

LE IX^e ÂGE

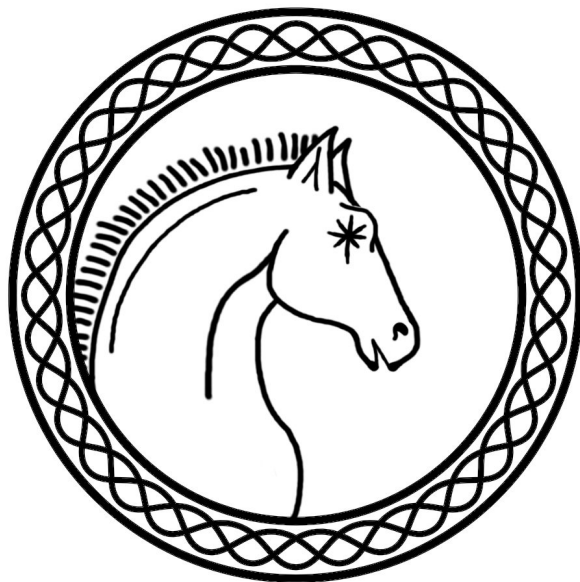
BATAILLES FANTASTIQUES



CAVALIERS MAKHARS

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Cavaliers makhars

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	11
Feuille de référence	17	Grêle de mort	16
Journal des modifications	??		



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 .

La steppe des Makhars engendre de rudes hommes. Ce n'est que par un engagement sans faille envers notre peuple que nous autres, Makhars, parvenons à survivre dans ces plaines sans fin et inhospitalières, et à affronter les créatures redoutables qui y vivent. La loyauté est attendue et exigée de tous. Nulle faiblesse ne peut être tolérée. Nos alliés sont les bêtes de la steppe : le cheval, le chien, le puissant turul, le mammoth, et d'autres encore. Notre loi est celle de la guerre, une guerre que nous menons contre l'adversité permanente. Des profondeurs de la puissante steppe, nos hordes frappent avec une force élémentaire. Notre vitesse et notre férocité sont légendaires. Loin de nous la vie molle et aisée des sédentaires de l'Ouest ! Nous sommes les fils de l'herbe, du ciel et du vent, et partout nous portons la mort.

Mon fidèle compagnon, Munkátsh, vous fera la démonstration de la puissance de notre armée. Écoutez bien ses dires, et sachez tenir votre langue ; car vous n'êtes pas entouré d'amis. En effet, si j'honore les termes des pourparlers et si je me retiens de verser votre sang, mon peuple pourrait ne pas vous porter les mêmes égards. Abreuvevz vos yeux de notre grandeur, pour pouvoir la rapporter à vos maîtres. Dites-leur bien qu'à moins qu'ils n'accèdent à nos demandes, leur chute est proche.

—Discours de bienvenue prononcé par le gyula Gesimus aux diplomates impériaux venus visiter son camp, à trois jours de marche à l'est de Volskograd

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Fièvre guerrière makhare

Les unités dont plus de la moitié des figurines a **Fièvre guerrière makhare** doivent relancer les résultats naturels de '1' obtenus sur leurs jets de Portée de charge.

De plus, la figurine gagne **Charge dévastatrice (Cible difficile (1), Sans peur)**.

Tir de repli

Une unité qui contient au moins une figurine avec cette règle peut déclarer Tir de repli en tant que Réaction aux charges : dans ce cas, toutes les figurines avec **Tir de repli** dans l'unité effectuent une Réaction à la charge de type Tenir la position et tirer. Immédiatement après, l'unité effectue une Réaction à la charge de type « Fuir ».

Armurerie

Arc recourbé – Arme de tir

Arc. Les attaques effectuées avec un Arc recourbé gagnent **Tir rapide** et, lorsqu'elles sont effectuées à Courte portée, gagnent +1 pour toucher et +1 en Pénétration d'armure.

Caparaçon à bandes – Protection individuelle

La figurine du porteur gagne +1 en Armure, jusqu'à Armure 4 maximum, et subit -2" en valeur de Marche forcée.

Lance makhare – Arme de corps à corps

Lance de cavalerie. Les attaques portées avec une Lance makhare gagnent **À deux mains** et **Combat sur un rang supplémentaire**.

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H Souffle de la steppe				
<6+> {8+}	<36"> {18"}	Marqueur	Un tour	Placez un marqueur « Tornado », de forme ronde et de 3" de diamètre, avec son centre sur le point ciblé du champ de bataille, et à plus d'1" de toute unité. Ce marqueur est considéré comme un Décor couvrant pour les unités à l'intérieur et/ou derrière lui, contribuant au Couvert <léger> {lourd} . Le marqueur « Tornado » est un Terrain dangereux (<2> {3}), même pour les figurines avec Guide .

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Malédiction d'aubépine 70 pts
Enchantement : Arme de base.
Les attaques effectuées avec cette arme gagnent **Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA)**. Cette arme peut aussi être utilisée comme une Arme de tir (3+) avec le profil suivant : Portée 18", Tir 1, Fo 3 [6], PA 10, **Attaque de zone (1×5)**, **[Blessures multiples (1D3)]** et **Rechargez!**. Cette Attaque de tir ne subit jamais de modificateurs négatifs pour toucher.

Rafale incendiaire 60 pts
Enchantement : Arc.
L'arme a Tirs 4, Fo 4, PA 1 et touche **toujours** sur 3+. Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaque enflammée**. Lorsqu'une unité est touchée par au moins une de ces attaques, jusqu'à la fin du Tour de joueur, elle perd Couvert léger si elle est à Couvert léger ou, si elle est à Couvert lourd, elle est considérée comme étant à Couvert léger à la place.

Enchantements d'armure

Cape en cuir de mammoth 40 pts
Figurine de taille Standard uniquement.
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne +1 en Armure. Les attaques contre le porteur ne peuvent **jamais** avoir une Force supérieure à 5.

Enchantements d'étendard

Torche des Désolations 30 pts
0-2 par armée.
L'unité du porteur gagne **Guide (Ruine)**. Après avoir déterminé les Zones de déploiement (à la fin de l'étape 6 de la Séquence pré-partie), vous pouvez choisir un seul Champ ou Forêt qui devient une Ruine. De plus, l'unité du porteur gagne **Attaque enflammée** lors de la première Manche de chaque combat.

Artéfacts

Esprit du troupeau 65 pts
Les éléments de figurine de l'unité du porteur qui n'ont pas **Harnaché** gagnent **Charge dévastatrice (Réflexes foudroyants)**.

Coiffe rayonnante de turul 40 pts
Figurine de taille Standard uniquement.
Le porteur gagne **Perturbant** et **Terreur**.

Plaine infinie 15 pts
Après avoir déterminé les Zones de déploiement (à la fin de l'étape 6 de la Séquence pré-partie), placez un unique Décor de type Champ sur le champ de bataille. Celui-ci doit être placé entièrement en-dehors de la Zone de déploiement adverse, et ne doit pas être plus grand que 10" de long et 6" de large.

Un guerrier au teint basané s'avance à présent. Son mépris pour nous est évident ; il ne fait d'ailleurs pas le moindre effort pour le cacher. Se postant tout près de moi, dans le but manifeste de me causer de la gêne, il me lorgne de la façon la plus épouvantable. Recroquevillé derrière lui, on devine ce qui paraît être les vestiges d'un homme à l'air battu, ses haillons rappelant une tunique à la mode équitaine ; certainement un captif de ce Munkátsh. Même à cette distance, sa puanteur est palpable. Une étincelle dans son regard laisse toutefois entendre qu'une fraction de l'arrogance naturelle de son peuple vit encore.

« Salutations, Munkátsh, guerrier du Grand Gyula », lui adressais-je en guise d'introduction, espérant faire la démonstration de mes talents de diplomate. En vain.

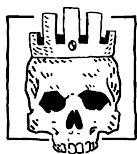
« Voici donc le représentant des mauviettes gâtées par la vie des terres sédentaires. » Il indique mon bagage d'un signe de tête au misérable qui l'accompagne. « Purineur, veille à ses affaires.

- Certes, maistre. Y veillerai. Si fait..... »

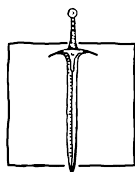
Sur ces entrefaites, notre guide dédaigneux pivote sur ses talons et s'enfonce avec détermination dans les profondeurs du camp. Je le suis.

—Journal de Marzel von Stirlingen, envoyé de l'Empereur, relatant les dires de Munkátsh et d'autres personnes croisées dans le camp des Makhars aperçu par les reîtres, dans le but de faire rapport sur l'état des forces occupées à se rassembler au-delà de la ligne des Flambeaux.

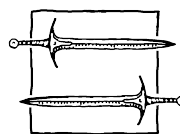
Organisation de l'armée



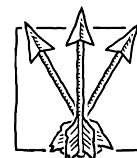
Personnages
max. 35%



Base
min. 35%



Spécial
pas de limite



Grêle de mort
max. 40%*

*Toutes les unités autres que les Personnages équipées d'un Arc, d'un Arc recourbé ou d'un Arc recourbé géant comptent dans cette catégorie.

Personnages (max. 35%)

Nos gyulas dirigent par l'exemple. Ils doivent être des chefs talentueux, habiles à l'art de la guerre autant qu'à celui de la diplomatie, afin de pouvoir maintenir ensemble les éléments indisciplinés de nos tribus. Ce n'est pas là une tâche facile, nombreux sont ceux qui échouent. Leur faiblesse est leur perte, qu'ils soient tués par les lances de l'ennemi ou par les lames de leurs « amis ». Ceux qui parviennent à maîtriser cet art énigmatique sont rapidement aussi adorés que les dieux, et lorsque vient pour eux l'heure de quitter la steppe, nous élevons un grand tertre de terre afin qu'ils puissent conserver leurs trésors en ce Royaume comme en l'autre. Les faibles, quant à eux, sont abandonnés dans l'herbe, pour servir de pâture aux loups.



Gyula makhar

100 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	9	Fièvre guerrière makhare		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	4	0	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Gyula makhar	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 des figurines ordinaires avec **Fièvre guerrière makhare**.

Options

pts

Grande bannière

50

Objets spéciaux

jusqu'à 100

S'il est le Général

jusqu'à 150

Avant-garde, Repli tactique et Troupe légère (Cavalerie de taille Standard uniquement) (0-2 figs./armée)

25

Un seul choix :

Tempête de l'étalon (Général uniquement)

25

Refuge de la jument (Général uniquement)

35

Bouclier

5

Armes de jet (4+)

5

Arc recourbé (2+) et Tir de repli

10

Un seul choix :

Lance

5

Lance légère

5

Lance makhare

5

Paire d'armes

5

Arme lourde

10

Options de monture

pts

Palanquin de guerre

45

Ombre chasseresse

70

Monture sombre

80

Grand cerf

90

Char sombre

100

Chimère

130

Béhémoth des Désolations

330

Règles de figurine optionnelles

Refuge de la jument : Règle universelle.

Le Gyula makhar gagne +1 en valeur d'Attaque et sa limite d'Objets spéciaux augmente de 50 pts. La portée de **Présence impérieuse** augmente de 6".

Tempête de l'étalon : Règle universelle.

Le Gyula makhar gagne +1 en valeur d'Attaque et sa limite d'Objets spéciaux augmente de 50 pts. Les éléments de figurine avec **Fièvre guerrière makhare** et sans **Harnaché** de l'unité gagnent **Ardeur guerrière**.

Certains d'entre nous voient ce que la plupart des Makhars ne voient pas. Ils perçoivent le cœur vivant et battant de la steppe, ressentent le rythme du vent, communient avec l'esprit de notre terre. La voie des táltosh est un chemin parsemé d'embûches. Les táltosh font tout autant partie de la horde que nos chevaux et nos arcs. Nous attendons d'eux qu'ils se battent à nos côtés, qu'ils vivent et meurent comme nous, dans le feu du combat. Leur savoir éveille l'immensité de la steppe qui vient terrasser nos ennemis. À de nombreuses reprises, leurs pouvoirs sont capables de renverser le cours d'une bataille.



Táltosh

110 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Apprenti magicien, Fièvre guerrière makhare	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	3	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Táltosh	1	2	3	0	3
Options magiques			pts		Options
Un seul choix :					jusqu'à 100
Adeptes magiciens			95		si Maître magicien
Maître magicien			265		jusqu'à 200
					Avant-garde (0-2 figs./armée, Figurine de taille Standard uniquement)
					20
					Options de monture
					pts
					Monture sombre
					40
					Char sombre
					50
					Grand cerf
					50
					Béhémoth des Désolations
					310



Chamanisme



Pyromancie



Thaumaturgie

Montures de personnage



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

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

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 .



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



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, 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



Grand cerf

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	P	Guide (Forêt)	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	5	P+1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Grand cerf	2	4	4	1	4 Harnaché

Base (min. 35%)

La steppe abrite de nombreuses bêtes redoutables. Nous apprenons à les connaître dès notre enfance ; les histoires narrées autour du feu nous en inculquent une saine frayeur. Nous confions à nos jeunes la tâche de garder nos troupeaux. C'est pour les aider que nous élevons ces chiens. Ce ne sont pas des animaux de compagnie, comme ceux qu'élèvent les sédentaires ; les nôtres sont le fruit d'une sélection qui dure depuis des siècles, qui ne garde que les plus rapides et les plus farouches de leur race.



Chiens-loups de la steppe

100 pts + 8 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard

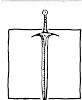
Type Bête

Socle 25x50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	5	Avant-garde, Insignifiant	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chien-loup	1	3	3	0	4

Nous sommes la cavalerie de choc du gyula. Nous chevauchons des chevaux plus massifs que ceux de la plupart des Makhars, les demi-sang kadzolys, expressément élevés dans les terres proches de la Vétie. Maniant nos redoutables lances à deux mains, nous abordons l'ennemi avec une vitesse terrifiante, dévastant nos ennemis avec une telle force que nous faisons voler leurs os en éclats, empalés sur nos piques ou broyés à mort sous les sabots. Le rôle des lanciers est de décimer les unités déjà criblées de flèches pour les faire fuir à toutes jambes ou les envoyer à leur tombe.

—Élats, lancier makhar



Lanciers makhars

160 pts + 15 pts/fig. suppl.

8-25 figs.



0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Cavalerie

Socle 25×50 mm

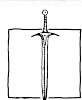


Les unités sélectionnant une option avec la mention [GM] comptent aussi dans la catégorie « Grêle de mort ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	8	Capture, Fièvre guerrière makhare	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	3	1	Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Lancier makhar	1	4	4	0	3
Monture sombre	1	3	4	0	3
Options				pts -	Options d'État-major
Avant-garde (0-35 figs./armée)				2/fig.	Champion 10
Bouclier				2/fig.	Musicien 10
Caparaçon à bandes				4/fig.	Porte-étendard 10
Arc recourbé (4+) [GM] (0-15 figurines/unité)				2/fig.	Enchantement d'étendard sans limite
Un seul choix :					
Arme lourde				gratuit	
Paire d'armes				gratuit	
Lance légère				4/fig.	
Lance makhare				4/fig.	

Estions prêts à recevoir leurs cavaliers, car informés de leur arrivée. Œuvrâmes – entendez que manants œuvrèrent – journée entière à creuser tranchées que couvrimes d'herbe fauchée afin de rompre les jambes de leurs cavales. Mais cavaliers jamais ne vinrent, seulement hordes de leurs sauvages vassaux tamyirs, pressant le pas. Fusmes submergés en un rien de temps.

—Baron Louis de Châtray, ex-chevalier de la Quête équitain, devenu maître purineur au service des Makhars



Vassaux tamyirs

125 pts + 5 pts/fig. suppl.

15–40 figs.



0–80 figs./armée

Taille Standard

Type Infanterie

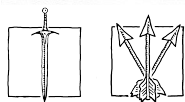
Socle 25×25 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [GM] comptent aussi dans la catégorie « Grêle de mort ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Capture, Fièvre guerrière makhare	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	3	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Vassal tamyir	1	4	4	0	3
Options			pts	Options d'État-major	
Bouclier			1/fig.	Champion	10
Arc (4+) [GM]			1/fig.	Musicien	10
Armes de jet (5+)			1/fig.	Porte-étendard	10
(0–40 figs./armée)			1/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite
Un seul choix :					
Paire d'armes			gratuit		
Arme lourde			2/fig.		
Lance et Bouclier			2/fig.		

Notre code du guerrier est un mode de vie qui concerne également nos chevaux, qui sont les plus proches et les plus vieux de nos alliés. Leur fidélité est totale et ancienne ; nos familles et leurs lignées s'entremêlent plus loin que remontent nos plus anciennes traditions orales. Nous sommes un seul et même peuple. Nous vivons et mourons ensemble. Tous les Makhars sont des cavaliers et des archers accomplis – notre survie en dépend. Aucun homme ne peut rivaliser avec nous à cet égard. Nous chevauchons avant de savoir marcher, nous tirons à l'arc avant de savoir parler. Avec nos arcs, un archer à cheval makhar est à craindre, surgissant sans le moindre avertissement et disparaissant tout aussi vite. On ne peut compter ceux pour qui la dernière chose qu'ils ont entendue a été le sifflement de nos flèches.



Archers à cheval

235 pts + 15 pts/fig. suppl.

8-20 figs.

0-3 unités/armée

Taille **Standard**

Type **Cavalerie**

Socle **25×50 mm**

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Grêle de mort ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	8	Avant-garde, Fièvre guerrière makhare, Repli tactique, Tir de repli, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1	Cible difficile (1), Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier	1	4	4	0	3	Arc recourbé (3+), Lance légère
Cheval	1	3	4	0	3	Harnaché
Options d'État-major				pts -	Options d'État-major	
Champion				10	Porte-étendard	10
Musicien				10	Enchantement d'étendard	sans limite

Spécial (pas de limite)

Parmi les Makhars, certains suivent une voie plus sinistre. Celle du flagelleur. Alors que la plupart de nos frères se contentent de leurs chevaux et de leurs moutons, les flagelleurs recherchent un bétail plus exotique et parfois dangereux : chimères, turuls, karkadans, voire même des humains. Plus féroce est leur cheptel, plus il est prestigieux aux yeux du flagelleur. Pour contrôler ces troupeaux périlleux et imprévisibles, les flagelleurs chevauchent des ombres chasseresses.



Flagelleurs makhars

200 pts + 15 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Cavalerie

Socle 25×50 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [GM] comptent aussi dans la catégorie « Grêle de mort ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	10"	20"	8	Avant-garde, Fièvre guerrière makhare, Guide, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1	Cible difficile (1), Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Flagelleur makhar	1	4	4	0	4	Pourfendeur de bêtes
Ombre chasseresse	1	3	3	0	4	Harnaché

Règles de figurine

Pourfendeur de bêtes : Attribut d'attaque.

Les Attaques de corps à corps et les Attaques de tir à Courte portée de l'élément de figurine gagnent **Coup fatal (contre Bêtes, Cavalerie)**.

Options

	pts
Bouclier	1/fig.
Lance légère	1/fig.
Un seul choix :	
Armes de jet (5+)	gratuit/fig.
Arc recourbé (3+) et Tir de repli [GM]	7/fig.

Options d'État-major

	pts
Champion	10
Musicien	10

Vous voulez savoir ce qui hante mes cauchemars ? J'ai été un reître pendant trente ans. J'ai vu, combattu et tué à peu près tout ce qui marche, vole ou rampe sur cette terre. J'ai affronté de nombreux cavaliers et fantassins ennemis. Du menu fretin pour nos arquebuses à répétition. Mais ce char... c'est la pire chose que j'aie jamais vue. Je ne l'oublierai jamais. Quatre redoutables guerriers, dont deux étaient montés sur les chevaux qui tiraient le char. Un véritable problème. Deux fois trop d'arcs, deux fois trop de lances... On a perdu de bons éléments ce jour-là. Qu'Ullor les bénisse. Et maintenant, passez-moi cette bouteille.

—Sergent J.G. Holtz, ex-reître impérial, désormais guide au service des Makhars



Char makhar

110 pts + 90 pts/fig. suppl.

1-3 figs.

0-4 unités/armée

Taille **Grande**

Type **Assemblage**

Socle **50×100 mm**



Les unités sélectionnant une option avec la mention [GM] comptent aussi dans la catégorie « Grêle de mort ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	12"	8	Course rapide, Fièvre guerrière makhare, Tir de repli, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	4	1	Cible difficile (1), Armure légère, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage et Cavalier (4)	1	4	4	0	3	
Cheval (2)	1	3	4	0	3	Harnaché
Châssis			4	1		Inanimé, Touches d'impact (1D6)
Options				pts -	Options d'État-major	
Avant-garde				20	Musicien	
Doit prendre (un seul choix) :					pts -	
Arc recourbé (3+) et Lance légère [GM]				gratuit		
Armure lourde et Lance makhare				gratuit		

Les Makhars qui ont noué le pacte avec les Dieux Sombres regagnent souvent leur foyer dans la Steppe pour accomplir des desseins obscurs, même aux yeux des tältosh. Néanmoins, nous les accueillons avec joie, car leurs prouesses sur le champ de bataille ne sont pas à démontrer.



Guerriers chevaliers

250 pts + 35 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-10 figs./armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	14"	8	Capture, Sans peur, Voie de la Faveur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	5	4	2	Armure de la forge démoniaque, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Guerrier chevalier	2	5	4	1	4
Monture sombre	1	3	4	0	3
Options		pts		Options d'État-major	
Un seul choix :				Champion	30
Arme lourde		1/fig.		Musicien	10
Lance de cavalerie		6/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)**.

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).

Maitre, j'éprouve de grandes difficultés à obtenir les œufs de turul que vous avez demandés. Ces créatures sont bien plus intelligentes que les aigles. Dès que la mère part chasser, sitôt que je vois ses ailes disparaître au-delà de l'horizon, j'entame ma descente. Mais à chaque fois que je suis à quelques mètres de son nid, mon guetteur me crie de remonter. Comme si ce maudit turul pouvait me repérer à des lieues de là ! Ces bêtes sont vraiment à craindre : l'arrière d'un lion de montagne et les serres, la tête et les ailes d'un faucon géant. Je n'ose m'approcher trop près de son nid tant qu'elle est en vue, sans quoi je finirais lacéré. Il me faut trouver une autre méthode.

—Extrait d'une lettre découverte dans le pavillon du Gyula



Turul

200 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

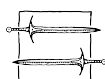
Taille Grande
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
Au sol	8"	16"	8	Embuscade spéciale (à 8" ou moins d'un Terrain infranchissable), Peur, Présence imposante, Troupe légère, Vol (8", 16")	
Vol	8"	16"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	3	5	3	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Turul	5	4	5	2	4

Règles de figurine optionnelles

Notre guide continue à s'amuser de notre ignorance. De nombreux mois après que nous avons quitté Volskagrad, nous avons passé la nuit dans une vallée rocailleuse, près d'un trou d'eau alimenté par un petit torrent. À notre réveil, dans le soleil matinal, je suis parti m'étirer les jambes et relâcher ma vessie. À ma grande surprise, j'ai vu de l'autre côté du trou d'eau, occupée à se désaltérer goulûment, une bête velue, dont le nez était surmonté d'une gigantesque corne. Tout joyeux d'être le premier homme de Zilas à contempler de ses propres yeux la majesté d'une licorne, j'ai réveillé le camp de mes cris. Mais une fois debout, notre guide n'a pas manqué l'occasion de se moquer de ma « découverte », tout en m'informant de la véritable nature de la bête. Comme pour enfoncer le clou, le karkadan a tourné les talons et vidé ses entrailles dans ma direction, éparpillant ses excréments fumants de quelques vigoureux coups de ses pattes arrière. Puis, avec un grognement, il a foncé en direction de la toundra pour y rejoindre sa harde.

—Extrait du journal de voyage de Columbo Vinaroni, ambassadeur de Zilas auprès du Grand Khan, découvert dans le pavillon du Gyula



Troupeau de karkadans

100 pts + 60 pts/fig. suppl.

3-12 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Bête

Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	6	Frénésie, Insignifiant, Instinct grégaire , Sans peur, Terreur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	2	4	1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Karkadan	2	3	5	2	2

Ruée, Touches d'impact (1D3)

Règles de figurine

Instinct grégaire : Règle universelle.

L'unité ne peut jamais bénéficier de **Présence impérieuse** ou de **Ralliement au drapeau**. L'unité gagne +1 en Discipline pour chaque Rang complet.

Ruée : Attribut d'attaque.

Si l'unité de la figurine a au moins un Rang complet, les Touches d'impact de la figurine engendrent 1D3 touches supplémentaires pour chaque figurine qui se trouve derrière elle, dans la même colonne de l'unité (généralement 2D3/3D3/etc. au lieu de 1D3).

Options

Massifs (0-9 figurines/unité)

pts-
gratuit

Règles de figurine optionnelles

Massifs : Règle universelle.

La Discipline de la figurine **pass**e à 7 et la taille de son socle passe à 50×75 mm.

Certains habitants de la steppe entretiennent de bonnes relations avec les géants qui errent dans la plaine. Bien que leur démarche maladroitement tranche avec l'agilité de nos cavaliers légers, ils peuvent s'avérer très efficaces au combat. Certains, désireux d'imiter nos archers, portent de puissants arcs qui projettent de gigantesques flèches mortelles, capables de dévaster les rangs ennemis. Un fort beau spectacle.



Géant nomade

290 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Infanterie

Socle 50×75 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [GM] comptent aussi dans la catégorie « Grêle de mort ».

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 nomade	5	3	5	2	3
Rage					
Règles de figurine			Options		
Géant voit, géant fait : Règle universelle.			Grand frère		
La figurine gagne Fièvre guerrière makhare .			Doit prendre (un seul choix) :		
			Arc recourbé géant (4+) [GM]		
			(0-2 figurines/armée)		
			Lance de guerre tribale		
			Massue géante		

Règles de figurine optionnelles

Arc recourbé géant : Arme d'artillerie.

Portée 48", Tir 1, Fo 3 [6], PA 10, **Attaque de zone (1×5)**, **[Blessures multiples (1D3)]**, **Tir rapide**.

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 (Vassaux tamyirs)**, **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.

Grêle de mort (max. 40%)

Pénétrant dans la vallée en descendant d'un haut col, la mer d'herbe émeraude s'étendait devant nous comme une étoffe de soie jetée nonchalamment par terre. Le bleu profond du ciel matinal rencontrait à l'horizon le vert sans fin de la steppe. Les ondulations idylliques de la prairie n'étaient interrompues que par les gros rochers qui parsemaient l'herbe en petits amas jetés çà et là. Vus de plus près cependant, ces rochers nous sont apparus recouverts d'une épaisse fourrure. Quand je l'ai signalé à mon guide, il a une fois de plus failli tomber de son cheval, tant il riait. Il nous a informés de ce que ces rochers sont en réalité d'énormes créatures, assez débonnaires lorsqu'elles sont occupées à pâturer. Cependant, ces « mamuts », comme il les appelle, sont capables de se muer en de véritables monstres enragés une fois en colère. Ils sont élevés et montés de la même manière que les chevaux ; leur lait, une fois fermenté, sert à confectionner le kumiss, une liqueur très forte, hautement prisée parmi les tribus makhares.

—Extrait du journal de voyage de Columbo Vinaroni, ambassadeur de Zilas auprès du Grand Khan, découvert dans le pavillon du Gyula



Mammoth de la steppe

400 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 100×150 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	Fièvre guerrière makhare, Tir de repli		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	3	6	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage (6)	1	4	4	0	3	Arc recourbé (3+), Lance makhare
Mammoth	4	3	6	3	2	Harnaché, Touches d'impact (1D3)
Options			pts-		Règles de figurine optionnelles	
Le Mammoth doit prendre (un seul choix) :					Poing des Makhars : Arme d'artillerie.	
Poing des Makhars (4+)			gratuit		Catapulte (4×4), Portée 12–48", Tir 1, Fo 3 [7],	
Ralliement au drapeau			65		PA 0 [4], [Blessures multiples (1D3)], Tir rapide.	

Purineur certes suis-je, mais point ne l'ai toujours été. Je fus jadis un guerrier, un chevalier de la Quête, pas moins. Trente ans servis-je la Dame au combat. Combattis toutes races et voyageai de nombreuses lieues pour ce faire, brisant leurs lignes de ma lance. Nul ne pouvoit se dresser face à nous. Ces Makhars furent la seule défaite que je connus. Guerroyons en Taphrie septentrionale lorsqu'encontrâmes les cavaliers de la steppe. Nos éclaireurs ayant rapporté leur grande valeur sur le champ de bataille, primes des mesures afin de les contrer. Mais cavaliers jamais ne vinrent, seulement hordes de leurs sauvages vassaux tamyirs, pressant le pas. Les éclaireurs makhars nous avoient vraisemblablement approchés de plus près que le pensions, notre ruse fut découverte. Cela effaroucha les manants, et je dus sévir par force bastonnades, mais en vain : fusmes submergés en un rien de temps. Le Duc rallia les chevaliers et chargea, mais leurs guerriers, insaisissables, se détournèrent face à nos lances. Nos destriers se lassèrent, et nous fusmes frappés par toute sorte de monstruosité. La cavalerie lourde brandissant ses effroyables lances à double poigne, les chars bondés de gens, les géants portant baliste et tout ce temps, les flèches qui tomboient du ciel comme une pluie de mort. C'est lors que les mamouths se joignirent à la mêlée, et que je fus, hum, assommé. Seul survivant, je fus fais prisonnier. Telle vie passée à pelleter crottin et purin n'est point idéale, mais enfin resté-je vivant. Ceci étant dit, n'auriez vous point quelque gorgée de vin à m'offrir ?

—Compte rendu par Marzell von Stirlingen de sa rencontre avec le baron Louis de Châtray

Feuille de référence

Personnages

Gyula makhar	MS	4"	MF	8"	Dis	9											Fièvre guerrière makhare
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0									Armure lourde
Gyula makhar	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	5							Des actes, pas des paroles
Táltosh	MS	4"	MF	8"	Dis	7											Apprenti magicien, Fièvre guerrière makhare
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	0									Armure légère
Táltosh	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3							

Montures de personnage

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
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
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, 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
Grand cerf	MS	8"	MF	16"	Dis	P											Guide (Forêt)
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	5	Arm	P+1									
Grand cerf	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4							Harnaché

Base

Chiens-loups de la steppe	MS	8"	MF	16"	Dis	5											Avant-garde, Insignifiant
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0									
Chien-loup	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4							
Lanciers makhars	MS	8"	MF	16"	Dis	8											Capture, Fièvre guerrière makhare
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1									Armure lourde
Lancier makhar	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	3							
Monture sombre	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3							Harnaché
Vassaux tamyirs	MS	4"	MF	8"	Dis	7											Capture, Fièvre guerrière makhare
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0									Armure légère
Vassal tamyir	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	3							
Archers à cheval	MS	8"	MF	16"	Dis	8											Avant-garde, Fièvre guerrière makhare, Repli tactique, Tir de repli, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1									Cible difficile (1), Armure légère
Cavalier	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	3							Arc recourbé (3+), Lance légère
Cheval	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3							Harnaché

Spécial

Flagelleurs makhars	MS	10"	MF	20"	Dis	8					Avant-garde, Fièvre guerrière makhare, Guide, Repli tactique, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1			Cible difficile (1), Armure légère
Flagelleur makhar	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	4	Pourfendeur de bêtes
Ombre chasseresse	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	Harnaché
Char makhar	MS	8"	MF	12"	Dis	8					Course rapide, Fièvre guerrière makhare, Tir de repli, Troupe légère
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	4	Rés	4	Arm	1			Cible difficile (1), Armure légère, Bouclier
Équipage et Cavalier (4)	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	3	
Cheval (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3	Harnaché
Châssis					Fo	4	PA	1			Inanimé, Touches d'impact (1D6)
Guerriers chevaliers	MS	8"	MF	14"	Dis	8					 Capture, Sans peur, Voie de la Faveur
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	2			Armure de la forge démoniaque , Bouclier
Guerrier chevalier	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	
Monture sombre	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3	Harnaché
Turul	MS	8"	MF	16"	Dis	8					Embuscade spéciale (à 8" ou moins d'un Terrain infranchissable), Peur, Présence imposante, Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Bête	PV	4	Déf	3	Rés	5	Arm	3			
Turul	Att	5	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4	
Troupeau de karkadans	MS	7"	MF	14"	Dis	6					Frénésie, Insignifiant, Instinct grégaire , Sans peur, Terreur
Grande, Bête	PV	3	Déf	2	Rés	4	Arm	1			
Karkadan	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2	Ruée , Touches d'impact (1D3)
Géant nomade	MS	7"	MF	14"	Dis	8					Géant voit, géant fait
Gigantesque, Infanterie	PV	7	Déf	3	Rés	5	Arm	1			
Géant nomade	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Rage

Grêle de mort

Mammoth de la steppe	MS	7"	MF	14"	Dis	8					Fièvre guerrière makhare, Tir de repli
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	3	Rés	6	Arm	3			
Équipage (6)	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	3	Arc recourbé (3+), Lance makhare
Mammoth	Att	4	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	2	Harnaché, Touches d'impact (1D3)

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Arc recourbé	-	24"	3	0	1	Tir de volée, Tir rapide +1 pour toucher et +1 en PA à courte portée
Malédiction d'aubépine	-	18"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3)] Rechargez! Pas de modificateur négatif pour toucher
Rafale incendiaire (Arc)	-	24"	4	1	4	Attaque enflammée Attaque magique Retire le couvert léger Touche toujours sur 3+
Arc recourbé géant		48"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (D3)] Tir rapide
Poing des Makhars	Catapulte (4×4)	12-48"	3 [7]	0 [4]	1	[Blessures multiples (D3)] Tir rapide

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Malédiction d'aubépine	3+	Personnages
Rafale incendiaire (Arc)	3+	Personnages
Arc recourbé	2+	Gyula makhar
	3+	Archer à cheval, Flagelleur makhar, Char makhar
	4+	Lancier makhar
Arc	4+	Vassal tamyir, Flagelleur makhar
Armes de jet	4+	Gyula makhar
	5+	Vassal tamyir, Flagelleur makhar
Arc recourbé géant	4+	Géant nomade
Poing des Makhars	4+	Mammouth de la steppe

Journal des modifications

2024 MàJ 1

- Gyula makhar Tempête de l'étalon : 40 ↘ 25
- Gyula makhar Char sombre : 110 ↘ 100
- Gyula makhar Chimère : 150 ↘ 130
- Gyula makhar Béhémoth des Désolations : 350 ↘ 330
- Táltosh Monture sombre : 50 ↘ 40
- Táltosh Char sombre : 60 ↘ 50
- Táltosh Grand cerf : 60 ↘ 50
- Táltosh Béhémoth des Désolations : 330 ↘ 310
- Lanciers makhars : Coût de départ 175 ↘ 160
- Lanciers makhars : Figurines additionnelles 16 ↘ 15
- Lanciers makhars Lance légère : 3 ↗ 4
- Lanciers makhars Lance makhare : 3 ↗ 4
- Vassaux tamyirs : Coût de départ 135 ↘ 125
- Vassaux tamyirs Arme lourde : 3 ↘ 2
- Flagelleurs makhars Bouclier : 2 ↘ 1
- Flagelleurs makhars Lance légère : 2 ↘ 1
- Flagelleurs makhars Armes de jet : 2 ↘ gratuit
- Char makhar : Coût de départ 130 ↘ 110
- Char makhar : Figurines additionnelles 100 ↘ 90
- Char makhar Avant-garde : 25 ↘ 20
- Guerriers chevaliers : Figurines additionnelles 36 ↘ 35
- Guerriers chevaliers Arme lourde : 2 ↘ 1
- Guerriers chevaliers Lance de cavalerie : 7 ↘ 6
- Turul : Coût de départ 220 ↘ 200
- Mammouth de la steppe Ralliement au drapeau : 85 ↘ 65