

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



BARBARES D'ÅSKLAND

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Barbares d'Åskland

Livre d'armée supplément aux Guerriers des Dieux Sombres

2^e édition, version 2024 MAJ 1 – 30 mai 2024

Règles des figurines de l'armée	2	Personnages	5
Sort héréditaire	3	Montures de personnage	7
Objets spéciaux	3	Base	9
Organisation de l'armée	4	Spécial	10
Feuille de référence	18	Bêtes légendaires	15
Journal des modifications	20		



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

Ce livre est un supplément officiel aux règles de base du 9^e Âge. Il est produit par nos équipes et peut être utilisé pour toutes parties. Il est toutefois recommandé de demander la permission à votre adversaire ou aux organisateurs de tournois pour l'utiliser car il augmente la complexité du jeu.

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 $\LaTeX$.

Les sagas et les pierres runiques sont les formes de littérature les plus importantes chez les Ásklandais, car elles sont la source de leur tradition, de l'ensemble de leur mythologie, comme de leur éthique et de leur art politique... On retrouve dans ces poèmes des traces de l'évolution de la tradition religieuse et de l'emprise progressive des dieux des Désolations sur les temples et les tribus. Cette « contamination » n'a pas changé la vraie nature des Ásklandais, qui, par ses racines, reste liée à l'antique culture commune qu'ils partagent avec l'Empire. Loin d'être une nation, cette terre est une véritable mosaïque de tribus, chacune ayant ses propres motivations. Certaines, comme le royaume de Thrymlande, sont amies de notre Empire, tandis que d'autres sont hostiles, changeant fréquemment d'attitude en fonction des relations forgées entre leurs rois et leurs jarls et notre propre noblesse. Les fragments que nous présentons ici ont été sélectionnés pour fournir une description complète et caractéristique de l'essence même de l'Áskland et de ses habitants, dans le but de broser un tableau des multiples cultures et créatures de nos « cousins » du Nord.

—Frères Grünberg, Introduction à la collection de la littérature de Thrymlande

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Fièvre guerrière ásklandaise

Toute figurine de type Infanterie se trouvant dans une unité qui compte au moins 10 figurines gagne les effets suivants :

- **Combat sur un rang supplémentaire** si elle utilise une Arme de corps à corps avec la règle **À deux mains** ;
- +1 en Armure si elle utilise un Bouclier.

Cette règle ne peut être utilisée si l'unité de la figurine est engagée sur son flanc ou son dos.

Protections individuelles

Apyre

Les **Attaques enflammées** portées contre la figurine doivent relancer leurs jets pour blesser réussis. De plus, la figurine considère toutes les unités dont aucune figurine n'a **Apyre** comme ayant **Insignifiant**.

Armurerie

Fourrure d'ours – Protection individuelle

Armure légère. Le porteur gagne **Course rapide** et **Instable**.

De plus, au début de n'importe lequel de vos Tours de joueur, toutes les figurines d'une unité équipées de Fourrure d'ours peuvent choisir de perdre leur Bouclier et de gagner +1 en Force, **Ardeur guerrière**, **Frénésie**, **Réflexes foudroyants** et **Sans peur** jusqu'à la fin de la partie.

Les Ásklandais sont réputés partout dans le monde pour être des combattants féroces. Je les ai affrontés des décennies durant, et je peux confirmer qu'ils méritent bien l'image de guerriers sauvages qu'on se fait d'eux. Mais dans tous ces récits devant nous mettre en garde, un élément est souvent négligé :

Ces barbares savent se battre en grand nombre, en parvenant toujours à lutter sans se gêner les uns les autres. Chacun d'entre eux bondit tour à tour pour asséner de terribles coups de sa lourde hache de guerre, rapidement remplacé par un autre, puis encore un autre. Nous sommes ici bien loin de la grâce et de la discipline des formations elfiques, mais on y retrouve la même efficacité.

Et leurs formations défensives sont d'autant plus organisées. Leurs boucliers ronds cloutés s'imbriquent pour former un mur solide contre lequel se brisent les vagues d'ennemis. J'ai vu nombre de soldats d'élite sous-estimer les Ásklandais, les prenant pour de simples sauvages, et payer le prix de leur bêtise.

—Shepkine Tikhonovitch, voïvode volskaïen

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H Morsure de givre				
<5+> {8+}	24"	Universel	Un tour	Si la cible est une unité alliée, elle gagne +1 en Armure. Si la cible est une unité ennemie, elle subit -1 en Armure. {Ce sort peut cibler deux unités à la place d'une ; déclarez la seconde cible avant la Tentative de lancement.}

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Bjargfylli 50 pts
Enchantement : Lance.
Les attaques effectuées avec cette arme gagnent **Attaque divine**, **Coup fatal** et **Réflexes foudroyants**.

Eyratöki 50 pts
Chef ásklandais de taille Standard ou Grande uniquement.
Enchantement : Arme de base.
Le porteur gagne **Attaque écrasante**. Il peut effectuer deux Attaques écrasantes par Manche de combat au lieu d'une (à condition qu'il ait déclaré vouloir utiliser son **Attaque écrasante** à la fin de l'étape 4 de la Séquence d'une Manche de combat, comme d'habitude).

Symbole du massacre 25 pts
Enchantement : Arme de base et Paire d'armes.
Lorsqu'il utilise cette arme, le porteur gagne +2 en Agilité et +2 en valeur d'Attaque. Les Attaques de corps à corps allouées à la figurine du porteur gagnent +1 pour toucher.

Enchantements d'armure

Armure de Gunagr 40 pts
Figurines de taille Standard uniquement.
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne **Sans peur** et ne peut **jamais** être blessé sur un résultat meilleur que 4+.

Enchantements d'étendard

Bannière du corbeau 60 pts
L'unité du porteur gagne **Ardeur guerrière**, **Frénésie** et **Sans peur**.

Artéfacts

Harpe de Bragi 45 pts
La portée des règles **Présence impérieuse** et **Rallie-ment au drapeau** du porteur est **toujours** de 18".

Os de Norn 45 pts
Magicien uniquement.
Le porteur peut sélectionner ses sorts parmi tous les Sorts appris de sa Voie de magie et le Sort héréditaire de son armée, quand bien même il n'est qu'**Apprenti** ou **Adepté magicien**.

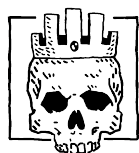
Ainsi je dois être mariée. Je ressens de l'effroi et de la joie en parts égales et, comme à mon habitude, j'enfouis ces émotions dans mes lectures. Le mari qui m'a été destiné est le prince Olvir Hrogtharson, fils du célèbre Hrogthar Alfildr, roi de Thrymlande. Moi, partager ma couche avec un Åsklandais ! J'ai dévoré chaque ouvrage au sujet de ce pays sauvage. Les récits qu'on en rapporte n'ont fait qu'aggraver l'état fébrile de mon imagination.

L'Åskland est un conglomérat de tribus ayant chacune leur propre roi, « jarl » ou « hersir ». Beaucoup de ses habitants sont des barbares turbulents qui s'adonnent souvent au culte des Dieux Sombres. Les Åsklandais sont célèbres pour leurs incursions sporadiques ; on trouve leurs vaisseaux marchands dans des ports aussi lointains que ceux d'Avras ou d'Aldan.

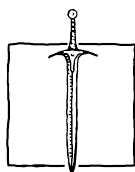
Après avoir pendant longtemps été les ennemis de Sonnstahl, à notre époque, le pays relativement civilisé de Thrymlande est soutenu par l'Empereur en tant que rempart face aux tribus nordiques. Je suppose que je devrais tirer quelque fierté de mon statut de monnaie d'échange dans le cadre de ces négociations. J'espère seulement pouvoir triompher de cette horreur en accomplissant mon devoir envers mon père et ma nation.

—Journal de dame Annelie, fille du
comte de Bredmark

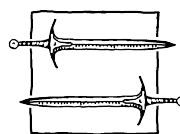
Organisation de l'armée



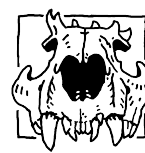
Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Bêtes légendaires
max. 30%

Personnages (max. 40%)

Commander est la destinée des jarls et des hersirs. Mais ils doivent tout d'abord démontrer leurs capacités de commandement : des épreuves doivent être endurées et des défis remportés, car un chef doit prouver non seulement qu'il est le plus fort mais aussi le plus sage de la tribu.



Chef asklandais

100 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 25×25 mm



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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	9	Fièvre guerrière asklandaise	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	5	4	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chef asklandais	3	5	5	1	5

Des actes, pas des paroles

Règles de figurine

Des actes, pas des paroles : Attribut d'attaque.
L'élément de figurine gagne **Ardeur guerrière** et **Haine** lorsqu'il est dans une unité comportant au moins une figurine ordinaire avec **Fièvre guerrière asklandaise**.

Options

	pts
Grande bannière	50
Jarl (Général uniquement)	40
Raid en drakkar (0-2 figs./armée)	40
Objets spéciaux	jusqu'à 100
Général uniquement	jusqu'à 150
Bouclier	10
Doit prendre (un seul choix) :	
Armure lourde	gratuit
Bouclier et Fourrure d'ours (Infanterie uniquement)	20
Armes de jet (4+)	5
Un seul choix :	
Lance	5
Lance légère	5
Paire d'armes	5
Arme lourde	10

Options de monture

	pts
Palanquin de guerre	65
Monture sombre	70
Ombre chasseresse	70
Char sombre	100
Chimère (BL)	140
Béhémoth des Désolations (BL)	345

Règles de figurine optionnelles

Jarl : Règle universelle.

Le Chef asklandais gagne +2 en valeur d'Attaque et peut prendre pour 50 pts supplémentaires d'Objets spéciaux.

Raid en drakkar : Règle universelle.

La figurine gagne **Embuscade**. Au cours de l'étape 8 de la Séquence pré-partie (Déclaration des déploiements spéciaux), désignez une unité de Guerriers asklandais (de max. 30 fig.), de Huskarls ou de Berserkers (de max. 20 fig.). Cette unité gagne **Embuscade**, avec les exceptions suivantes :

- La figurine avec **Raid en drakkar** doit être déployée à l'intérieur de cette unité (normalement ou en embuscade).
- Les unités qui utilisent **Raid en drakkar** pour effectuer leur déploiement d'embuscade arrivent automatiquement au Tour 2 sans jet d'embuscade à effectuer.

Les seidhkennars sont la voix des dieux, les conseillers des jarls, les guides des berserkers, les narrateurs des sagas, les maîtres de la magie, ceux qui communiquent avec toutes les créatures du Nord. Aucune force n'oserait lancer une expédition sans leur bénédiction, ni même un roi partir en guerre, car les voyants du pays connaissent l'esprit de la terre.



Seidhkennar

115 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Apprenti magicien, Fièvre guerrière ásklandaise	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	4	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Seidhkennar	1	3	3	0	3
Options magiques			pts	Options	
Un seul choix :				Objets spéciaux	jusqu'à 150
Adeptes magiciens			95	Armure légère	5
Maîtres magiciens			265	Paire d'armes	5
				Options de monture	
				Char sombre	35



Chamanisme



Sorcellerie



Thaumaturgie

Montures de personnage



Monture sombre

Taille **Standard**
Type **Cavalerie**
Socle **25×50 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	P			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Monture sombre	1	3	4	0	3	Harnaché



Ombre chasseresse

Taille **Standard**
Type **Cavalerie**
Socle **25×50 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	10"	20"	P	Avant-garde (6"), Guide, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Ombre chasseresse	1	3	3	0	4	Harnaché



Palanquin de guerre

Taille **Standard**
Type **Infanterie**
Socle **50×50 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	P	P	P	Une tête au dessus		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	P	P+2	Ne peut être piétiné	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Palanquin de guerre	4	5	4	1	4	Harnaché



Char sombre

Taille **Grande**
Type **Assemblage**
Socle **50×100 mm**
0–3 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	8"	P	Course rapide	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	5	P+2	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Monture sombre (2)	1	3	4	0	3 Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)



Chimère

Taille **Grande**
Type **Cavalerie**
Socle **50×100 mm**
0–2 montures/armée

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	20"	P	Peur, Présence imposante	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	5	P	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chimère	5	4	5	2	4 Harnaché
Options			pts –	Règles de figurine optionnelles	
Ailes			40	Ailes : Règle universelle. La figurine voit sa valeur de Marche forcée passer à 16" et gagne Troupe légère et Vol (8", 16") .	



Béhémoth des Désolations

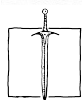
Taille **Gigantesque**
Type **Bête**
Socle **100×150 mm**
0–2 montures/armée

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	P		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	7	3	6	4	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Béhémoth des Désolations	6	3	6	3	3 Harnaché
Options			pts –	Règles de figurine optionnelles	
Membres supplémentaires			30	Membres supplémentaires : Règle universelle. La figurine voit sa valeur de Marche forcée passer à 20" et son Armure passer à 3 .	

Base (min. 25%)

L'Åsklandais est un guerrier à craindre : enhardi par une rude vie et les longues chasses en forêt, chaque homme et chaque femme de notre peuple sait manipuler la hache comme l'arc, né pour piller.



Guerriers Åsklandais

130 pts + 6 pts/fig. suppl.

15-50 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Capture, Fièvre guerrière Åsklandaise	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	3	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Guerrier Åsklandais	1	4	4	0	3

Options		pts-	Options d'État-major		pts-
Bouclier		1/fig.	Champion		10
Armes de jet (5+)			Musicien		10
(0-60 figurines/armée)		2/fig.	Porte-étendard		10
Un seul choix :			Enchantement d'étendard		sans limite
Paire d'armes		1/fig.			
Arc (4+) (0-60 figurines/armée)		2/fig.			
Arme lourde		4/fig.			
Lance et Bouclier		4/fig.			

La chasse est notre plus ancienne et indispensable tradition. Les liens les plus profonds entre hommes et bêtes sont forgés dès le berceau avec nos meutes de chasse. Nos chiens ne sont pas ces précieux chiots méridionaux, mais de fiers héritiers des grands loups de la forêt nordique. Des générations de sélection ont créé l'une des races les plus intelligentes et les plus dangereuses de chiens de guerre jamais vues.



Molosses de guerre

100 pts + 7 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	5	Insignifiant, Lâchez les chiens	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Molosse de guerre	1	3	3	0	4

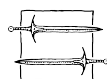
Règles de figurine

Lâchez les chiens : Règle universelle.

Usage unique. Peut être activé au début d'un Tour de joueur allié (toutes les figurines d'une même unité doivent activer cette règle en même temps). La figurine gagne +6" en valeur de Marche forcée et **Charge dévastatrice** (+1 Att, +1 Fo) durant ce Tour de joueur.

Spécial (pas de limite)

Personne ne peut devenir jarl sans le soutien des huskarls, car ils ne sont pas seulement des gardes du corps mais une élite guerrière au sein de laquelle sont souvent élus les nouveaux jarls. Combattants chevronnés, leur sagesse et leur cruauté à la guerre et lors des expéditions sont rarement égalées par les jeunes guerriers et chefs.



Huskarls

160 pts + 12 pts/fig. suppl.

15-40 figs.

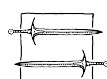
0-5 unités/armée



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Capture, Fièvre guerrière asklandaise, Garde du corps (Chef asklandais)	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	5	3	0	Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Huskarl	1	4	4	1	4
Options			pts-	Options d'État-major	
Armes de jet (5+)			3/fig.	Champion	10
Doit prendre (un seul choix) :				Musicien	10
Arme lourde			gratuit/fig.	Porte-étendard	10
Bouclier			gratuit	Enchantement d'étendard	sans limite
Lance et Bouclier			5/fig.		

Grinçant des dents et hurlant de folie, des boucliers hérissés dans un brouhaha féroce de haches, d'acier sanglant et de peaux d'ours : ce sont les berserkers de Vigi, lui qui leur a demandé d'être la némésis des elfes jusqu'à devenir leur pire cauchemar. Ils ne craignent ni la mort, ni la défaite, car leur seul but est de massacrer des elfes.



Berserkers

160 pts + 15 pts/fig. suppl.

8-25 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Fièvre guerrière asklandaise, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	4	0	Bouclier, Fourrure d'ours
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Berserker	1	4	4	1	4
Options			pts-	Options d'État-major	
Un seul choix :				Champion	10
Lance			1/fig.	Musicien	10
Paire d'armes			2/fig.		
Arme lourde			3/fig.		

Les wargs ne sont pas de simples loups apprivoisés entraînés à attaquer sur commande. Ils sont nés de la fureur d'Ullr, insensibles aux rigueurs de l'hiver montagnard, plus endurants et parfois plus gros qu'un cheval. Pourvu qu'il l'attrape à l'improviste, un seul warg peut abattre un élan géant, et une meute est un danger sérieux même pour les voyageurs bien armés. L'odorat d'un warg fait que vous n'en êtes jamais complètement débarrassé : il vous traquera pendant des jours s'il vous juge digne d'intérêt. Si vous êtes assez téméraire, vous pouvez voler des louveteaux et tenter de dompter leur fureur : mais assurez-vous de bien servir Ullr ou vous deviendrez vite un repas de choix pour ces bêtes.



Wargs

175 pts + 65 pts/fig. suppl.

2-6 figs.

0-2 unités/armée

Taille **Grande**

Type **Bête**

Socle **50×50 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	9"	18"	6	Avant-garde, Guide (Forêt), Peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	4	4	1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Warg	4	4	5	2	4

Les Ásklandais qui ont prêté serment aux Dieux Sombres retournent souvent dans leurs maisons pour accomplir leur voie, pour des raisons qui ne sont pas claires, même pour les seidhkennars. Néanmoins, comme leurs prouesses guerrières ne font aucun doute, ils sont toujours les bienvenus lors des pillages.



Guerriers

190 pts + 20 pts/fig. suppl.

10-12 figs.



0-22 figs./armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm



Les unités de 12 figurines comptent en catégorie « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Capture, Sans peur, Voie de la Faveur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	5	4	0	Armure de la forge démoniaque, Bouclier à pointes
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Guerrier	2	5	4	1	4
Options			pts-	Options d'État-major	
Un seul choix :					pts-
Paire d'armes			gratuit	Champion	25
Arme lourde			3/fig.	Musicien	10
Hallebarde			4/fig.	Porte-étendard	10
				Enchantement d'étendard	sans limite

Règles de figurine

Armure de la forge démoniaque : Armure.

Armure de plates. La figurine du porteur gagne **Ægide (5+, contre Attaque toxique)**.

Bouclier à pointes : Armure.

Figurine à pied uniquement.

Bouclier. Pour chaque sauvegarde d'armure **réussie** par l'élément de figurine ayant donné **4+** contre une Attaque de mêlée lorsqu'il utilise son Bouclier à pointes, l'élément de figurine inflige immédiatement une touche de sa Force et avec sa Pénétration d'armure sur la figurine ayant causé la blessure, cette blessure est répartie sur la réserve de PV de la figurine, avant de retirer les pertes. Ceci est considéré comme une Attaque spéciale.

Voie de la Faveur : Règle universelle.

Les unités dont plus de la moitié des figurines a cette règle doivent relancer leurs Tests de moral ratés.

De plus, un élément de figurine avec cette règle qui est un Champion gagne +1 PV, jusqu'à un maximum de 3 PV et sa Discipline **passse** à 9 (en plus de ses autres améliorations liées à la règle de Champion).

Les trolls sont des créatures robustes : tant et si bien qu'on dit que ni l'homme ni la nature ne peuvent les tuer. Ceux des terres gelées ne font pas exception. Aussi grotesques, voraces et méchants que leurs cousins du Sud, leur peau dure et verglacée dégage une aura de froid si intense qu'on la dit même capable d'éteindre le feu.



Trolls de glace

200 pts + 75 pts/fig. suppl.

3-10 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	4	Peur, Sans peur, Stupide	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	4	2	Apyre, Fortitude (4+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Troll de glace	3	3	5	2	1 Vomi de troll

Règles de figurine

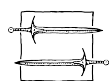
Stupide : Règle universelle.

Au début de chaque Tour de joueur allié, chacune de vos unités dont au moins une figurine possède **Stupide** doit passer un Test de discipline si elle n'est pas en fuite ni engagée au combat. Si le test est raté, toutes les figurines de l'unité sont **Ébranlées** jusqu'à la fin du Tour de joueur avec l'exception suivante : lors de la Phase de mouvement de ce tour, juste après l'étape du Ralliement des unités en fuite, l'unité doit effectuer un Mouvement simple tout droit de 1D6" dans la mesure du possible.

Vomi de troll : Attaque spéciale.

Cette Attaque spéciale est résolue au Palier d'initiative de la figurine. Choisissez une unité ennemie que la figurine serait capable de cibler avec des Attaques de corps à corps. Cette unité subit une touche, résolue à Force 5, Pénétration d'armure 10. Si cette Attaque spéciale est utilisée, la figurine ne peut pas effectuer d'Attaque de corps à corps.

Les montures sont considérées comme un bien extrêmement important parmi les familles ásklandaises. Les destriers sont généralement offerts aux plus jeunes guerriers pour qu'ils puissent faire leurs preuves en tant qu'éclaireurs et avant-garde des forces d'expédition, car il y a peu d'espace pour les chevaux sur un drakkar.



Cavaliers ásklandais

130 pts + 18 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm



Maximun 2 unités de 8 figurines ou plus comptent en catégorie « Base » à la place de « Spécial ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	8	Capture, Fièvre guerrière ásklandaise	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	3	1	Armure lourde, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Cavalier ásklandais	1	4	4	0	3
Monture sombre	1	3	4	0	3 Harnaché

Options

Un seul choix :

Arme lourde
Paire d'armes
Lance légère

gratuit
gratuit
2/fig.

Options d'État-major

Champion
Musicien
Porte-étendard
Enchantement d'étendard

pts

10
10
10
sans limite

Montant d'immenses loups, araignées ou toutes autres sortes de bêtes aussi rapides que fougueuses, le titre de flagelleur est réservé aux membres les plus courageux et agressifs de nos tribus. Souvent sans famille, ces rescapés endurcis font partie des plus terribles parmi ceux que nous craignons d'affronter. Tel un violent blizzard, leur vitesse et leur brutalité cinglent les chairs et réduisent à néant tout espoir...



Flagelleurs asklandais

145 pts + 12 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Cavalerie

Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	10"	20"	8	Avant-garde (6"), Embuscade, Fièvre guerrière asklandaise, Guide, Repli tactique, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	3	1	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Flagelleur asklandais	1	4	4	0	4
Ombre chasseresse	1	3	3	0	4

Options

Bouclier	2/fig.
Lance légère	1/fig.
Un seul choix :	
Arc (4+)	1/fig.
Armes de jet (5+)	2/fig.
Fouet écorcheur (0-15 figurines/armée)	3/fig.

Options d'État-major

Champion	10
Musicien	10

Règles de figurine optionnelles

Fouet écorcheur : Attaque spéciale.

Une unité avec au moins une figurine comportant cette règle peut effectuer une **Attaque au passage** contre une unique unité ennemie non engagée au corps à corps en passant à moins d'1" d'elle. Elle n'a pas besoin de (et ne peut pas) passer à travers ou au-dessus de l'unité. Cette unité ennemie subit 1 touche de Force 4 et Pénétration d'armure 0 pour chaque figurine avec **Fouet écorcheur** dans l'unité. Une unité qui perd au moins un Point de vie à cause d'une ou plusieurs Attaques au passage de Fouet écorcheur subit -1 en Discipline jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur de son propriétaire.

Bêtes légendaires (max. 30%)

Les quelques géants qui vivent près de nos habitations sont acceptés et pris en charge par la plupart des tribus. Bien qu'ils soient généralement des êtres solitaires et imprévisibles, ils s'adaptent habituellement bien au mode de vie des expéditions et développent souvent des liens forts avec certains Åsklandais.



Géant maraudeur

290 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 maraudeur	5	3	5	2	3
Rage					
Règles de figurine					pts
Géant voit, géant fait : Règle universelle.					25
La figurine gagne Fièvre guerrière åsklandaise et un Bouclier.					
Grand frère					
Doit prendre (un seul choix) :					
Familier monstrueux					gratuit
Massue géante					gratuit
Lance de guerre tribale					30

Règles de figurine optionnelles

Familier monstrueux : Règle universelle.

La figurine gagne **Apprenti magicien**. À la place de la procédure habituelle de Sélection des sorts, elle doit choisir l'un des sorts suivants lors de l'étape de Sélection des sorts : *Gloire de l'or* (Alchimie), *Souffle de corruption* (Occultisme) ou *Morsure de givre* (Sort héréditaire).

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. La figurine gagne **Maximisé (Attaques de piétinement)**.

Lance de guerre tribale : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec une Lance de guerre tribale gagnent +1 en Force et **Blessures Multiples (1D3, contre Présence imposante)**. Les unités ennemies en charge et au contact du porteur subissent -1 en Agilité. Le porteur gagne **Exclusif (Guerriers åsklandais, Huskarls)**, **Pas un meneur** et **Plateforme de guerre**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec une Massue géante gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.

Les plus expérimentés des jarls et des seidhkennars développent une connexion profonde avec les mers : ils ont même prouvé leur capacité à asservir les créatures légendaires qui y vivent, éloignant souvent celles qui accompagnent les flottes d'elfes noirs isolées.



Kraken

365 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Bête

Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	8	Prédateur côtier	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	5	5	3	Cible difficile (1), Perturbant
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Kraken	4	5	7	3	3 Blessures multiples (1D3), Haine (contre Grande, Gigantesque)

Règles de figurine

Prédateur côtier : Règle universelle.

La figurine gagne **Guide (Terrain aquatique)**. De plus, l'unité gagne **Charge dévastatrice (+2" MS)** et **Cible difficile (1)** si les deux conditions suivantes sont réalisées :

- Plus de la moitié des figurines de cette unité a **Prédateur côtier**.
- Plus de la moitié des figurines de cette unité a le centre de son socle dans un élément de Terrain aquatique.

Les Personnages qui n'ont pas **Prédateur côtier** qui chargent en quittant l'unité ne bénéficient pas de cette règle.

Si d'aventure gravisiez route de montagne, pourriez y être confronté à l'une des créatures les plus puissantes sur cette terre, la nommée Jotoune.

Sentirez premièrement sensation de froideur intense : de froid votre peau vous brûlera comme os gèleront, jusqu'à ce que ne puissiez plus ramper et encore à grand-peine, tandis qu'une brume d'air glacial s'élèvera alentours.

Pour signe suivant sera tremblement du sol, la montagne même paroissant se fendre ; et de roche bleue et grise issira chair de mêmes couleurs.

Enfin, yeux s'ouvriront... Grands yeux, de rouge teinte, prenant quelques instants pour considérer les minuscules créatures éparses à leurs pieds.

Si la grâce est sur vous, serez accompagné d'un sidequennare, apte à sonder le grondement de glissement de terrain qui chez ces êtres passe pour langage. Si vraiment êtes béni, votre guide parviendra à convaincre ce roc de retourner à son sommeil avant qu'il n'opte d'écraser ceux qui perturbèrent son repos.

À la froide étreinte de la roche revenu, années entières peuvent s'écouler avant que le Jotoune à nouveau ne s'éveille. Car peu semble temps chaloir aux êtres de leur race. Je prie ne jamais être cause de leur ire, ou avoir motif de me défendre d'eux ; même remparts ne sont que piètre protection !

—Extrait de Mon voyage en Septentrion, Lionel de Béthune, baron d'Équitaine



Jötunn
450 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 75×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	9	Aura glaçante, Tenace	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	7	3	7	3	Apyre
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Jötunn	3	3	7	3	1 Maximisé (Attaque de piétinement)

— Règles de figurine —

Aura glaçante : Règle universelle.

La figurine peut lancer le sort *Hurlement glaçant* (Chamanisme) comme un Sort lié de Niveau de Puissance (4/8).

Toutes les unités ennemies à 9" ou moins d'au moins un Jötunn subissent -3 en Agilité.

Tant qu'elle est en contact avec au moins un Jötunn, une unité ennemie Démoralisée au combat gagne **Minimisé (Distance de fuite)**.

Feuille de référence

Personnages

Chef ásklandais	MS	4"	MF	8"	Dis	9													Fièvre guerrière ásklandaise
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0											
Chef ásklandais	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	5									Des actes, pas des paroles
Seidhkennar	MS	4"	MF	8"	Dis	8													Apprenti magicien, Fièvre guerrière ásklandaise
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	0											
Seidhkennar	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3									

Montures de personnage

Monture sombre	MS	8"	MF	16"	Dis	P													
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2											
Monture sombre	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3									Harnaché
Ombre chasseresse	MS	10"	MF	20"	Dis	P													Avant-garde (6"), Guide, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1											
Ombre chasseresse	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4									Harnaché
Palanquin de guerre	MS	P	MF	P	Dis	P													Une tête au dessus
Standard, Infanterie	PV	4	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2											Ne peut être piétiné
Palanquin de guerre	Att	4	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4									Harnaché
Char sombre	MS	8"	MF	8"	Dis	P													Course rapide
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P+2											
Monture sombre (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3									Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2											Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
Chimère	MS	8"	MF	20"	Dis	P													Peur, Présence imposante
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P											
Chimère	Att	5	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4									Harnaché
Béhémoth des Désolations	MS	7"	MF	14"	Dis	P													
Gigantesque, Bête	PV	7	Déf	3	Rés	6	Arm	4											
Béhémoth des Désolations	Att	6	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	3									Harnaché

Base

Guerriers ásklandais	MS	4"	MF	8"	Dis	7													Capture, Fièvre guerrière ásklandaise
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0											Armure légère
Guerrier ásklandais	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	3									
Molosses de guerre	MS	8"	MF	16"	Dis	5													Insignifiant, Lâchez les chiens
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0											
Molosse de guerre	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4									

Spécial

Huskarls	MS	4"	MF	8"	Dis	8													Capture, Fièvre guerrière ásklandaise, Garde du corps (Chef ásklandais)
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	0											Armure lourde
Huskarl	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4									
Berserkers	MS	4"	MF	8"	Dis	8													Fièvre guerrière ásklandaise, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	0											Bouclier, Fourrure d'ours
Berserker	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4									
Wargs	MS	9"	MF	18"	Dis	6													Avant-garde, Guide (Forêt), Peur
Grande, Bête	PV	4	Déf	4	Rés	4	Arm	1											
Warg	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4									
Guerriers	MS	4"	MF	8"	Dis	8													Capture, Sans peur, Voie de la Faveur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	0											Armure de la forge démoniaque, Bouclier à pointes
Guerrier	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4									

Trolls de glace	MS	6"	MF	12"	Dis	4							Peur, Sans peur, Stupide
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	2					Apyre, Fortitude (4+)
Troll de glace	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	1			Vomi de troll
Cavaliers ásklandais	MS	8"	MF	16"	Dis	8							Capture, Fièvre guerrière ásklandaise
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1					Armure lourde, Bouclier
Cavalier ásklandais	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	3			
Monture sombre	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3			Harnaché
Flagelleurs ásklandais	MS	10"	MF	20"	Dis	8							Avant-garde (6"), Embuscade, Fièvre guerrière ásklandaise, Guide, Repli tactique, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1					Armure légère
Flagelleur ásklandais	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	4			
Ombre chasseresse	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4			Harnaché

Bêtes légendaires

Géant maraudeur	MS	7"	MF	14"	Dis	8							Géant voit, géant fait
Gigantesque, Infanterie	PV	7	Déf	3	Rés	5	Arm	1					
Géant maraudeur	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3			Rage
Kraken	MS	6"	MF	12"	Dis	8							Prédateur côtier
Gigantesque, Bête	PV	5	Déf	5	Rés	5	Arm	3					Cible difficile (1), Perturbant
Kraken	Att	4	Off	5	Fo	7	PA	3	Agi	3			Blessures multiples (1D3), Haine (contre Grande, Gigantesque)
Jötunn	MS	5"	MF	10"	Dis	9							Aura glaçante, Tenace
Gigantesque, Infanterie	PV	7	Déf	3	Rés	7	Arm	3					Apyre
Jötunn	Att	3	Off	3	Fo	7	PA	3	Agi	1			Maximisé (Attaque de piétinement)

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Arc	4+	Guerrier ásklandais, Flagelleur ásklandais
Armes de jet	4+	Chef ásklandais, Huskarl
	5+	Guerrier ásklandais, Flagelleur ásklandais

Journal des modifications

2024 MàJ 1

- Bjargfylli : Coût de départ 55 ↘ 50
- Seidhkennar Char sombre : 50 ↘ 35
- Guerriers ásklandais Arme lourde : 3 ↗ 4
- Huskarls Armes de jet (5+) : 4 ↘ 3
- Huskarls Arme lourde : 1 ↘ gratuit
- Wargs : Coût de départ 170 ↗ 175
- Guerriers : Coût de départ 200 ↘ 190
- Trolls de glace : Figurines additionnelles 80 ↘ 75
- Flagelleurs ásklandais Lance légère : 2 ↘ 1
- Flagelleurs ásklandais Fouet écorcheur : 4 ↘ 3
- Géant maraudeur : Coût de départ 280 ↗ 290
- Géant maraudeur Familier monstrueux : 10 ↘ gratuit
- Kraken : Coût de départ 380 ↘ 365