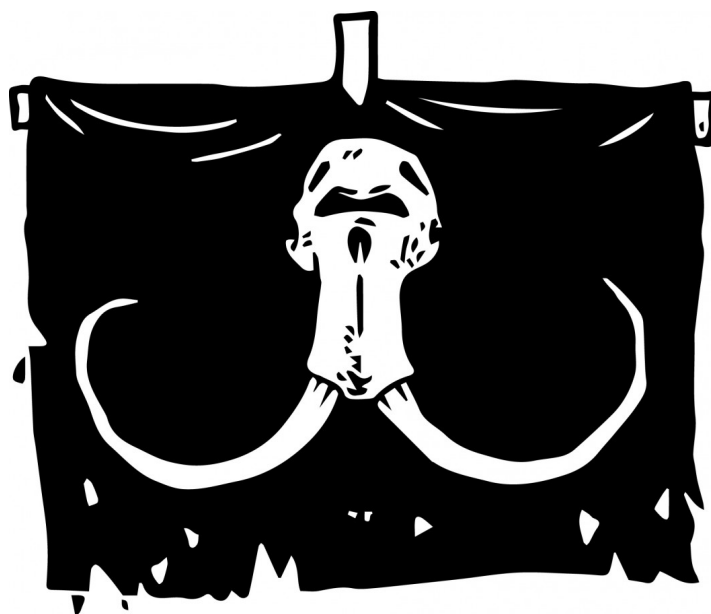


# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Khans Ogres

Livre d'armée

2<sup>e</sup> édition, bêta version 2.2 – 10 décembre 2019

Règles des figurines de l'armée	2	Personnages	6
Sort héréditaire	3	Montures de personnage	9
Grands noms	3	Base	10
Objets spéciaux	4	Spécial	12
Organisation de l'armée	5	Baril de poudre	15
Feuille de référence	19	Bêtes asservies	17



Le 9<sup>e</sup> Âge : Batailles Fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements de figurines.

Règles disponibles gratuitement sur : <https://www.the-ninth-age.com>

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.

Les changements récents sont notés en [bleu](#).

Copyright Creative Commons license : <https://www.the-ninth-age.com/license.html>

# Règles des figurines de l'armée

## Règles universelles

### Guetteur ferrailleur

Si une unité inclut un Porte-étendard ou un Porteur de grande bannière équipé d'un Guetteur ferrailleur, les figurines ordinaires doivent être moins de 3 (au lieu de 5) avant que les touches ne puissent être réparties sur les Personnages du même Type et de la même Taille que l'unité.

## Protections personnelles

### Cuir de granite

Si la figurine subit une blessure assujettie à la règle **Blessures multiples (X)**, divisez X par deux (arrondi au supérieur).

## Attaques spéciales

### Fils de l'avalanche

L'élément de figurine gagne **Touches d'impact (1)**. Si son unité possède deux Rangs complets ou plus, la figurine gagne à la place **Touches d'impact (2)**. Un Personnage possédant la règle **Fils de l'avalanche** gagne à la place **Touches d'impact (1D3)** (ou **Touches d'impact (1D3+1)** si son unité possède deux Rangs complets ou plus). De plus, la figurine est immunisée aux effets de la **Peur** des figurines ennemies.

## Armurerie

### Arbalète ogre – Arme de tir

Portée 30", Tir 1, Fo 2 [5], PA 1 [3], **Attaque de zone (1×5)**.

### Lance de chasse – Arme de tir

Portée 12", Tirs 1, Fo de l'utilisateur +1, PA de l'utilisateur +1, **Blessures multiples (1D3, contre taille Gigantesque)**, **Tir rapide**.

### Paire de pistolets ogres – Arme de tir

Portée 24", Tirs 2, Fo 4, PA 2, **Tir rapide**. Compte comme une Paire d'armes au corps à corps.

### Poing de fer – Arme de corps à corps

Lorsqu'il utilise cette arme, le porteur bénéficie de +1 en Armure et +1 en valeur d'Attaque. Si le porteur est à pied, il gagne aussi **Parade**. Cette arme ne peut pas être enchantée à l'aide d'un Enchantement d'arme provenant de la liste des Objets spéciaux communs.

# Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
<b>H Enfants d'Umi</b> (7+) {10+}	(18")	Amélioration	Un tour	Toutes les Attaques de mêlée contre la cible subissent un malus de -1 pour blesser. {De plus, tous les Chamanes faisant partie de l'unité ciblée gagnent +1 en Résistance.}

## Grands noms

Les Grands noms suivent les règles générales des Objets spéciaux en ce qui concerne les éléments de figurines qu'ils affectent. Chaque Personnage de l'armée peut prendre un unique Grand nom. Sauf indication contraire, les Grands noms sont limités à 0-1 par armée.

<p><b>Mangeur de trolls</b> 95 pts Figurines à pied uniquement. Le porteur gagne <b>Blessures multiples (2, contre Infanterie de Grande taille)</b> et <b>Fortitude (4+)</b>.</p> <p><b>Maître du butin</b> 55 pts Grands khans et Khans uniquement. Le Personnage gagne <b>Maître d'armes</b>, une Armure de plates, une Arme lourde, une Hallebarde, une Paire d'armes et un Poing de fer. Le porteur ne peut pas prendre d'Enchantement d'arme.</p> <p><b>Gargouilleur tonitruant</b> 50 pts Chamane uniquement. Le porteur gagne <b>Canalisation (1)</b> et <b>Peur</b>.</p> <p><b>Meneur du culte</b> 45 pts Général ou Porteur de la grande bannière uniquement. La portée des règles <b>Présence impérieuse</b> ou <b>Ralliement au drapeau</b> du porteur est <b>toujours 18"</b>.</p> <p><b>Cracheur de feu</b> 35 pts Si le porteur choisit au moins un sort de la Pyromancie, il gagne <b>Ægide (2+, contre les Attaques enflammées)</b>, <b>Attaque de souffle (Fo 4, PA 0, Attaques enflammées)</b> et <b>Attaques enflammées</b>. Il connaît <b>toujours Boule de feu</b> (Pyromancie) en plus de ses autres sorts. Enfin, il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de <b>Fortitude</b>.</p>	<p><b>Fendeur de vertèbres</b> 35 pts Figurines à pied uniquement. Le porteur gagne <b>Charge dévastatrice (+1 Att, +1 Fo, +1 PA)</b>. Les bonus de Force et de Pénétration d'armure de la <b>Charge dévastatrice</b> affectent aussi les <b>Touches d'impact</b> et les <b>Attaques de piétinement</b>.</p> <p><b>Collecteur de têtes</b> 30 pts <b>À la fin de toute Phase de mêlée durant laquelle des attaques du porteur sont responsables de la perte du dernier Point de vie d'une ou plusieurs figurines ennemies, et si le porteur n'est pas en fuite, lancez 1D6. Sur un résultat de 3+, il Récupère un Point de vie.</b></p> <p><b>Cœur sauvage</b> 30 pts Chasseur de mammoths uniquement. Unique. Le porteur perd la règle <b>Pas un meneur</b> et <b>doit</b> être le Général. Il peut prendre jusqu'à 150 pts d'Objets spéciaux au lieu de 100. Un autre Chasseur de mammoths de l'armée peut être promu Porteur de la grande bannière pour 50 pts ; celui-ci gagne la règle <b>Guetteur ferrailleur</b> lorsqu'il rejoint une unité de Yétis. La limite minimale des Unités de base est réduite à « min. 20 % ». Votre armée ne peut pas inclure de Grand khan, de Khan, ni d'unité de Fracasseurs, de Mercenaires vétérans, de Canonniers ni de Crachetonne.</p> <p><b>Mâchoire pourrie</b> 30 pts Le porteur gagne <b>Attaques empoisonnées</b>. Tant que le porteur est sur le champ de bataille, toutes les unités de Mange-frères alliées peuvent relancer leurs jets d'Embuscade ayant donné un résultat de '1' ou '2'. De plus, toutes les attaques contre le porteur bénéficiant d'<b>Attaques empoisonnées</b> perdent cet Attribut d'attaque (sauf si le porteur est de taille Gigantesque).</p>
---	--

# Objets spéciaux

## Enchantements d'arme

**Héritage de Khagadaï** 100 pts  
Enchantement : Arme lourde.  
Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaques magiques** et **Blessures multiples (1D3)**.

**Arrache-cœur** 50 pts  
Enchantement : Poing de fer ou Paire d'armes.  
Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaques magiques**, **Coup fatal**, +1 en Pénétration d'armure et ne peuvent **jamais** toucher sur moins bien que 3+.

**Malédiction de la vipère** 40 pts  
Enchantement : Paire de pistolets ogres ou Arbalète ogre.  
Cette arme a Tirs 4, Fo 4 et PA 2 (elle conserve sa Portée initiale); elle bénéficie également des règles **Attaques empoisonnées** et **Attaques magiques** (dans le cas d'une Paire de pistolets ogres, ces deux Attributs d'attaque s'appliquent également aux Attaques de corps à corps portées avec elle). Une Arbalète ogre perd la règle **Attaque de zone (1x5)**. Les Attaques de tir réalisées avec cette arme touchent **toujours** sur 4+.

**Exsanguinateur rituel** 20 pts  
Chamanes uniquement.  
Enchantement : Arme de base, Poing de fer, ou Paire d'armes.  
Le porteur gagne +1 en Capacité offensive et +1 en valeur d'Attaque lorsqu'il utilise cette arme. Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaques magiques**. Pour toute blessure non sauvegardée infligée par cette arme, le propriétaire gagne un marqueur « Voile ».

## Enchantements d'armure

**Ceinturon du lutteur** 75 pts  
Figurines à pied uniquement.  
Enchantement : Armure légère.  
Le porteur gagne +2 en Armure et +1 en Force.

**Cape en cuir de mammouth** 50 pts  
Figurines à pied uniquement.  
Enchantement : Armure portée.  
Le porteur gagne +1 en Armure. Les attaques contre le porteur ne peuvent **jamais** avoir une Force supérieure à 5.

**Fourrure de yéti** 40 pts  
Enchantement : Armure portée.  
Le porteur gagne +1 en Armure. Les unités ennemies en contact avec le porteur subissent un malus de -1 en Agilité.

**Robustesse de karkadan** 40 pts  
Enchantement : Armure portée.  
Le porteur gagne +1 en Résistance mais rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde spéciale.

## Enchantements d'étendard

**Bannière des Gyengghets** 75 pts  
Ne peut pas être prise par les unités comptant dans la catégorie « Base ».  
Au cours de la première Manche de combat, tous les éléments de figurine de l'unité du porteur doivent relancer tous leurs jets naturels pour toucher, pour blesser et de sauvegarde d'armure ayant donné un résultat de '1' (cela inclut les Attaques spéciales).

**Oriflamme de la Grande Prairie Céleste** 50 pts  
L'unité du porteur gagne **Course rapide**.

**Crâne de Tchenghet** 10 pts  
L'unité du porteur gagnent **Peur** et réussissent automatiquement les Tests de panique provoqués par la **Terreur**.

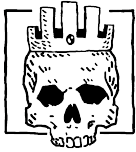
## Artéfacts

**Langue de Lygur** 70 pts  
Les unités ennemies en contact avec le porteur subissent un malus de -1 en valeur d'Attaque.

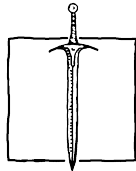
**Fétiche d'aurochs** 35 pts  
Le porteur gagne **Cuir de granite**.

**Chaîne du ravageur** 25 pts  
Le porteur gagne **Attaques de piétinement (1D3+1)** et toutes les figurines dans l'unité du porteur doivent relancer les jets pour blesser ratés de leurs **Attaques de piétinement**.

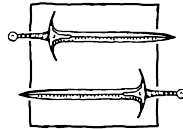
## Organisation de l'armée



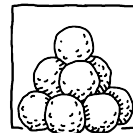
**Personnages**  
max. 40 %



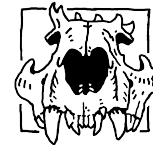
**Base**  
min. 25 %



**Spécial**  
pas de limite



**Baril de poudre**  
max. 35 %



**Bêtes asservies**  
max. 30 %

# Personnages (max. 40 %)



## Grand Khan

280 pts

Figurine seule

Taille : Grande

Type : Infanterie

Socle : 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine							
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>9</b>								
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm							
	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Armure légère						
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi						
Grand Khan	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Fils de l'avalanche					
— Options —			pts —			— Options —			pts —		
Un seul Grand nom			sans limite			Un seul choix :					
Équipement spécial			jusqu'à 200			Paire d'armes			5		
Armure lourde			10			Poing de fer			15		
Un seul choix :						Arme lourde			25		
Arbalète ogre (3+)			5								
Paire de pistolets ogres (4+)			10								



## Khan

190 pts

Figurine seule

Taille : Grande

Type : Infanterie

Socle : 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine							
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	Guetteur ferrailleur							
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm							
	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Armure légère						
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi						
Khan	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Fils de l'avalanche					
— Options —			pts —			— Options —			pts —		
Porteur de la grande bannière			50			Un seul choix :					
Un seul Grand nom			sans limite			Paire d'armes			5		
Équipement spécial			jusqu'à 100			Poing de fer			10		
Armure lourde			10			Arme lourde			25		
Un seul choix :											
Arbalète ogre (3+)			5								
Paire de pistolets ogres (4+)			10								






# Chamane

195 pts

Figurine seule

Taille : Grande  
Type : Infanterie  
Socle : 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	Apprenti magicien		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>0</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chamane	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Fils de l'avalanche

Options magiques		pts	Options		pts
Adepte magicien		75	Un seul Grand nom		sans limite
Maître magicien		225	Équipement spécial si Maître magicien		jusqu'à 100 jusqu'à 200
			Armure légère		5
Chamanisme			Un seul choix :		
	Pyromancie		Paire d'armes		5
			Poing de fer		10
			Arme lourde		15
					
			Thaumaturgie		



## Chasseur de mammoths

220 pts

Figurine seule

Taille : Grande

Type : Infanterie

Socle : 40×40 mm



Une monture avec la mention (BA) compte dans la catégorie « Bêtes asservies ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	9	Course rapide, <b>Maître de la faune</b> , Pas un meneur, <b>Solitaire</b> , Troupe légère	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	5	5	1	Armure légère

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chasseur de mammoths	4	5	5	2	4	Fils de l'avalanche

Options		pts	Options de monture		pts
Un seul Grand nom		sans limite	Lonchodonte*		80
Équipement spécial		jusqu'à 100	Aurochs de pierre* (BA)		320
<b>Chef de meute</b>		5	*La figurine perd <b>Troupe légère</b> .		
<b>Doit prendre (un seul choix) :</b>			<i>Règles de figurine optionnelles</i>		
Arbalète ogre (2+)		gratuit	<b>Chef de meute</b> : Règle universelle.		
Lance de chasse (2+)		gratuit	Règle universelle. La taille du socle du Chasseur de mammoths passe à 50×50 mm. Tant qu'il rejoint une unité de Tigres à dents de sabre, cette unité (Chasseur de mammoth inclus) gagne <b>Avant-garde</b> et <b>Reformation rapide</b> ; en outre, il compte alors comme étant une Bête de taille Standard pour la répartition des touches, sauf pour les <b>Attaques de piétinement</b> .		
Un seul choix :					
Paire d'armes		5			
Lance de cavalerie		10			
Arme lourde		20			
Poing de fer (à pied uniquement)		20			
S'il est à pied (un seul choix) :					
Avant-garde		15			
Éclaireur		15			

### Règles de figurine

**Maître de la faune** : Règle universelle.

La figurine gagne **Présence impérieuse**, mais seules les unités de Tigres à dents de sabre peuvent en bénéficier.

**Solitaire** : Règle universelle.

Un Chasseur de mammoths à pied ne peut rejoindre que des unités de Yétis ou de Tigres à dents de sabre (il peut les rejoindre malgré la règle **Insignifiant**). S'il est monté, il ne peut rejoindre aucune unité. Et enfin, il ne peut rejoindre aucune unité contenant un autre Personnage, et vice-versa.



# Montures de personnage



## Lonchodonte

Taille : Grande

Type : Cavalerie

0-2 montures/armée Socle : 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>	<b>14"</b>	P	Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	<b>P+2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Lonchodonte	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Harnaché, Touches d'impact (1D3)



## Aurochs de pierre

Taille : Gigantesque

Type : Bête

0-1 monture/armée Socle : 100×150 mm

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Bêtes asservies ».

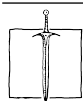
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	P	Frénésie, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	Cuir de granite	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Aurochs de pierre	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Ardeur guerrière, <b>Avalanche incarnée</b> , Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché, Touches d'impact (3D3)

— Règles de figurine —

**Avalanche incarnée** : Attribut d'attaque.

Les **Touches d'impact** de la figurine gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.

# Base (min. 25 %)



## Guerriers tribaux

155 pts + 48 pts/fig. suppl.

3-13 figs.



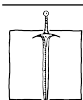
0-4 unités/armée

Taille : Grande

Type : Infanterie

Socle : 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine				
	6"	12"	7	Capture, Guetteur ferrailleur				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	3	3	4	0	Armure légère			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Guerrier tribal	3	3	4	1	2	Fils de l'avalanche, Paire d'armes		
— Options —			pts —		— Options d'État-major —		pts —	
Poing de fer				10/fig.	Champion		20	
					Musicien		20	
					Porte-étendard		20	
					Enchantement d'étendard		sans limite	



## Fracasseurs

185 pts + 76 pts/fig. suppl.

3-12 figs.



0-4 unités/armée

Taille : Grande

Type : Infanterie

Socle : 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine				
	6"	12"	8	Capture, Guetteur ferrailleur				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	3	3	4	0	Armure lourde			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Fracasseur	3	3	4	1	2	Fils de l'avalanche, Arme lourde		
— Options d'État-major —			pts —		— Options d'État-major —		pts —	
Champion				20	Porte-étendard		20	
Musicien				20	Enchantement d'étendard		sans limite	



## Ferrailleurs

115 pts + 5 pts/fig. suppl.

20-60 figs.



0-4 unités/armée

Taille : Standard  
Type : Infanterie  
Socle : 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	6	Capture, Insignifiant		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Ferrailleur	1	2	3	0	3	

Options

**Doit prendre (un seul choix) :**

Armes de jet (5+)	gratuit
Bouclier	1/fig.
Lance	1/fig.
Arc (4+) (0-100 figurines/armée)	2/fig.

Options d'État-major

<b>Contremaître ferrailleur</b> (profil ci-dessous)	25
Musicien	20
Porte-étendard	20

## Contremaître ferrailleur

Le Contremaître ferrailleur est une option pour les unités de Ferrailleurs.

Taille : Standard  
Type : Infanterie  
Socle : 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	7	<b>Au boulot!</b> , Insignifiant		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Contremaître ferrailleur	fer- 3	3	3	0	4	Armes de jet (4+)

Règles de figurine

**Au boulot!** : Règle universelle.

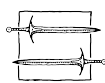
Le Contremaître ferrailleur est un Champion qui ne bénéficie pas de la règle **Premier parmi ses pairs**. En revanche, il gagne **Ralliement au drapeau**, mais seuls les Ferrailleurs, les Jettes-ferraille et les Brconniers ferrailleurs peuvent en bénéficier.

Options

Un seul choix :

Arme lourde	5
Hallebarde	5

# Spécial (pas de limite)



## Tigre à dents de sabre

80 pts + 24 pts/fig. suppl.

1-20 figs.

0-3 unités/armée

Taille : Standard

Type : Bête

Socle : 25×50 mm



Les unités de 8 figurines ou plus comptent en catégorie « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	5	Insignifiant	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	2	4	4	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Tigres à dents de sabre	3	4	4	1	4



## Braconniers ferrailleurs

80 pts + 8 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-3 unités/armée

Taille : Standard

Type : Infanterie

Socle : 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	6	Avant-garde, <b>C'est un piège!</b> , Éclaireur, Insignifiant, Tirailleur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	3	0 Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Braconnier ferrailleur	1	2	3	0	3 Armes de jet (5+)
— Options d'État-major — pts —					
Champion	20				

— Règles de figurine —

### **C'est un piège!** : Règle universelle.

Chaque unité de Braconniers ferrailleurs peut positionner des marqueurs « Piège » :

- Elle peut en positionner un juste avant le début de la bataille (au cours de l'étape 7 de la Phase de déploiement), dans un seul Décor (autre qu'un Terrain découvert) dans lequel l'unité est déployée ou avec lequel elle est entrée en contact au cours de son mouvement d'Avant-garde;
- Elle peut en positionner un au cours de chaque Phase de mouvement, dans un unique Décor (autre qu'un Terrain découvert) avec lequel l'unité est entrée en contact à n'importe quel moment de cette phase après un Mouvement simple, une Marche forcée ou une Reformation.

Si une unité ennemie traverse ou entre en contact au cours d'un Mouvement simple, une Marche forcée, une Reformation, un Pivot, un Mouvement de charge, de charge ratée, de poursuite ou de fuite avec un Décor sur lequel sont disposés un ou plusieurs marqueurs « Piège », enlevez tous les marqueurs « Piège » de ce Décor : chaque figurine de l'unité concernée doit faire un Test de terrain dangereux (1) (ces tests ne sont pas considérés comme étant causés par le Décor). Remarque : tout Test de terrain dangereux qui serait normalement provoqué par ce Décor doit toujours être effectué.



## Yétis

175 pts + 60 pts/fig. suppl.

2-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille : Grande

Type : Infanterie

Socle : 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	Avant-garde, Course rapide, Peur, <b>Toucher de givre</b> , Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Yéti	3	3	5	2	3	Paire d'armes

— Règles de figurine —

**Toucher de givre** : Règle universelle.

Les unités ennemies subissent un malus de -1 en Agilité pour chaque unité de Yétis en contact avec elles.

— Options d'État-major —

Champion

pts-

20



## Mange-frères

175 pts

Figurine seule

0-3 unités/armée

Taille : Grande

Type : Infanterie

Socle : 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	7	Embuscade, Indémoralisable, Peur, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	3	5	0	Fortitude (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Mange-frères	4	3	5	2	3	Haine



## Lonchodonte montés

390 pts + 110 pts/fig. suppl.

3-5 figs.

0-3 unités/armée



Taille : Grande

Type : Cavalerie

Socle : 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	14"	8	Capture, Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	5	2	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier	3	3	4	1	2	
Lonchodonte	4	3	5	2	2	Harnaché, Touches d'impact (1D3)

— Options —

Un seul choix :

Paire d'armes

Arme lourde

pts-

5/fig.

15/fig.

— Options d'État-major —

Champion

Musicien

Porte-étendard

Enchantement d'étendard

pts-

20

20

20

sans limite



## Mercenaires vétérans

240 pts + 95 pts/fig. suppl.

3-8\* figs.



Taille : Grande  
Type : Infanterie  
Socle : 40×40 mm



\*Si les Mercenaires vétérans sont équipés d'une Paire de pistolets ogres, ils doivent être également comptabilisés dans la limite de la catégorie « Baril de poudre » ; de plus, la taille maximum de l'unité est réduite à 6 figurines.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	8	<b>Balafres de guerre</b> , Capture, Guetteur ferrailleur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	4	0	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Mercenaire vétéran	4	4	5	2	3	Fils de l'avalanche

Options		pts	Options d'État-major		pts
Un seul choix :					
Arme lourde		5/fig.	Champion		20
Paire d'armes		7/fig.	Musicien		20
Hallebarde		10/fig.	Porte-étendard		20
Poing de fer		14/fig.	Enchantement d'étendard		sans limite
Paire de pistolets ogres (4+)*		25/fig.			

### Règles de figurine

#### Balafres de guerre : Règle universelle.

Chaque unité de Mercenaires vétérans peut choisir jusqu'à deux améliorations parmi les suivantes (ces améliorations doivent être mentionnées dans la liste d'armée). Chaque figurine de l'unité gagne :

- Armure de plates
- Attaques empoisonnées
- Avant-garde
- Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)
- Coup fatal
- Course rapide
- Résistance à la magie (2)
- Tir précis

Chaque amélioration ne peut être prise que par une seule unité de Mercenaires vétérans.

# Baril de poudre (max. 35 %)



## Crache-tonnerre 320 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée  
 Taille : Grande  
 Type : Assemblage  
 Socle : 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	6"	7			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	3	5	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage canonnier	3	3	4	1	2	Fils de l'avalanche
Ferrailleur	1	2	3	0	3	
Rhinocéros laineux	3	3	5	2	2	Harnaché
Châssis			5	2		Crache-tonnerre (4+), Inanimé, Touches d'impact (1D6)

### Règles de figurine

**Crache-tonnerre** : Arme d'artillerie.

Cette arme peut être utilisée de deux manières :

- **Canon**, Portée 48", Tir 1, Fo 5 [10], PA 2 [10], **Attaque de zone (1×5)**, [**Blessures multiples (1D3+1, Ailes mutilées)**]
- **Batterie de tir**, Portée 12", Tirs 2D6, Fo 5, PA 4

Si le Crache-tonnerre ne fait que des Pivots et n'effectue aucun déplacement supplémentaire durant sa Phase de mouvement, il ne souffre pas de la pénalité pour « Bouger et tirer » au cours de la Phase de tir suivante.



## Jette-ferraille 245 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée  
 Taille : Grande  
 Type : Assemblage  
 Socle : 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	6"	6	Course rapide, Insignifiant		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	3	5	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Ferrailleur (7)	1	2	3	0	3	
Rhinocéros laineux	3	3	5	2	2	Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, <b>Jette-ferraille (4+)</b> , Touches d'impact (1D6)

### Règles de figurine

**Jette-ferraille** : Arme d'artillerie.

**Catapulte (5×5)**, Portée 12–48", Tir 1, Fo 3, PA 1, **Coup fatal**.

Si le Jette-ferraille ne fait que des Pivots et n'effectue aucun déplacement supplémentaire durant sa Phase de mouvement, il ne souffre pas de la pénalité pour « Bouger et tirer » au cours de la Phase de tir suivante.



## Canonniers

185 pts + 80 pts/fig. suppl.

3-8 figs.



0-3 unités/armée

Taille : Grande

Type : Infanterie

Socle : 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	7	Capture, Guetteur ferrailleur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Canonnier	3	3	4	1	2	Canon à bandoulière (4+), Fils de l'avalanche

— Règles de figurine —

**Canon à bandoulière** : Arme de tir.

Portée 24", Tirs 1D6, Fo 4, PA 2, **Tir rapide**.

Options d'État-major		pts-	Options d'État-major		pts-
Champion		20	Porte-étendard		20
Musicien		20	Enchantement d'étendard		sans limite



# Bêtes asservies (max. 30 %)



## Aurochs de pierre

490 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée\*

Taille : Gigantesque

Type : Bête

Socle : 100×150 mm

\*0-1 unité/armée si elle inclut un Personnage monté sur Aurochs de pierre.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	8	Frénésie, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	2	6	3	Cuir de granite
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Cavalier	3	4	4	1	3
Aurochs de pierre	5	3	6	3	2

Ardeur guerrière, **Avalanche incarnée**, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché, Touches d'impact (3D3)

— Règles de figurine —

**Avalanche incarnée** : Attribut d'attaque.  
Les **Touches d'impact** de la figurine gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.

— Options —

Le cavalier **doit** prendre (un seul choix) :  
Arbalète ogre (3+) gratuit  
Lance de chasse (3+) gratuit  
Lance de cavalerie 10



## Mammoth de givre

385 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille : Gigantesque

Type : Bête

Socle : 100×150 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	8	<b>Aura glaçante</b>	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	3	6	3	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Cavalier (2)	3	4	4	1	3
Mammoth de givre	4	3	6	3	2

Harnaché, Touches d'impact (1D3)

— Règles de figurine —

**Aura glaçante** : Règle universelle.  
La figurine peut lancer le sort *Hurllement glaçant* (Chamanisme) comme un Sort lié de Niveau de Puissance (4/8). Toutes les unités ennemies dans un rayon de 9" d'un ou de plusieurs Mammoths de givre subissent une pénalité de -3 en Agilité.  
Le jet de dés pour déterminer la Distance de fuite d'une unité ennemie Démoralisée au combat alors qu'elle est en contact avec au moins un Mammoth de givre est sujet à la règle **Jet minimisé**.

— Options —

Chaque cavalier **doit** prendre (un seul choix) :  
Arbalète ogre (3+) gratuit  
Lance de chasse (3+) gratuit



## Géant asservi

265 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille : Gigantesque  
Type : Infanterie  
Socle : 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	<b>Géant voit, géant fait</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	3	5	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Géant asservi	5	3	5	2	3	<b>Rage</b>

### — Règles de figurine —

#### **Géant voit, géant fait** : Règle universelle.

La figurine gagne **Fils de l'avalanche** et compte comme un Personnage pour ce qui concerne cette règle.

La figurine est un **Musicien**. La portée de sa règle « Suivez le rythme » est étendue à 18". De plus, les unités ennemies doivent faire un Test de marche forcée si elles se trouvent à 18" du Géant asservi au lieu de 8".

#### **Rage** : Attribut d'attaque - Corps à corps.

Chaque fois que la figurine perd un Point de vie, elle gagne +1 en valeur d'Attaque. Chaque fois qu'elle gagne un Point de vie, elle subit un malus de -1 en valeur d'Attaque.

### — Options —

	pts
<b>Grand frère</b>	30
Un seul choix :	
Poing de fer	10
<b>Massue de géant</b>	30
Arme lourde	35

### — Règles de figurine optionnelles —

#### **Grand frère** : Règle universelle.

Les Points de vie de la figurine **passent** à 8 et la taille de son socle passe à 75×100 mm.

Les lancers de dé déterminant le nombre de touches de ses Attaques de piétinement suivent la règle **Jet maximisé**.

#### **Massue de géant** : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme bénéficient de +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.

# Feuille de référence

## Personnages

<b>Grand Khan</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	9													
Grande, Infanterie	PV	5	Déf	6	Rés	5	Arm	0											Armure légère
Grand Khan	Att	5	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	4									Fils de l'avalanche
<b>Khan</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	8													Guetteur ferrailleur
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	0											Armure légère
Khan	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	3									Fils de l'avalanche
<b>Chamane</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	8													Apprenti magicien
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	0											
Chamane	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2									Fils de l'avalanche
<b>Chasseur de mam- mouths</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	9													Course rapide, Maître de la faune, Pas un meneur, Solitaire, Troupe légère
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	1											Armure légère
Chasseur de mamouths	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4									Fils de l'avalanche

## Montures de personnage

<b>Lonchodonte</b>	MS	8"	MF	14"	Dis	P													Peur
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2											
Lonchodonte	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2									Harnaché, Touches d'impact (1D3)
<b>Aurochs de pierre</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	P													Frénésie, Sans peur
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	2	Rés	6	Arm	3											Cuir de granite
Aurochs de pierre	Att	5	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	2									Ardeur guerrière, Avalanche incarnée, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché, Touches d'impact (3D3)

## Base

<b>Guerriers tribaux</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	7													Capture, Guetteur ferrailleur
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	0											Armure légère
Guerrier tribal	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2									Fils de l'avalanche, Paire d'armes
<b>Fracasseurs</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	8													Capture, Guetteur ferrailleur
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	0											Armure lourde
Fracasseur	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2									Fils de l'avalanche, Arme lourde
<b>Ferrailleurs</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	6													Capture, Insignifiant
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0											
Ferrailleur	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3									
<b>Contremaître fer- raille</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	7													Au boulot!, Insignifiant
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0											Armure légère
Contremaître ferrailleur	Att	3	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4									Armes de jet (4+)

## Spécial

<b>Tigre à dents de sabre</b>	MS	8"	MF	16"	Dis	5													Insignifiant
Standard, Bête	PV	2	Déf	4	Rés	4	Arm	0											
Tigres à dents de sabre	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4									
<b>Braconniers fer- railleurs</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	6													Avant-garde, C'est un piège!, Éclaireur, Insignifiant, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0											Cible difficile (1)
Braconnier ferrailleur	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3									Armes de jet (5+)
<b>Yétis</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	8													Avant-garde, Course rapide, Peur, Toucher de givre, Troupe légère
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	2											
Yéti	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3									Paire d'armes

<b>Mange-frères</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	7						Embuscade, Indémoralisable, Peur, Sans peur
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	3	Rés	5	Arm	0				Fortitude (5+)
Mange-frères	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3		Haine
<b>Lonchodotes montés</b>	MS	8"	MF	14"	Dis	8						Capture, Peur
Grande, Cavalerie	PV	3	Déf	3	Rés	5	Arm	2				Armure lourde
Cavalier	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2		
Lonchodote	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2		Harnaché, Touches d'impact (1D3)
<b>Mercenaires vétérans</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	8						Balafres de guerre, Capture, Guetteur ferrailleur
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0				Armure lourde
Mercenaire vétéran	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3		Fils de l'avalanche

## Baril de poudre

<b>Crache-tonnerre</b>	MS	6"	MF	6"	Dis	7						
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	3	Rés	5	Arm	3				
Équipage canonier	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2		Fils de l'avalanche
Ferrailleur	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3		
Rhinocéros laineux	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2		Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi			Crache-tonnerre (4+), Inanimé, Touches d'impact (1D6)
<b>Jette-ferraille</b>	MS	6"	MF	6"	Dis	6						Course rapide, Insignifiant
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	3	Rés	5	Arm	3				
Ferrailleur (7)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3		
Rhinocéros laineux	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2		Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi			Inanimé, Jette-ferraille (4+), Touches d'impact (1D6)
<b>Canoniers</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	7						Capture, Guetteur ferrailleur
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	0				Armure légère
Canonier	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2		Canon à bandoulière (4+), Fils de l'avalanche

## Bêtes asservies

<b>Aurochs de pierre</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	8						Frénésie, Sans peur
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	2	Rés	6	Arm	3				Cuir de granite
Cavalier	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3		
Aurochs de pierre	Att	5	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	2		Ardeur guerrière, Avalanche incarnée, Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché, Touches d'impact (3D3)
<b>Mammouth de givre</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	8						Aura glaçante
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	3	Rés	6	Arm	3				
Cavalier (2)	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3		
Mammouth de givre	Att	4	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	2		Harnaché, Touches d'impact (1D3)
<b>Géant asservi</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	8						Géant voit, géant fait
Gigantesque, Infanterie	PV	7	Déf	3	Rés	5	Arm	1				
Géant asservi	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3		Rage

## Artillerie et armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Paire de pistolets ogres	-	24"	4	2	2	Tir rapide
Lance de chasse	-	12"	Utilisateur +1	Utilisateur +1	1	Tir rapide, Blessures multiples (1D3, contre taille Gigantesque)
Arbalète ogre	-	30"	2 [5]	1 [3]	1	Attaque de zone (1×5)
Malédiction de la vipère	-	Utilisateur	4	2	4	Attaques magiques, Attaques empoisonnées, touche <b>toujours</b> sur 4+
Crache-tonnerre (1)	Canon	48"	5 [10]	2 [10]	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3+1, Ailes mutilées)]
Crache-tonnerre (2)	Batterie de tir	12"	5	4	2D6	-
Jette-ferraille	Catapulte (5×5)	12-48"	3	1	1	Coup fatal
Canon à bandoulière	-	24"	4	2	1D6	Tir rapide

## Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Lance de chasse	2+	Chasseur de mammoths
	3+	Cavalier (Aurochs de pierre, Mammouth de givre)
Arbalète ogre	2+	Chasseur de mammoths
	3+	Grand Khan, Khan, Cavalier (Aurochs de pierre, Mammouth de givre)
Paire de pistolets ogres	4+	Grand Khan, Khan, Mercenaire vétéran
Malédiction de la vipère	4+	Personnages
Canon à bandoulière	4+	Canonnier
Crache-tonnerre (1) et (2)	4+	Crache-tonnerre
Jette-ferraille	4+	Jette-ferraille
Arc	4+	Ferrailleur
Armes de jet	4+	Contremaître ferrailleur
	5+	Ferrailleur, Braconnier ferrailleur

# Journal des modifications

## beta 2.2

- Collecteur de têtes 40 ↘ 30
- Cracheur de feu 40 ↘ 35
- Robustesse de karkadan 45 ↘ 40
- Chaîne du ravageur 30 ↘ 25
- Grand Khan, Coût de départ 285 ↘ 280
- Chasseur de mammouths :
  - Chef de meute gratuit ↗ 5
  - Paire d'armes 10 ↗ 5
  - Lonchodonte 85 ↘ 80
- Guerriers tribaux, Figurines additionnelles 50 ↘ 48
- Mercenaires vétérans, Coût de départ 235 ↗ 240
- Lonchodontes montés :
  - Coût de départ 400 ↘ 390
  - Figurines additionnelles 125 ↘ 110
- Canonniers :
  - Coût de départ 180 ↗ 185
  - Figurines additionnelles 83 ↘ 80