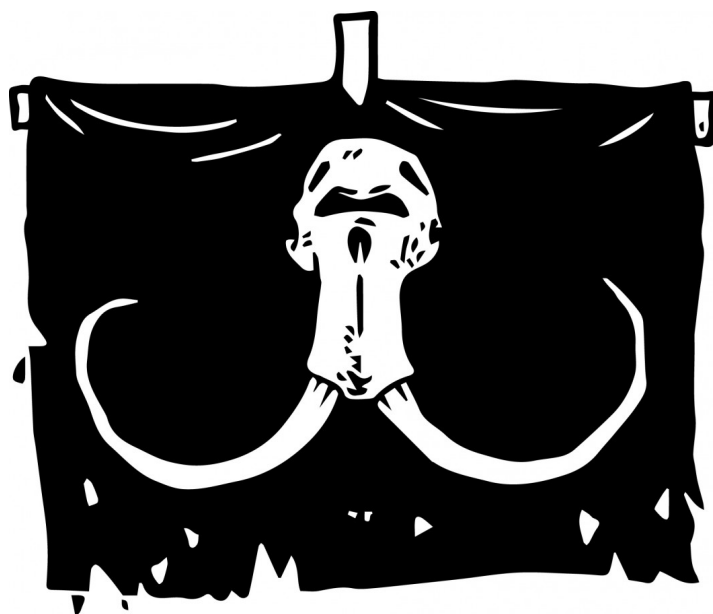


LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Khans ogres

Livre d'armée (Règles de base)

3^eédition, version Publiée imprimable – 1.0.1 – 2 avril 2025

Introduction	2	Personnages	9
Règles des figurines de l'armée	4	Montures de personnage	12
Grands noms	5	Base	13
Objets magiques	6	Spécial	15
Objets magiques partagés	7	Bêtes enchaînées	22
Sort héréditaire	7	Feuille de référence	25
Structure de l'armée	8		

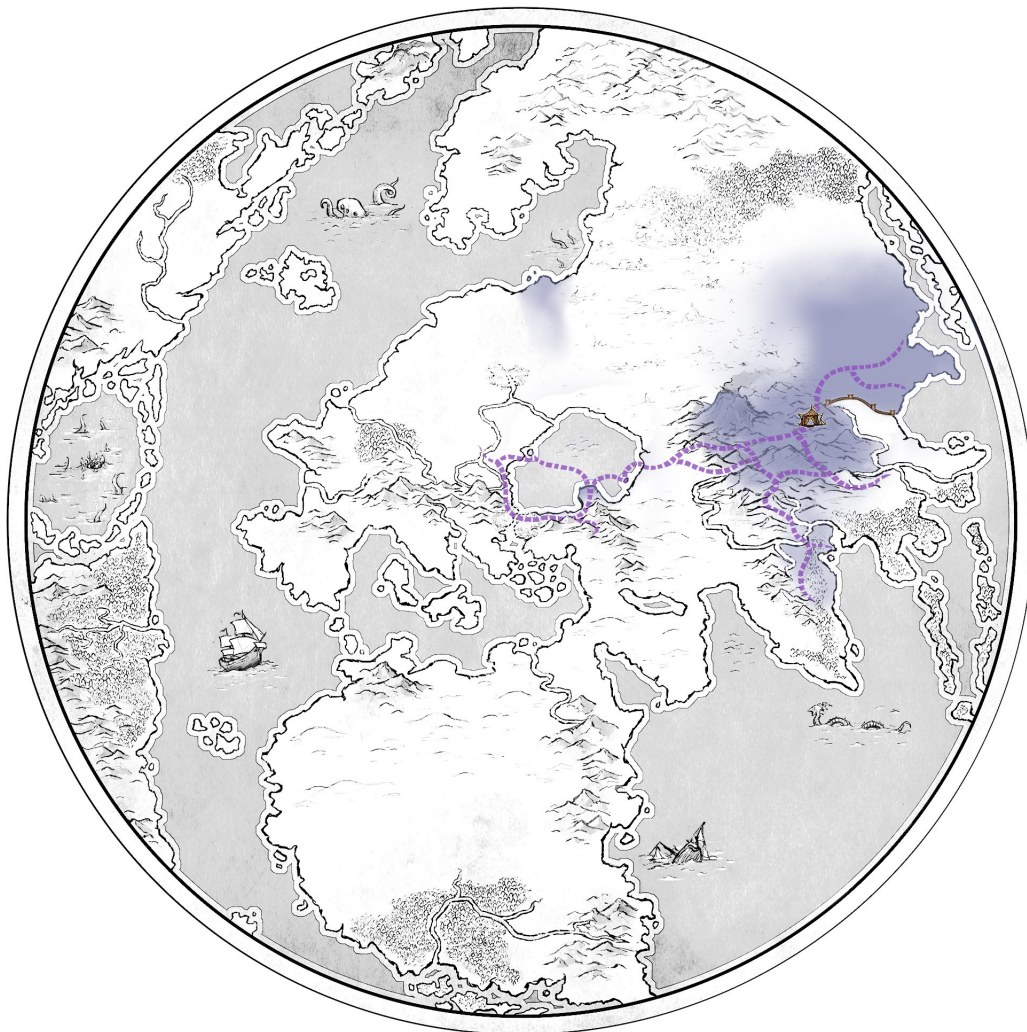


Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe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

License : [Creative Common Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/). Mis en page grâce à [L^AT_EX](https://www.latex-project.org/).

Khans ogres

Le peuple ogre est aussi vaste et diversifié que le continent d'Augée dont il provient. Les ogres ressemblent à des humains à la stature colossale, tout en étant plus robustes de constitution et souvent obèses, car ils sont connus aussi bien pour leur féroce appétit que pour leurs prouesses guerrières. Ce sont ces forces qui leur ont permis de devenir les maîtres de la montagne et de la steppe, et de donner naissance à bon nombre de conquérants et de voyageurs. De nos jours, les terribles khans des tribus ogres ont pour domaine les pentes glacées des Pitons célestes, au cœur de l'Augée, depuis lesquels ils imposent leur monopole sur les fameuses routes commerciales du continent, tenues par des guerriers expérimentés. S'ils sont le plus souvent déployés comme gardes de convois, ils peuvent aussi répondre à l'appel de la guerre, et se rassemblent parfois en vastes armées aux côtés d'immenses bêtes des montagnes. Alors, la terre tremble sous les pas des khans ogres.



Comme les contes le racontent depuis des temps immémoriaux, le cœur du pouvoir des ogres est étroitement associé au Pitons célestes et aux steppes du Septentrion.



De nombreux ogres choisissent de quitter leurs terres à la recherche de gloire, de fortune ou de festins (et généralement des trois à la fois). La Route de la soie traverse une grande partie de leurs territoires. C'est la route commerciale terrestre la plus empruntée entre l'Orient et l'Occident, avec pour seules rivales le commerce maritime et la moderne Route de l'acier. Cela présente, pour les ogres, une parfaite occasion de s'exercer dans les domaines où ils excellent. Bon nombre des compagnies de mercenaires les plus redoutées comptent des ogres dans leurs corps d'élite, voire à leur commandement.

Nomades et marchands

Par le passé, les ogres menaient une existence nomade dans les steppes d'Augée, vaste océan d'herbe ondulante qui s'étendait autrefois de la Vétie jusqu'à la mer du Levant. À l'Âge du Fer, le domaine du légendaire Tchenghet-khan s'étendait sur l'intégralité de cet immense territoire, et même au-delà. Mais quand furent créées les Désolations, lors de l'Âge du Tonnerre, l'Augée fut morcelée, et avec elle la puissance des ogres. Nombre d'entre eux perdirent la vie dans la dévastation qui s'ensuivit, et les rescapés suivirent le héros Tسانas l'Immortel, qui les mena à l'abri des montagnes, où ils s'établirent progressivement, trouvant de nouvelles façons de prospérer.

De nos jours, on trouve surtout deux sortes d'ogres : les uns maintiennent leur mode de vie nomade et parcourent la steppe, tandis que les autres vivent sur les Pitons célestes. Cependant, quelle que soit leur culture, les ogres se nomment entre eux « Ghyengghet », « Ceux qui sont ouverts ». Les ogres des montagnes sont depuis lors devenus des marchands et des mercenaires de renom, voyageant de par le monde en petites bandes, monnayant leurs services en tant que gardes du corps de premier choix.

Une bien mauvaise réputation

« Monstres. Gloutons. Cannibales. Mangeurs d'hommes. Sauvages » : les autres peuples ne manquent pas de noms cruels pour qualifier les ogres. Gigantesques et brutaux aux yeux des humains, les ogres sont souvent méprisés, en dépit de leur culture séculaire et honorable qui accorde une importance primordiale au respect des traditions, des ancêtres et des divinités – en particulier Oumi et Dengraï, la Terre et le Ciel, les deux clefs de voûte de la cosmologie spiritualiste qu'est l'oumisme.

S'il est vrai qu'ils apprécient les repas copieux, et que leurs manières à table peuvent paraître grotesques vues de l'extérieur, quiconque prend le temps d'apprendre à connaître les Ogres découvre un autre aspect de ce peuple : celui de tribus d'individus joyeux et hospitaliers, amicaux et à la conversation enjouée. Le cannibalisme existe effectivement chez les ogres, mais uniquement en de rares occasions, et strictement dans le but rituel d'honorer les morts.

Pour ce qui est de la guerre, en revanche, la brutalité et l'absence de pitié des ogres ne sont pas exagérées. Si les ogres respectent les dieux et leurs frères des autres tribus, ceux des montagnes connaissent aussi un autre maître, l'or, et sont connus pour changer de camp si l'offre est suffisamment alléchante.

Mercenaires

Nombre d'ogres, en particulier ceux qui vivent loin du centre de l'Augée, ont embrassé une carrière qui leur tendait les bras, celle des métiers de la protection rapprochée. Certes, tout membre des tribus ogres représente un danger à lui seul, mais ceux qui ont dédié leur vie au mercenariat font des adversaires particulièrement terrifiants. Du fait de cette occupation, les tribus ogres se voient bénéficier d'un accès privilégié à de l'équipement de haute qualité : non seulement des armures d'acier, mais également des armes à poudre noire construites aux dimensions de la physiologie ogre. Des instruments plus traditionnels (dont la plupart ont été originellement conçus pour la chasse) peuvent au besoin être employés contre l'ennemi avec une efficacité redoutable.

Grappilleurs

Certaines tâches ne sont pas adaptées à la corpulence des ogres. De nombreuses tribus attirent des êtres plus petits, ravis d'accomplir pour le compte de leurs maîtres les corvées dont ils ne peuvent pas (ou ne veulent pas) se charger, en échange des restes de leurs festins. Ces « grappilleurs » (parmi lesquels on trouve des hobgobelins, des kobolds, des gnomes, etc.) finissent par former une relation symbiotique avec les ogres, tant et si bien que bon nombre d'entre eux ne remarquent même plus la présence permanente de ces laquais. Les grappilleurs suivent leurs patrons au combat, formant de grandes bandes pour distraire l'ennemi, ou manipulant des machines de guerre rudimentaires en une curieuse parodie de troupes auxiliaires.

La chasse

Essentielle à la survie sur la steppe et dans les montagnes, la chasse occupe depuis toujours une place cruciale dans la vie et la culture des ogres. Les meilleurs chasseurs sont aussi prestigieux que les plus grands guerriers et les plus riches marchands. Qui dit chasseurs plus grands, dit proies plus grosses, et les chasses les plus glorieuses sont celles qui ciblent de véritables colosses des montagnes : rhinocéros des glaces, mam-mouths de givre, aurochs de pierre sont autant de bêtes étranges et immenses qui se sont adaptées à l'environnement extrême de l'Augée. Si une seule de ces proies suffit à nourrir une tribu pendant des semaines, plus précieuses encore sont celles qui sont capturées et apprivoisées : elles sont en effet essentielles au transport des cargaisons sur les pentes montagneuses. Qui plus est, à certaines occasions, elles peuvent être libérées et lancées au combat pour des résultats proprement terrifiants.

Règles des figurines de l'armée

Règles de figurine

Cuir de granite

Les attaques avec **Blessures multiples (X)** qui sont portées contre la figurine voient leur valeur de « X » divisée par deux (arrondie à l'unité supérieure).

Toucher de givre

Les unités ennemies subissent une pénalité de -1 en Agilité (*jusqu'à un minimum de 1*) pour chaque unité contenant cette règle en contact avec elles.

Armes

Poing de fer – Arme de corps à corps

+1 en valeur d'Armure contre les Attaques de corps à corps, +1 en valeur d'Attaque et **Parade**.

Arbalète ogre – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Arbalète ogre	X+	30"	1	3	1	Attaque de zone (1×5), Touche directe (Fo 6, PA 2)

Lance de chasse – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Lance de chasse	X+	12"	1	Utilisateur +1	Utilisateur +1	Blessures multiples (1D3, contre Taille 5), Tir en marche forcée, Tir rapide

Paire de pistolets ogres – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Paire de pistolets ogres	X+	24"	2	4	2	Compte comme une Paire d'armes au corps à corps, Tenir et tirer, Tir rapide

Grands noms

L'autorité d'un khan tient à sa réputation. En accomplissant des actes dignes d'être célébrés (et en s'en vantant à grands cris pendant les festins) les héros et meneurs ogres s'assurent une renommée à l'aune de leurs accomplissements.

Chaque personnage de l'armée peut prendre un unique Grand nom. Les Grands noms suivent les règles générales des Objets magiques et sont tous Légendaires.

Messager des dieux

50 pts

Ne peut pas être pris par le Général.

Attaché et Sans peur.

L'unité du porteur gagne **Instable** (la figurine peut rejoindre des unités sans **Instable** pendant le Déploiement bien qu'elle soit elle-même **Instable**).

Gargouilleur tonitruant

40 pts

Ne peut être pris que par un Chamane.

Canalisation (1) et Horreur.

Maître du butin

40 pts

Ne peut être pris que par un Khan ou Grand Khan.

+1 Arm, **Maître d'armes**, et ne peut pas prendre d'Enchantement d'arme.

De plus, le porteur gagne les armes suivantes : Arme lourde, Hallebarde, Paire d'armes et Poing de fer.

Mange-trolls

40 pts

Ne peut être pris que par une figurine à pied.

Blessures multiples (2, contre Taille 3) et Régénération (5+).

Fend-vertèbres

35 pts

Le porteur gagne **Charge dévastatrice (+1 Att, +1 Fo, +1 PA).**

Collecteur de têtes

30 pts

Lancez un dé à la fin de n'importe quelle Manche de combat au cours de laquelle le porteur a provoqué la perte d'au moins un PV d'une figurine ennemie et n'a pas été démoralisé au combat. Sur un résultat de 3+, le porteur **récupère** 1 PV.

Crache-feu

30 pts

Ne peut être pris que par un Chamane qui connaît au moins un sort de Pyromancie.

Attaque enflammée, Résistant (Attaque enflammée) et Souffle (Fo 4, PA 0, Attaque enflammée).

Le porteur peut lancer *Boule de feu* (sort n° 1 de la Pyromancie) en tant que Sort lié (3+). En revanche, il rate automatiquement toutes ses sauvegardes de Régénération.

Grappillemaître

30 pts

Ne peut pas être pris par un Chasseur de mamouths.

Présence impérieuse (12", Grappilleur).

Tant que le porteur fait partie d'une unité de Grappilleurs, il compte comme étant de la même Taille que l'unité pour ce qui est de l'allocation des Attaques à distance.

Mâchoire pourrie

25 pts

Ne peut être pris que par une figurine à pied.

Attaque empoisonnée et Immunisé (Attaque empoisonnée). Tant que le porteur est sur le champ de bataille, les unités de Mange-frère alliées peuvent relancer leurs jets d'Embuscade ratés.

Objets magiques

Enchantements d'arme

Héritage de Khagadaï 90 pts
Enchantement : Arme lourde.
Blessures multiples (1D3).

Malédiction de la vipère 45 pts
Enchantement : Paire de pistolets ogres ou Arbalète ogre.
Attaque empoisonnée (Corps à corps et Tir).
Le nombre de Tirs **passé** à 4, la Force à 4 et la Pénétration d'armure à 2. Touche **toujours** sur 4+.
Cette arme ne peut pas bénéficier des règles **Attaque de zone** ou **Touche directe**.

Exsanguateur rituel 40 pts
Ne peut être pris que par un Chamane.
Enchantement : Poing de fer ou Paire d'armes.
+1 en valeur d'Attaque.
Tant que son unité est engagée au combat, le porteur doit relancer les dés ayant obtenu un résultat de '1' lors de ses Jets de lancement de sort.

Arrache-cœur 30 pts
Enchantement : Poing de fer ou Paire d'armes.
+1 PA, **Coup fatal**. Touche **toujours** sur au moins 3+.

Enchantements d'armure

Ceinturon du lutteur 50 pts
Ne peut être pris que par une figurine à pied.
+1 Arm, +1 Fo, **Charge dévastatrice (+1 Arm)**.

Cape en cuir de mammoth 45 pts
Ne peut être pris que par une figurine à pied.
+1 en valeur d'Armure. Les attaques allouées au porteur ne peuvent **jamais** avoir une Force supérieure à 5.

Résistance de l'aurochs 35 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.
+1 en Endurance, **Cuir de granite**.
La figurine rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde spéciale.

Enchantements d'étendard

Bannière des Gyengghets 55 pts
Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».
L'unité du porteur gagne **Déchaînement (relance les jets ayant donné un résultat naturel de '1' pour toucher et pour blesser)**.

Oriflamme de la Grande Prairie céleste 45 pts
Les jets de Portée de charge de l'unité du porteur sont **maximisés**, et ses jets de Distance de fuite sont **minimisés**.

Crâne de Tchenghet 25 pts
L'unité du porteur gagne **Terreur**.

Artéfacts

Langue de Lygur 40 pts
Contact (-2 Off).

Fourrure de yéti 30 pts
Guide et Toucher de givre.

Chaîne du ravageur 25 pts
Le porteur gagne **Piétinement (1D3+1 touches)**, et toutes les figurines dans son unité doivent relancer les jets pour blesser ratés de leurs attaques de **Piétinement**.

Objets magiques partagés

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

Enchantements d'arme

Brise-bouclier	40 pts
Cœur de héros	35 pts
Inscriptions mystérieuses	35 pts

Enchantements d'armure

Trompe-la-mort	90 pts
----------------	--------

Enchantements d'étendard

Bannière de vitesse	45 pts
Bannière de courage	20 pts

Artéfacts

Baguette de bataille	30 pts
----------------------	--------

Potions et Parchemins

Parchemin de pouvoir	30 pts
Potion de guérison	30 pts
Parchemin de drain	20 pts

Sort héréditaire

Oumi est la principale divinité des ogres : Oumi est la Terre, Oumi est l'Esprit. De nombreux chamanes ogres ressentent une connexion à l'essence spirituelle d'Oumi, et apprennent à l'invoquer pour endurcir les membres de leur tribu.



Sort héréditaire

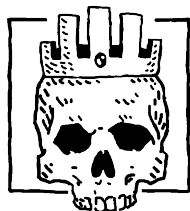
Enfants d'Oumi

VL	Type	Durée
6+	Amélio. Portée 18"	Un tour

Effet

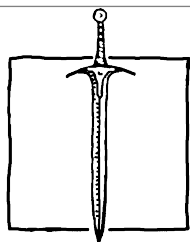
Toutes les Attaques de corps à corps portées contre la cible subissent une pénalité de -1 pour blesser.

Structure de l'armée



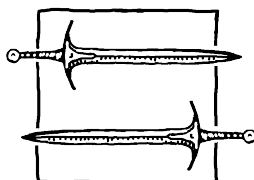
Personnages max. 40 %

Les unités marquées  « Personnages » comptent dans cette catégorie.



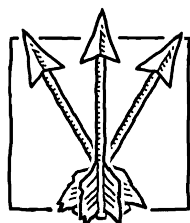
Base min. 25 %

Les unités marquées  « Base » comptent dans cette catégorie.



Spécial aucune limite

Les unités marquées  « Spécial » comptent dans cette catégorie.



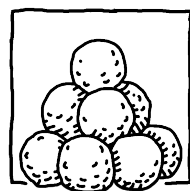
Tireurs à gages

10 pour 500 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

Les armes suivantes comptent dans cette limite :

- Arc, Armes de jet, dans un rapport de 1 pour 1.
- Arbalète ogre, Canon à bandoulière, Lance de chasse, Paire de pistolets ogres, dans un rapport de 1 pour 5 (*un élément de figurine équipé d'une de ces armes compte quintuple au regard de cette limite*).

Par exemple, dans une armée valant 4000 points, la limite est de 80 éléments de figurine.



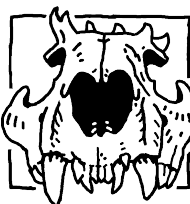
Baril de poudre

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

Les armes suivantes comptent dans cette limite :

- Crache-tonnerre, Jette-ferraille, dans un rapport de 1 pour 1.

Par exemple, dans une armée de 4000 points, la limite est de 3 figurines.



Bêtes enchaînées

max. 30 %

Les unités marquées  « Bêtes enchaînées » comptent dans cette catégorie.

Personnages (max. 40 %)

Les nomades des steppes éprouvent un grand respect pour l'histoire et pour la filiation. Suivant les traces des légendaires armées invincibles de Tchenghet-khan, certains meneurs de tribu ont pour ambition d'être proclamés « khagan » : le Khan des khans, seigneur des steppes et des Ghyengghets. Ces meneurs d'ogres sont particulièrement impressionnants, tant de corps et d'esprit que du fait de la quantité d'ornements symboliques qu'ils arborent.



Grand Khan

260 pts

Figurine seule

Rare

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		9	Discipliné, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	6	5	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Grand Khan	5	6	5	2	4	Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), Armure métallique, Ogre
Options			pts-		Options de commandement	
Un seul Grand nom			aucune limite		Général	
Objets magiques			jusqu'à 200		gratuit	
Un seul choix :						
Arbalète ogre (3+)					5	
Paire de pistolets ogres (4+)					10	
Un seul choix :						
Paire d'armes					10	
Poing de fer					10	
Arme lourde					20	

Mener une tribu ogre demande d'être à la fois fort et populaire. Les khans doivent mener leurs forces dans la bataille, mais aussi assurer la prospérité économique permanente de la tribu, tout en jugeant continuellement la loyauté, le pouvoir et les intentions des autres khans dans une danse politique incessante.



Khan

130 pts

Figurine seule

Courant

Socle 40×40 mm
Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		8	Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	5	5	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Khan	4	5	5	2	3	Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), Armure métallique, Ogre
Options				pts-	Options de commandement	
Un seul Grand nom				aucune limite	Doit choisir (un seul choix) :	
Objets magiques				jusqu'à 100	Capitaine et Attaché	
Un seul choix :					Solitaire	
Arbalète ogre (3+)				5	Général	
Paire de pistolets ogres (4+)				10	Grande Bannière	
Un seul choix :						
Paire d'armes				10		
Poing de fer				10		
Arme lourde				20		

D'apparence volontairement sauvage, les chamanes sont à la fois arbitres et guides spirituels, et sont respectés autant que craints. Les coutumes oumistes leur attribuent les exorcismes, le dialogue avec les esprits et la lecture des augures. Certains d'entre eux révèrent la divinité du feu Galjann. Entraînés par leurs prédécesseurs, les chamanes déploient de puissants sorts durant les rites religieux et pendant les batailles.



Chamane

280 pts

Figurine seule

Max. 700 pts
Courant

Socle 40×40 mm
Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		8	Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	5	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chamane	3	4	4	1	2	Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), Armure légère, Ogre
Options magiques				pts-	Options	
Doit choisir (un seul choix) :					Un seul Grand nom	
Adeptes magiciens				gratuit	Objets magiques	
Maître magicien				150	Si Maître magicien	
Un seul choix :					Un seul choix :	
Paire d'armes					Paire d'armes	
Arme lourde					Arme lourde	
Poing de fer					Poing de fer	
Options de commandement				pts-	Général	

 Chamanisme

 Pyromancie

 Thaumaturgie

De nombreuses espèces de mammouths sont parfois capturées lors d'expéditions prestigieuses. Seuls les plus doués peuvent se vanter d'être revenus victorieux de telles chasses, qui nécessitent d'observer et comprendre certaines des bêtes les plus grosses qui soient, et de les soumettre grâce à l'expérience, la volonté et l'intelligence du chasseur. Lors de leurs traques, ils sont souvent accompagnés d'animaux avec qui ils forment une relation inséparable.



Chasseur de mammouths

200 pts

Figurine seule

Rare

Socle 40×40 mm

Taille 3

Une monture avec la mention (BE) compte dans la catégorie « Bêtes enchaînées ».

De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

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		
	7"		9	Course rapide, Exclusif (Yétis), Maître de la faune		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	5	5	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chasseur de mam- mouths	4	5	5	2	4	Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), Armure légère, Ogre
Options			pts		Options de commandement	
Un seul Grand nom			aucune limite		Peut choisir (un seul choix) :	
Objets magiques			jusqu'à 100		Général, Discipliné et Cœur sauvage	30
Doit choisir (un seul choix) :					Grande Bannière	
Arbalète ogre (2+)			gratuit		(si la Liste d'armée contient Cœur sauvage)	50
Lance de chasse (2+)			gratuit			
Un seul choix :					Options de monture (un choix obligatoire)	pts
Lance de cavalerie			10		Troupe légère	gratuit
Poing de fer (à pied uniquement)			10		Lonchodonte	25
Arme lourde			15		Aurochs de pierre* (BE)	300
Paire d'armes			15			
Si à pied (un seul choix) :						
Chef de meute			10			
Éclaireur et Avant-garde			20			

Règles de figurine

Maître de la faune : la figurine gagne **Présence impérieuse (12", Tigres à dents de sabre)**.

Règles de figurine optionnelles

Cœur sauvage : la limite minimale des Unités de base est réduite à « min. 20 % », et le Chasseur de mammouths devient Courant.

La liste d'armée ne peut inclure les unités suivantes : Grand Khan, Khan, Fracasseurs, Canonniers, Mercenaires vétérans, Flingueurs mercenaires avec Paire de pistolets ogres, Crache-tonnerre.

Chef de meute : les dimensions du socle de la figurine passent à 50×50 mm.

La figurine remplace sa règle **Exclusif (Yétis)** par **Exclusif (Tigres à dents de sabre)**. Tant que le Chasseur de mammouths rejoint une unité de Tigres à dents de sabre, cette unité gagne **Avant-garde**, perd **Indiscipliné**, et il compte comme étant de la même Taille que l'unité pour ce qui est de l'allocation des Attaques à distance.

Montures de personnage

Les bêtes grégaires connues sous le nom de « lonchodontes » sont des créatures à mi-chemin entre le sanglier et le rhinocéros qui arpentent les plaines d'Augée. Leurs défenses ne sont pas seulement des armes impressionnantes : elles jouent également un rôle lors de la parade nuptiale. Cet aspect, ainsi que leur efficacité au combat, a contribué à faire de ces défenses un talisman privilégié dans les rituels ogres comme au quotidien.



Lonchodonte

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	8"	7"	P	Course rapide, Solitaire		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Lonchodonte	4	3	5	2	2	Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), <i>Bête, Monture</i>



Aurochs de pierre

Extraordinaire

Socle 100×150 mm

Taille 5

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

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		P	Course rapide, Frénésie, Indiscipliné, Sans peur, Solitaire, Terreur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	3	6	3	Cuir de granite	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Aurochs de pierre	5	3	6	3	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Fureur, Impact (3D3 touches), Piétinement (1D6 touches), Bête, Monture

Base (min. 25 %)

Si les ogres recherchent rarement la guerre pour le plaisir, les tribus sont cependant coutumières des batailles ; tous les ogres possèdent des armes, et savent les utiliser. Habités à combattre en effectifs inférieurs à l'ennemi, les ogres sont capables de faire vaciller les formations les plus disciplinées du simple fait de leur masse.



Guerriers tribaux

160 pts + 36 pts/fig. suppl.

4-15 fig.

Courant

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		8			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Guerrier tribal	3	3	4	1	2	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Armure légère, Ogre
Options				pts	Options d'état-major	
Doit choisir (un seul choix) :						
Paire d'armes				gratuit	Musicien	10
Poing de fer				6/figurine	Porte-étendard	10
					Enchantement d'étendard	aucune limite

Quand un ogre montre une certaine aptitude au combat et un enthousiasme à la guerre plus élevé que celui de ses compagnons, il se voit rapidement confié des armes encore plus massives, et une armure plus solide, le rendant à la fois plus dangereux et susceptible de survivre à de plus grands dangers.



Fracasseurs

160 pts + 60 pts/fig. suppl.

3-10 fig.

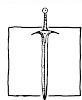
Courant

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		8	Déchaînement (Résolu (1))		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Fracasseur	3	3	4	1	2	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Arme lourde, Armure métallique, Ogre
Options d'état-major				pts		
Musicien				10		
Porte-étendard				10		
Enchantement d'étendard				aucune limite		

Ces petits êtres ne payent pas de mine, mais leur dépendance alimentaire envers leurs maîtres, ainsi que la crainte de leur colère en cas de désobéissance, les motivent à participer aux batailles, lors desquelles ils se chargent de faire diversion ou de cribler l'ennemi de petits projectiles à distance.



Grappilleurs

130 pts + 6 pts/fig. suppl.

20-60 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		6	Exclusif (Grappillemaître), Indiscipliné, Insignifiant, Ralliement au drapeau (0"), Repli tactique		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Grappilleur	1	2	2	0	3	Grappilleur

Options

pts

Doit choisir (un seul choix) :

Armes de jet (5+)

Arc (4+)

Bouclier

Lance

gratuit

1/figurine

1/figurine

1/figurine

Options d'état-major

pts

Musicien

10

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

aucune limite

Spécial (aucune limite)

Traqués et craints par les autres peuples, ces tigres sont utilisés par les ogres comme animaux de compagnie, les fauves des Pitons célestes étant particulièrement appréciés pour leur force et leur intelligence. Beaucoup de tribus ogres les emploient aussi comme bêtes de guerre bien entraînées, dont les crocs atteignent une longueur inquiétante.



Tigres à dents de sabre

110 pts + 30 pts/fig. suppl.

3-15 fig.

Inhabituel

Socle 25×50 mm

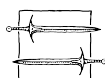
Taille 2



Les unités comptant au moins 5 figurines comptent dans la catégorie « Base » au lieu de « Spécial ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		5	Course rapide, Exclusif (Chasseur de mammouths), Indiscipliné, Insignifiant		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	4	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Tigre à dents de sabre	3	4	4	1	4	Bête

Les minuscules grappilleurs se montrent fidèles aux Ogres qu'ils servent, et sans pitié envers leurs ennemis. Ceux qui font montre de talents particuliers sont autorisés à assister aux chasses, leurs corps chétifs les rendant plus aptes à poser des pièges furtivement pour capturer les proies rabattues. Ces trappeurs tendent à faire preuve d'une ingéniosité étonnante pour ces tâches sournoises.



Braconniers grappilleurs

135 pts + 5 pts/fig. suppl.

8-15 fig.

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		6	Avant-garde, C'est un piège ! , Éclaireur, Indiscipliné, Insignifiant, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	3	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Braconnier grappilleur	1	2	2	0	3	Armes de jet (4+), Coup fatal (Tir), <i>Grappilleur</i>

Options d'état-major

pts-

Musicien

10

Règles de figurine

C'est un piège ! : lorsqu'une unité ennemie effectue l'une ou l'autre des actions suivantes, elle subit 2D6 touches de Fo 4, PA 1, Fixe :

- Elle réussit une charge contre une unité contenant cette règle et qui est en contact avec un Décor.
- Elle entre en contact avec un Décor qui est en contact avec une unité contenant cette règle (*alors qu'elle ne l'était pas*).

Résolvez ces touches à la fin de l'action qui les a déclenchées. Une même unité ne peut subir plus d'une fois les effets de cette règle lors d'un même Tour de joueur (*γ compris s'il s'agit de plusieurs unités contenant chacune cette règle*).

Étrange espèce vivant recluse dans les montagnes, cachée du reste du monde, les yétis peuvent néanmoins accepter de se battre en échange de matériel et de nourriture. Aussi larges que les ogres, ils se sont adaptés aux sommets des montagnes enneigées : les longs poils qui recouvrent leur corps les tiennent au chaud, et ils ont même la faculté d'absorber la chaleur des autres êtres vivants proches d'eux.



Yétis

160 pts + 40 pts/fig. suppl.

2-5 fig.

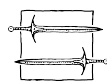
Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		8	Avant-garde, Course rapide, Exclusif (Chasseur de mam-mouths), Guide, Toucher de givre, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Yéti	3	3	5	2	3	Paire d'armes, Yéti
Options d'état-major						
Musicien				10		

On ne sait pas si ces créatures sont le sinistre fruit de mutations des Désolations, ou si elles descendent d'ogres ayant fui les abords de la Fournaise. Elles errent dans les montagnes, luttant pour leur survie, leur corps et leur esprit distordus par la surexposition à la magie. Certaines d'entre elles sont connues pour violer l'un des plus grands interdits, d'où leur surnom de « Mange-frères ». Malgré cela, les ogres des montagnes sont prêts à fermer les yeux sur leurs actes abjects et leurs difformités pour peu qu'elles acceptent de se joindre à eux au combat.



Mange-frère

150 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		7	Embuscade (Bord de table), Indiscipliné, Instable, Sans peur, Solitaire, Tenace, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	3	5	0	Régénération (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Mange-frère	4	3	5	2	3	Haine, Piétinement (1D3 touches), Ogre

La cavalerie est très prisée dans la steppe, et partout où les ogres trouvent des montures suffisamment robustes pour supporter leur poids, de tels cavaliers sont déployés. Les lonchodontes font des bêtes de choix pour un tel usage, leur constitution et leurs défenses leur permettant de piétiner l'ennemi avec violence.



Lonchodontes montés

320 pts + 85 pts/fig. suppl.

3-5 fig.

Inhabituel

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	8"	7"	8	Course rapide		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	5	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cavalier	3	3	4	1	2	Armure métallique, Ogre
Lonchodonte	4	3	5	2	2	Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), Bête, Monture

Options

Un seul choix :

- Paire d'armes
- Arme lourde

5/figurine
15/figurine

Options d'état-major

Musicien

Porte-étendard

Enchantement d'étendard

pts-

10

10

aucune limite

Les mercenaires ogres sont très recherchés, offrant leurs services pour escorter les marchands le long de la Route de la soie et même au-delà. En Arcalée comme ailleurs, ils s'organisent parfois en véritables compagnies, s'imprégnant de l'expérience des armes et des tactiques d'autres nations. À leur retour dans la tribu, ces connaissances font d'eux les guerriers les plus craints des armées ogres.



Mercenaires vétérans

180 pts + 65 pts/fig. suppl.

3-9 fig.

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 3

Mercenaires vétérans et Flingueurs mercenaires se partagent la même limite de Rareté : Inhabituel.

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		8	Discipliné		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	4	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Mercenaire vétéran	3	4	5	2	2	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Armure métallique, Ogre

Options

pts

Un seul choix :

Arme lourde	gratuit
Hallebarde	gratuit
Paire d'armes	gratuit
Poing de fer	6/figurine

Options d'état-major

pts

Musicien

10

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

aucune limite

Doivent choisir (un seul choix)* :

Coup fatal	gratuit
Déchaînement (Fureur)	gratuit
Charge dévastatrice (+1 Fo et +1 PA)	5/figurine

* Chaque option est Extraordinaire.

Peuvent choisir (un seul choix)† :

Résistance à la magie (2)	3/figurine
Avant-garde	5/figurine
Course rapide	10/figurine

† Chaque option est Légendaire, cette limitation étant commune à cette unité et aux unités de Flingueurs mercenaires.

Les mercenaires ogres faisant preuve d'un talent avéré pour les armes à distance bénéficient souvent d'une solde supérieure. Leur carrure massive leur permet de manier des armes bien plus grandes que les soldats humanoïdes normaux, ce qui dote ces troupes « légères » d'une capacité de bombardement massif sans rien enlever à leur puissance écrasante au combat.



Flingueurs mercenaires

200 pts + 70 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Max. 500 pts /unité
Inhabituel

Socle 40×40 mm
Taille 3

Mercenaires vétérans et Flingueurs mercenaires se partagent la même limite de Rareté : Inhabituel.

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		8	Discipliné		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	4	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Flingueur mercenaire	3	4	5	2	2	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Armure métallique, Ogre

Options

pts

Doivent choisir (un seul choix)* :

Paire de pistolets ogres (4+) et

Coup fatal (Tir) gratuit

Lance de chasse (4+), Poing de fer et

Attaque empoisonnée (Tir) 5/figurine

Arbalète ogre (4+) et Tir précis 10/figurine

* Chaque option est Extraordinaire.

Peuvent choisir (un seul choix)[†] :

Résistance à la magie (2) 3/figurine

Course rapide 5/figurine

Avant-garde 10/figurine

[†] Chaque option est Légendaire, cette limitation étant commune à cette unité et aux unités de Mercenaires vétérans.

Options d'état-major

pts

Musicien

10

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

aucune limite

Les canonniers ogres utilisent en guise de mousquets ce qui, aux yeux d'autres peuples, ressemble trait pour trait à des canons d'une puissance phénoménale. Ces armes dédiées à Yakha, dieu de la montagne, vomissent des flots de ferraille propres à provoquer des avalanches.



Canonniers

170 pts + 60 pts/fig. suppl.

3-8 fig.

Max. 500 pts /unité
Courant

Socle 40×40 mm
Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		8			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Canonnier	3	3	4	1	2	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Canon à bandoulière (5+) , Armure légère, Ogre
Options d'état-major				pts-	Options d'état-major	
Musicien				10	Enchantement d'étendard	
Porte-étendard				10	aucune limite	

Armes de tir

Canon à bandoulière : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Canon à bandoulière	5+	12"	3	5	3	Tenir et tirer, Tir en marche forcée, Tir précis, Tir rapide

La dynastie Tcheng fut fondée par le renommé petit-fils de Tchenghet, Tengai-khan, le premier empereur ogre du Tsouan-Tan. Sous son règne, les canons de cet empire furent adaptés à la tactique ogresque ; depuis cette époque, les ogres emploient de monstrueux canons de nombreux pays, souvent tirés par d'énormes bêtes apprivoisées, comme des rhinocéros laineux.



Crache-tonnerre

300 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm
Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	8"	4"	8	Course rapide, Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	3	5	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage canonnier	3	3	4	1	2	Armure légère, Ogre
Lonchodonte	4	3	5	2	2	Bête, Monture
Châssis			5	2		Crache-tonnerre (4+) , Impact (1D6 touches), Assemblage

Armes de tir

Crache-tonnerre : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Crache-tonnerre	4+	48"	1	5	2	Artillerie, Attaque de zone (1×3), Touche directe (Fo 10, PA 4, Blessures multiples (1D3+1))

Ces machines de guerre ne nécessitant pas de manipuler de la poudre, elles sont considérées comme suffisamment peu dangereuses pour être utilisées par les sous-fifres. Cela ne les rend pas pour autant inoffensives : les grappilleurs font souvent montre d'un manque total de considération pour la sécurité (la leur autant que celle d'autrui), chargeant ces pièces d'artillerie avec tous les morceaux de métal tranchant sur lesquels ils peuvent mettre la main.



Jette-ferraille

260 pts

Figurine seule

Courant

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	8"	4"	6	Course rapide, Indiscipliné, Solitaire, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	3	5	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Grappilleurs (7)	1	2	2	0	3	Grappilleur
Lonchodonte	4	3	5	2	2	Bête, Monture
Châssis			5	2		Impact (1D6 touches), Jette-ferraille (4+) , Assemblage

Armes de tir

Jette-ferraille : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Jette-ferraille	4+	48"	1	4	1	Artillerie, Attaque de zone (3×3), Coup fatal

Bêtes enchaînées (max. 30 %)

Les aurochs d'Augée, parfois appelés « vache des dieux », prennent des proportions titanesques dans la steppe, survivant dans cet environnement hostile grâce à leur cuir si impénétrable que d'aucuns se convainquent qu'il s'agit de véritable roche. Bêtes sacrées d'Oumi, les femelles sont utilisées comme animal de trait, tandis que le tempérament colérique des mâles et leurs cornes en font une force de la nature irrépressible.



Aurochs de pierre

460 pts

Figurine seule

Rare*

Socle 100×150 mm

Taille 5

*Extraordinaire si l'armée inclut un personnage monté sur un Aurochs de pierre.

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		8	Course rapide, Frénésie, Indiscipliné, Sans peur, Solitaire, Terreur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	3	6	3	Cuir de granite	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Dompteur	3	4	5	2	2	Ogre
Aurochs de pierre	5	3	6	3	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Fureur, Impact (3D3 touches), Piétinement (1D6 touches), Bête, Monture

Options

pts-

Doit choisir (un seul choix) :

Arbalète ogre (3+)

gratuit

Lance de chasse (3+)

gratuit

Lance de cavalerie

5

Vivant uniquement dans les endroits les plus reculés de la toundra septentrionale, on dit que ces redoutables mammoths sont l'incarnation vivante des tempêtes gelées de Dengraï. Capables de manipuler par magie la température des environs, les mammoths adultes sont des proies extrêmement difficiles à capturer et impossibles à apprivoiser, ce qui contraint les chasseurs ogres à cibler les jeunes pour les élever ensuite au sein de la tribu.



Mammoth de givre

380 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 100×150 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		8	Aura glaciale , Contact (jet de Distance de fuite mini-misé), Course rapide, Solitaire, Tempête glaciale de Dengraï , Terreur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	3	6	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Dompteur (2)	3	4	5	2	2	Ogre
Mammoth de givre	4	3	6	3	2	Impact (1D3 touches), Piétinement (1D6 touches), <i>Bête</i> , <i>Monture</i>

Règles de figurine

Aura glaciale : les unités ennemies à 12" d'au moins un Mammoth de givre subissent une pénalité de -3 en Agilité (jusqu'à un minimum de 1).

Tempête glaciale de Dengraï : la figurine peut lancer le sort *Vision obscurcie* (sort n° 5 de la Sorcellerie) en tant que Sort lié (6+).

Options

Les deux Dompteurs **doivent** choisir (un seul choix) :

Lance de chasse (3+)	gratuit
Arbalète ogre (3+)	20

pts -

Les géants sont naturellement adaptés à l'environnement glacé des montagnes, et constituent un atout de choix pour de nombreuses tribus. Les géants s'efforçant toujours d'imiter la culture qui les accueille, ceux qui vivent au sein des tribus ogres se lancent parfois dans des entreprises commerciales, prenant goût comme les ogres à la richesse. Certains géants légendaires étaient des mercenaires et des gardes du corps comptant parmi les meilleurs de leurs temps.



Géant mercenaire

270 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×75 mm

Taille 5

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		8	Géant voit, géant fait, Solitaire, Terreur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	8	3	5	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Géant mercenaire	5	3	5	2	3	Impact (1D3 touches), Piétinement (1D6 touches), Rage, Armure légère, Géant

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : pendant l'étape 1.2 des Préparatifs avant le combat (« Rédiger une liste d'armée »), choisissez l'une des Règles de figurine suivantes et notez-la sur votre liste d'armée :

- Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)
- Coup fatal
- Déchaînement (Fureur)

Règles de figurine optionnelles

Grand frère : le nombre de Points de vie de la figurine **pass**e à 9 et les dimensions de son socle passent à 75×100 mm. Les lancers de dés déterminant le nombre de touches de ses attaques de **Piétinement** sont **maximisés**.

Massue géante : Arme de corps à corps.
+1 Fo, +1 PA.

Options

Grand frère	pts
Doit choisir (un seul choix) :	
Poing de fer	gratuit
Massue géante	25
Arme lourde	40

Feuille de référence

Personnages

Grand Khan	Cha / Mob	6"	Dis	9	Discipliné, Troupe légère				
Taille 3	PV	5	Déf	6	Rés	5	Arm	2	
Grand Khan	Att	5	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi 4 Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), Armure métallique, Ogre
Khan	Cha / Mob	6"	Dis	8	Troupe légère				
Taille 3	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	2	
Khan	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi 3 Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), Armure métallique, Ogre
Chamane	Cha / Mob	6"	Dis	8	Troupe légère				
Taille 3	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	1	
Chamane	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi 2 Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), Armure légère, Ogre
Chasseur de mam-mouths	Cha / Mob	7"	Dis	9	Course rapide, Exclusif (Yétis), Maître de la faune				
Taille 3	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	2	
Chasseur de mam-mouths	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi 4 Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), Armure légère, Ogre

Montures de personnage

Lonchodonte	Cha	8"	Mob	7"	Dis	P	Course rapide, Solitaire				
Taille 4	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2			
Lonchodonte	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2	Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), <i>Bête, Monture</i>
Aurochs de pierre	Cha / Mob	7"		Dis	P	Course rapide, Frénésie, Indiscipliné, Sans peur, Solitaire, Terreur					
Taille 5	PV	7	Déf	3	Rés	6	Arm	3			Cuir de granite
Aurochs de pierre	Att	5	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Fureur, Impact (3D3 touches), Piétinement (1D6 touches), <i>Bête, Monture</i>

Base

Guerriers tribaux	Cha / Mob	6"	Dis	8						
Taille 3	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	1		
Guerrier tribal	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 2	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Armure légère, Ogre
Fracasseurs	Cha / Mob	6"	Dis	8	Déchainement (Résolu (1))					
Taille 3	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	2		
Fracasseur	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 2	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Arme lourde, Armure métallique, Ogre
Grappilleurs	Cha / Mob	4"	Dis	6	Exclusif (Grappillemaître), Indiscipliné, Insignifiant, Ralliement au drapeau (0"), Repli tactique					
Taille 1	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0		
Grappilleur	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi 3	Grappilleur

Spécial

Tigres à dents de sabre	Cha / Mob	8"	Dis	5	Course rapide, Exclusif (Chasseur de mam-mouths), Indiscipliné, Insignifiant					
Taille 2	PV	2	Déf	4	Rés	4	Arm	0		
Tigre à dents de sabre	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi 4	Bête
Braconniers grappilleurs	Cha / Mob	4"	Dis	6	Avant-garde, C'est un piège !, Éclaireur, Indiscipliné, Insignifiant, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère					
Taille 1	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0		Cible difficile (1)
Braconnier grappilleur	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi 3	Armes de jet (4+), Coup fatal (Tir), Grappilleur
Yétis	Cha / Mob	7"	Dis	8	Avant-garde, Course rapide, Exclusif (Chasseur de mam-mouths), Guide, Toucher de givre, Troupe légère					
Taille 3	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	2		
Yéti	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi 3	Paire d'armes, Yéti

Mange-frère	Cha / Mob	6"	Dis	7	Embuscade (Bord de table), Indiscipliné, Instable, Sans peur, Solitaire, Tenace, Troupe légère						
Taille 3	PV	4	Déf	3	Rés	5	Arm	0	Régénération (5+)		
Mange-frère	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Haine, Piétinement (1D3 touches), <i>Ogre</i>
Lonchodontes montés	Cha	8"	Mob	7"	Dis	8	Course rapide				
Taille 4	PV	3	Déf	3	Rés	5	Arm	4			
Cavalier	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2	Armure métallique, <i>Ogre</i>
Lonchodonte	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2	Impact (1D3 touches), Piétinement (1 touche), <i>Bête, Monture</i>
Mercenaires vétérans	Cha / Mob	6"	Dis	8	Discipliné						
Taille 3	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	3			
Mercenaire vétéran	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Armure métallique, <i>Ogre</i>
Flingueurs naires	merce- Cha / Mob	6"	Dis	8	Discipliné						
Taille 3	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	2			
Flingueur mercenaire	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Armure métallique, <i>Ogre</i>
Canonniers	Cha / Mob	6"	Dis	8							
Taille 3	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	1			
Canonnier	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2	Impact (1 touche), Piétinement (1 touche), Canon à bandoulière (5+), Armure légère, <i>Ogre</i>
Crache-tonnerre	Cha	8"	Mob	4"	Dis	8	Course rapide, Solitaire, Troupe légère				
Taille 4	PV	5	Déf	3	Rés	5	Arm	3			
Équipage canonnier	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2	Armure légère, <i>Ogre</i>
Lonchodonte	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2	<i>Bête, Monture</i>
Châssis				Fo	5	PA	2	Crache-tonnerre (4+), Impact (1D6 touches), <i>Assemblage</i>			
Jette-ferraille	Cha	8"	Mob	4"	Dis	6	Course rapide, Indiscipliné, Solitaire, Troupe légère				
Taille 4	PV	5	Déf	3	Rés	5	Arm	3			
Grappilleurs (7)	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3	<i>Grappilleur</i>
Lonchodonte	Att	4	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2	<i>Bête, Monture</i>
Châssis				Fo	5	PA	2	Impact (1D6 touches), Jette-ferraille (4+), <i>Assemblage</i>			

Bêtes enchaînées

Aurochs de pierre	Cha / Mob	7"	Dis	8	Course rapide, Frénésie, Indiscipliné, Sans peur, Solitaire, Terreur				
Taille 5	PV	7	Déf	3	Rés	6	Arm	3	Cuir de granite
Dompteur	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi 2 <i>Ogre</i>
Aurochs de pierre	Att	5	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi 2 Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Fureur, Impact (3D3 touches), Piétinement (1D6 touches), Bête, Monture
Mammouth de givre	Cha / Mob	6"	Dis	8	Aura glaciale, Contact (jet de Distance de fuite minimisé), Course rapide, Solitaire, Tempête glaciale de Dengraï, Terreur				
Taille 5	PV	7	Déf	3	Rés	6	Arm	3	
Dompteur (2)	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi 2 <i>Ogre</i>
Mammouth de givre	Att	4	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi 2 Impact (1D3 touches), Piétinement (1D6 touches), Bête, Monture
Géant mercenaire	Cha / Mob	7"	Dis	8	Géant voit, géant fait, Solitaire, Terreur, Troupe légère				
Taille 5	PV	8	Déf	3	Rés	5	Arm	1	
Géant mercenaire	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi 3 Impact (1D3 touches), Piétinement (1D6 touches), Rage, Armure légère, Géant

Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Paire de pistolets ogres	24"	4	2	2	Tenir et tirer, Tir rapide
Lance de chasse	12"	Utilisateur + 1	Utilisateur + 1	1	Blessures multiples (1D3, {} contre Taille 5), Tir en marche forcée, Tir rapide
Arbalète ogre	30"	3	1	1	Attaque de zone (1×5), Touche directe (Fo 6, PA 2)
Malédiction de la vipère	Utilisateur	4	2	4	Attaque empoisonnée, Attaque magique touche toujours sur 4+
Crache-tonnerre	48"	5	2	1	Artillerie, Attaque de zone (1×3), Touche directe (Fo 10, PA 4, Blessures multiples (1D3+1))
Jette-ferraille	48"	4	1	1	Artillerie, Attaque de zone (3×3), Coup fatal
Canon à bandoulière	12"	5	3	3	

Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Lance de chasse	2+	Chasseur de mammouths
	3+	Dompteur(Aurochs de pierre, Mammouth de givre)
	4+	Flingueur mercenaire
Arbalète ogre	2+	Chasseur de mammouths
	3+	Grand Khan, Khan, Dompteur(Aurochs de pierre, Mammouth de givre)
	4+	Flingueur mercenaire
Paire de pistolets ogres	4+	Grand Khan, Khan, Flingueur mercenaire
Malédiction de la vipère	4+	Personnages
Canon à bandoulière	5+	Canonnier
Crache-tonnerre	4+	Crache-tonnerre
Jette-ferraille	4+	Jette-ferraille
Arc	4+	Grappilleur
Armes de jet	4+	Braconnier grappilleur
Armes de jet	5+	Grappilleur