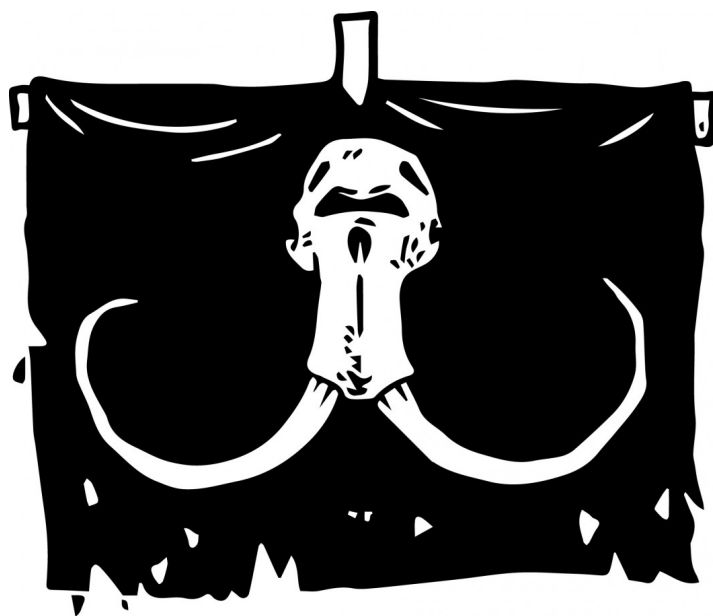


LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Khans Ogres

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2021 bêta 1 – 30 décembre 2020

Règles des figurines de l'armée	2	Personnages	6
Sort héréditaire	2	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^e Âge : Batailles Fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements de figurines.

Ce livre fait partie des règles de base du 9^e Âge et peut être utilisé pour toutes parties.

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** et résumés à la fin de ce document.

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

Ce document a été édité avec .

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 individuelles

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", Tir 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
H Enfants d'Umi <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.

Mangeur de trolls 100 pts

Figurines à pied uniquement.

Le porteur gagne **Blessures multiples (2, contre Infanterie de Grande taille)** et **Fortitude (4+)**.

Maître du butin 55 pts

Grands khans et Khans uniquement.

Le Personnage gagne **Maître d'armes**, 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.

Gargouilleur tonitruant 50 pts

Chamane uniquement.

Le porteur gagne **Canalisation (1)** et **Peur**.

Meneur du culte 45 pts

Général ou Porteur de la grande bannière uniquement.

La portée des règles **Présence impérieuse** ou **Ralliement au drapeau** du porteur est **toujours 18"**.

Cracheur de feu 35 pts

Si le porteur choisit au moins un sort de la Pyromancie, il gagne **Ægide (2+, contre Attaque enflammée)**, **Attaque de souffle (Fo 4, PA 0, Attaque enflammée)** et **Attaque enflammée**. Il connaît **toujours Boule de feu** (Pyromancie) en plus de ses autres sorts. Enfin, il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de **Fortitude**.

Collecteur de têtes 35 pts

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+, **la figurine du porteur** Récupère un Point de vie.

Fendeur de vertèbres 35 pts

Figurines à pied uniquement.

Le porteur gagne **Charge dévastatrice (+1 Att, +1 Fo, +1 PA)**. Les bonus de Force et de Pénétration d'armure de la **Charge dévastatrice** affectent aussi les **Touches d'impact** et les **Attaques de piétinement**.

Cœur sauvage 30 pts

Chasseur de mammouths uniquement. Unique.

Le porteur perd la règle **Pas un meneur** et **doit** être le Général. Il peut prendre jusqu'à 150 pts d'Objets spéciaux au lieu de 100. Un autre Chasseur de mammouths de l'armée peut être promu Porteur de la grande bannière pour 50 pts ; celui-ci gagne la règle **Guetteur ferrailleur** 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 Crachetonneur. **Les Chasseurs de mammouth sont limités à 0-4 par armée.**

Mâchoire pourrie 30 pts

Le porteur gagne **Attaque empoisonnée**. Tant que le porteur est sur le champ de bataille, toutes les unités de Mange-frères alliées peuvent relancer leurs jets d'Emboscade ayant donné un résultat de '1' ou '2'. De plus, toutes les attaques contre le porteur bénéficiant d'**Attaque empoisonnée** perdent cet Attribut d'attaque (sauf si le porteur est de taille Gigantesque).

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Héritage de Khagadaï 100 pts

Enchantement : Arme lourde.

Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaque magique** et **Blessures multiples (1D3)**.

Arrache-cœur 50 pts

Enchantement : Poing de fer ou Paire d'armes.

Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaque magique**, **Coup fatal**, +1 en Pénétration d'armure et ne peuvent **jamais** toucher sur moins bien que 3+.

Malédiction de la vipère 35 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 **Attaque empoisonnée** et **Attaque magique** (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 **Attaque magique**. 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 mammoth 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.

Fouurrure 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.

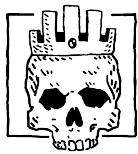
Fétiche d'aurochs 35 pts

Le porteur gagne **Cuir de granite**.

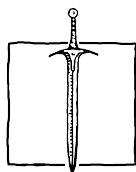
Chaîne du ravageur 25 pts

Le porteur gagne **Attaque 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**.

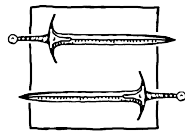
Organisation de l'armée



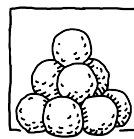
Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Baril de poudre
max. 35%



Bêtes asservies
max. 30%

Personnages (max. 40%)



Grand Khan

270 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	6"	12"	9				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	5	6	5	0	Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Grand Khan	5	6	5	2	4	Fils de l'avalanche	
Options			pts-	Options			pts-
Un seul Grand nom			sans limite	Un seul choix :			
Objets spéciaux			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			
	6"	12"	8	Guetteur ferrailleur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	4	5	5	0	Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Khan	4	5	5	2	3	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	
Objets spéciaux			jusqu'à 100	Poing de fer		10	
Armure lourde			10	Arme lourde		20	
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		
	6"	12"	8	Apprenti magicien		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	5	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chamane	3	4	4	1	2	Fils de l'avalanche

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



Chasseur de mammoths

240 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

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, Maître de la faune , Pas un meneur, Solitaire , 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*			60
Objets spéciaux			jusqu'à 100	Aurochs de pierre* (BA)			300
Chef de meute			10	*La figurine perd Troupe légère.			
Doit prendre (un seul choix) :				Règles de figurine optionnelles			
Arbalète ogre (2+)			gratuit	Chef de meute : 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 Avant-garde et Reformation rapide ; en outre, il compte alors comme étant une Bête de taille Standard pour la répartition des touches, sauf pour les Attaques de piétinement .			
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) :							
Éclaireur			15				
Avant-garde			20				

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		
	8"	14"	P	Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Lonchodonte	4	3	5	2	2	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 ».

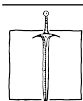
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P	Frénésie, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	2	6	3	Cuir de granite	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Aurochs de pierre	5	3	6	3	2	Ardeur guerrière, Avalanche incarnée , Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché, Touches d'impact (3D3)

— 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.

Base (min. 25%)



Guerriers tribaux

155 pts + 46 pts/fig. suppl.

3-13 figs.



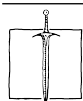
0-4 unités/armée

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			Options d'État-major			
Poing de fer				10/fig.		Champion 10 Musicien 10 Porte-étendard 10 Enchantement d'étendard sans limite



Fracasseurs

185 pts + 75 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			Options d'État-major			
Champion				10		Porte-étendard 10 Enchantement d'étendard sans limite
Musicien				10		



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

pts-

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

pts-

Contremaître ferrailleur (profil ci-dessous)	25
Musicien	10
Porte-étendard	10

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	Au boulot!		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Contremaître railleleur	fer-3	3	3	0	4	Armes de jet (4+)

Règles de figurine

Au boulot! : Règle universelle.

Le Contremaître ferrailleur est un Champion qui perd la règle **Premier parmi ses pairs** et a les mêmes Règles de figurine que les autres figurines ordinaires de son unité. Il n'est pas forcé de choisir la même Arme de corps à corps que les autres figurines ordinaires de son unité au combat. De plus, il gagne **Ralliement au drapeau**, mais seuls les Ferrailleurs, Jette-ferraille et Braconniers ferrailleurs peuvent en bénéficier.

Options

pts-

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

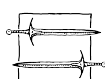
Type Bête

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, C'est un piège! , 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

10

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, Toucher de givre , 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.

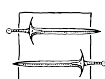
Les unités ennemies subissent un malus de -1 en Agilité pour chaque unité de Yétis en contact avec elles.

— Options d'État-major —

Champion

pts-

10



Mange-frères

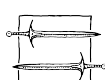
180 pts

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



Lonchodontes montés

380 pts + 100 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-

10

10

10

sans limite



Mercenaires vétérans

235 pts + 90 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	Balafres de guerre , 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 :				Champion		10
Arme lourde			5/fig.	Musicien		10
Paire d'armes			7/fig.	Porte-étendard		10
Hallebarde			8/fig.	Enchantement d'étendard		sans limite
Poing de fer			14/fig.			
Paire de pistolets ogres (4+) [BP]			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
- **Attaque empoisonnée**
- **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, Jette-ferraille (4+) , 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		10	Porte-étendard		10
Musicien		10	Enchantement d'étendard		sans limite

Bêtes asservies (max. 30%)



Aurochs de pierre

500 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 —

Doit prendre (un seul choix) :

Arbalète ogre (3+)	gratuit
Lance de chasse (3+)	gratuit
Lance de cavalerie	10



Mammoth de givre

375 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	Aura glaçante	
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	Géant voit, géant fait		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	3	5	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Géant asservi	5	3	5	2	3	Rage

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

Grand frère	30
Un seul choix :	
Poing de fer	10
Massue de géant	30
Arme lourde	40

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

Grand Khan	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
Khan	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
Chamane	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
Chasseur de mam-mou-ths	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 mam-mou-ths	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4									Fils de l'avalanche

Montures de personnage

Lonchodonte	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)
Aurochs de pierre	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

Guerriers tribaux	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
Fracasseurs	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
Ferrailleurs	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									
Contremaître ferrailleur	MS	4"	MF	8"	Dis	7													Au boulot!
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

Tigre à dents de sabre	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									
Braconniers ferrailleurs	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+)
Yétis	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
Mange-frères	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

Lonchodontes montés	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			
Lonchodonte	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2			Harnaché, Touches d'impact (1D3)
Mercenaires vétérans	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

Crache-tonnerre	MS	6"	MF	6"	Dis	7							
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	3	Rés	5	Arm	3					
Équipage canonnier	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)
Jette-ferraille	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)
Canoniers	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

Aurochs de pierre	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)
Mammouth de givre	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)
Géant asservi	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

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Paire de pistolets ogres	-	24"	4	2	2	Tir rapide
Lance de chasse	-	12"	Util. + 1	Util. + 1	1	Blessures multiples (1D3, contre taille Gigantesque), Tir rapide
Arbalète ogre	-	30"	2 [5]	1 [3]	1	Attaque de zone (1×5)
Malédiction de la vipère	-	Util.	4	2	4	Attaque empoisonnée Attaque magique touche toujours 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 mammouths
	3+	Cavalier (Aurochs de pierre, Mammouth de givre)
Arbalète ogre	2+	Chasseur de mammouths
	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

2021 bêta 1

- Quelques reformulations

Changements de coûts

- Champion, Musicien, Porte-étendard 20 ↘ 10
- Mangeur de trolls 95 ↗ 100
- Collecteur de têtes 30 ↗ 35
- Malédiction de la vipère 40 ↘ 35
- Grand Khan
 - Coût de départ 280 ↘ 270
 - **0-3** unités/armée
- Khan Arme lourde 25 ↘ 20
- Chasseur de mammouths
 - Coût de départ 220 ↗ 240
 - **0-2** unités/armée, **0-4** unités/armée avec Cœur sauvage
 - Chef de meute 5 ↗ 10
 - Avant-garde 15 ↗ 20
 - Lonchodonte 80 ↘ 60
- Aurochs de pierre 320 ↘ 300
- Fracasseurs Figurines additionnelles 76 ↘ 75
- Guerriers tribaux Figurines additionnelles 48 ↘ 46
- Mange-frères Coût de départ 175 ↗ 180
- Mercenaires vétérans
 - Coût de départ 240 ↘ 235
 - Figurines additionnelles 95 ↘ 90
 - Hallebarde 10 ↘ 8
- Lonchodontes montés
 - Coût de départ 390 ↘ 380
 - Figurines additionnelles 110 ↘ 100
- Mammoth de givre Coût de départ 385 ↘ 375
- Aurochs de pierre Coût de départ 490 ↗ 500
- Géant asservi Arme lourde 35 ↗ 40