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×75 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>		<b>8</b>	<b>Géant voit, géant fait</b> , Solitaire, Terreur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>1</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Géant bestial	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Piétinement (1D6 touches), Rage, <i>Armure légère</i> , <i>Géant</i>

### Règles de figurine

**Géant voit, géant fait** : La figurine gagne **Guide (Forêt)** et **Ivrogne**.

À la fin de votre Phase de mouvement, si la figurine est en contact avec une Forêt, elle peut décider de perdre toutes ses armes actuelles pour gagner **Arbre déraciné**.

### Options

	pts
<b>Grand frère</b>	25
<b>Doit choisir</b> (un seul choix) :	
<b>Arbre déraciné</b>	gratuit
<b>Massue géante</b>	25
<b>Tonneau de bière</b>	25

### Règles de figurine optionnelles

**Arbre déraciné** : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent **Touches automatiques** et ont **toujours** Fo 5 et PA 0.

**Grand frère** : Le nombre de Points de vie de la figurine **passé** à 9, les dimensions de son socle passent à 75×100 mm, et le lancer de dés déterminant le nombre de touches de son attaque de **Piétinement** est **maximisé**.

**Massue géante** : Arme de corps à corps.

+1 Fo, +1 PA.

### Armes de tir optionnelles

**Tonneau de bière** : Arme de tir.

La figurine gagne **Gnôle chapardée**. Usage unique.

Cette arme peut être utilisée en tant qu'Arme de tir avec le profil suivant :

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Tonneau de bière	2+	8"	1	4	0	Attaque de zone (3×3), Tir en marche forcée, Tir précis, Tir rapide

Une fois que cette arme a été utilisée comme Arme de tir, la figurine perd **Gnôle chapardée**.

# Feuille de référence

## Personnages

<b>Seigneur satyre</b>	Cha / Mob	5"	Dis	9						Discipliné, Guide (Forêt), Tactiques de meute	
Taille 1	PV	3	Déf	6	End	5	Arm	2			
Seigneur satyre	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	5	Instinct primitif, Armure métallique, Satyre
<b>Chef satyre</b>	Cha / Mob	5"	Dis	8						Guide (Forêt), Tactiques de meute	
Taille 1	PV	3	Déf	5	End	5	Arm	2			
Chef satyre	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	Instinct primitif, Armure métallique, Satyre
<b>Aruspice</b>	Cha / Mob	5"	Dis	8						Guide (Forêt), Offrande de sang, Tactiques de meute	
Taille 1	PV	3	Déf	4	End	5	Arm	0			
Aruspice	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	3	Instinct primitif, Satyre
<b>Chef centaure</b>	Cha / Mob	8"	Dis	8						Course rapide, Gnôle chapardée, Guide (Forêt), Ivrogne	
Taille 2	PV	3	Déf	5	End	5	Arm	2			
Chef centaure	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4	Instinct primitif, Armure métallique, Centauroïde
<b>Seigneur minotaure</b>	Cha / Mob	6"	Dis	9						Frénésie, Guide (Forêt), Sans peur, Troupe légère	
Taille 3	PV	5	Déf	5	End	5	Arm	2			
Seigneur minotaure	Att	5	Off	6	Fo	6	PA	3	Agi	5	Fureur, Impact (1D3 touches), Instinct primitif, Armure métallique, Minotaure
<b>Chef minotaure</b>	Cha / Mob	6"	Dis	8						Frénésie, Guide (Forêt), Indiscipliné, Sans peur, Troupe légère	
Taille 3	PV	4	Déf	4	End	5	Arm	2			
Chef minotaure	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4	Fureur, Impact (1D3 touches), Instinct primitif, Armure métallique, Minotaure

## Montures de personnage

<b>Char maraudeur</b>	Cha	7"	Mob	4"	Dis	P					Course rapide, Exclusif (Chars maraudeurs), Guide (Forêt), Troupe légère
Taille 4	PV	4	Déf	P	End	P	Arm	P+2			
Grognar (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Monture
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D6 touches), Assemblage
<b>Char à sanglebroche</b>	Cha	7"	Mob	4"	Dis	P					Cor de chasse, Course rapide, Guide (Forêt), Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	5	Déf	P	End	5	Arm	P+1			
Sanglebroche	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Monture
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D6+1 touches), Assemblage

## Base

<b>Fières-cornes</b>	Cha / Mob	5"	Dis	7						Guide (Forêt), Tactiques de meute	
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	0			
Satyre	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	3	Instinct primitif, Satyre
<b>Demi-cornes</b>	Cha / Mob	5"	Dis	6						Guide (Forêt), Tactiques de meute	
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	0			
Demi-corne	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Bouclier Instinct primitif, Satyre
<b>Pillards demi-cornes</b>	Cha / Mob	5"	Dis	6						Cible difficile (1), Éclaireur, Guide (Forêt), Tactiques de meute, Tirailleur, Troupe légère	
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	0			
Pillard demi-corne	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Arc (4+), Instinct primitif, Paire d'armes, Satyre

## Spécial

<b>Molosses sauvages</b>	Cha / Mob	8"	Dis	5						Avant-garde, Course rapide, Embuscade (Bord de table), Guide (Forêt), Indiscipliné, Insignifiant, Tactiques de meute	
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	0			
Molosse sauvage	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3	Bête
<b>Longues-cornes</b>	Cha / Mob	5"	Dis	8						Garde du corps (Chef satyre, Seigneur satyre), Guide (Forêt), Tactiques de meute	
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	2			
Longue-corne	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Instinct primitif, Armure métallique, Satyre

<b>Minotaures</b>	Cha / Mob	6"	Dis	7						Frénésie, Guide (Forêt), Indiscipliné, Sans peur	
Taille 3	PV	3	Déf	3	End	4	Arm	1			
Minotaure	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3	Fureur, Impact (1 touche), Instinct primitif, <i>Armure légère, Minotaure</i>
<b>Centaures</b>	Cha / Mob	8"	Dis	7						Course rapide, Guide (Forêt), Ivrogne	
Taille 2	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	1			
Centaure	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Instinct primitif, <i>Armure légère, Centauroïde</i>
<b>Chars maraudeurs</b>	Cha	7"	Mob	4"	Dis	8					Course rapide, Exclusif (Chars maraudeurs), Guide (Forêt), Troupe légère
Taille 4	PV	4	Déf	4	End	4	Arm	3			
Longue-corne (2)	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Arme lourde, Instinct primitif, Lance légère, <i>Armure métallique, Satyre</i>
Grogner (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Monture</i>
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D6 touches), <i>Assemblage</i>
<b>Harde de sanglebroches</b>	Cha / Mob	7"	Dis	7						Course rapide, Guide (Forêt), Indiscipliné	
Taille 3	PV	3	Déf	3	End	5	Arm	0			
Sanglebroche	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Bête</i>
<b>Char à sanglebroche</b>	Cha	7"	Mob	4"	Dis	8					Cor de chasse, Course rapide, Guide (Forêt), Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	5	Déf	4	End	5	Arm	3			
Longue-corne (2)	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Arme lourde, Instinct primitif, Lance légère, <i>Armure métallique, Satyre</i>
Sanglebroche	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Monture</i>
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D6+1 touches), <i>Assemblage</i>
<b>Bête des sous-bois</b>	Cha / Mob	3D6"	Dis	7						Embuscade (Champ, Forêt ou Terrain aquatique), Endormi, Guide (Forêt), Indiscipliné, Instable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur, Solitaire, Tenace	
Taille 3	PV	5	Déf	3	End	5	Arm	0			
Bête des sous-bois	Att		Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2	<i>Bête</i> 1D6+1
<b>Gargouilles</b>	Cha / Mob	9"	Dis	7						Cible difficile (1), Course rapide, Éclaireur, Guide (Forêt), Tirailleur, Troupe légère, Vol	
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	4	Arm	0			
Gargouille	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4	Charge dévastatrice (Perturbant), Instinct primitif, <i>Bête</i>
<b>Terreurs sauvages</b>											
<b>Cyclope</b>	Cha / Mob	7"	Dis	8						Guide (Forêt), Sans peur, Solitaire, Terreur	
Taille 5	PV	6	Déf	2	End	5	Arm	0			
Cyclope	Att	5	Off	2	Fo	6	PA	3	Agi	3	Attaque divine, Catapulte vivante, Piétinement (1D6 touches), Tir rapide, <i>Cyclope</i>
<b>Gortach</b>	Cha / Mob	7"	Dis	9						Frénésie, Guide (Forêt), Indiscipliné, Sans peur, Solitaire, Terreur	
Taille 5	PV	6	Déf	3	End	7	Arm	2			
Gortach	Att	6	Off	4	Fo	6	PA	3	Agi	3	Carnage revigorant, Coup fatal, Fureur, Impact (1D3 touches), Instinct primitif, Piétinement (1D6 touches), <i>Minotaure</i>
<b>Jabberwockie</b>	Cha / Mob	8"	Dis	8						Aura de folie, Course rapide, Guide (Forêt), Indiscipliné, Sans peur, Solitaire, Terreur, Troupe légère, Vol	
Taille 5	PV	5	Déf	4	End	5	Arm	3			
Jabberwockie	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2	Attaque empoisonnée, Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 3, PA 2), <i>Bête</i>
<b>Géant bestial</b>	Cha / Mob	7"	Dis	8						Géant voit, géant fait, Solitaire, Terreur, Troupe légère	
Taille 5	PV	8	Déf	3	End	5	Arm	1			
Géant bestial	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Piétinement (1D6 touches), Rage, <i>Armure légère, Géant</i>

## Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Tonneau de bière (Géant bestial)	8"	4	0	1	Attaque de zone (3×3), Tir en marche forcée, Tir précis, Tir rapide
Malédiction d'aubépine	18"	3	10	1	Attaque de zone (1×5), Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3)) Pas de modificateurs négatifs
Catapulte vivante (Cyclope)	24"	7	3	1	Artillerie, Attaque de zone (2×2), Attaque divine, Touche directe (Blessures multiples (2))

## Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Tonneau de bière	2+	Géant bestial
Arc	4+	Pillard demi-corne
Malédiction d'aubépine	3+	Personnages
Catapulte vivante	4+	Cyclope
Armes de jet	4+	Seigneur satyre, Chef satyre, Chef centaure
	5+	Centaure, Fières-cornes

## Totems

---

<b>Totem de la Corne ensanglantée</b>	La cible gagne +1 en valeur d'Attaque et +2 en Pénétration d'armure.
<b>Totem de la Peau noueuse</b>	La cible gagne +1 en valeur d'Armure et <b>Perturbant (1)</b> .
<b>Totem de l'Aile noire</b>	La cible gagne +2" en Vitesse de charge et +3 en Agilité.
<b>Totem de l'Œil embué</b>	La cible gagne <b>Cible difficile (1)</b> et <b>Résistance à la magie (3)</b> .

---

**Temporary page!**

$\LaTeX$  was unable to guess the total number of pages correctly. As there was some unprocessed data that should have been added to the final page this extra page has been added to receive it.

If you rerun the document (without altering it) this surplus page will go away, because  $\LaTeX$  now knows how many pages to expect for this document.