

DUR HEU'D'FER

La liste qui suit décrit les règles, pouvoirs, objets magiques et les troupes que peuvent contenir votre armée. Cette liste doit être utilisée avec le livre d'armée *Orques et Gobelins The 9th Age*.

OBJETS MAGIQUES

Les Orques en Fer peuvent prendre les objets magiques suivants :

Arme Magique

Hache'D'La Baston.....55/35pts

Type : *Arme de base*. Les attaques effectuées avec cette arme ont un bonus de +2 en Force et le porteur gagne la règle *Attaques Foudroyantes*.

Armure Magique

Plat'Euh'd'Fer.....45pts

Type : *Armure de plates*. Le porteur gagne une *Sauvegarde Invulnérable (5+)*.

Talismans

Tête Dur.....60/50pts

Le porteur gagne un bonus de +1 en Endurance et peut relancer ses sauvegardes d'armures ratées.

STRUCTURE DE L'ARMEE

Votre armée peut inclure uniquement les unités suivantes et sont réparties comme suit :

SEIGNEURS

- Mégaboss D'Fer (*nouveau personnage*)
- Seigneur de Guerre Orque
- Grand Chamane Orque

HEROS

- Caïd Orque
- Chamane Orque

MONTURES DE PERSONNAGES

- Vouivre Colossale (*nouvelle monture*)

UNITES DE BASE

- Orques
- Brises-crânes Orques*
- Orques sur Sanglier
- Brises-crânes sur Sanglier**

UNITES SPECIALES

- Char à Sangliers
- Orques en Fer
- Catapultes des Peaux-vertes***
- Embrocheur***
- Géant

UNITES RARES

- Arbalétriers Orque (*nouvelle unité*)
- Chevaucheurs de Mach'Fer (*nouvelle unité*)
- Idole des Dieux Verts
- Trolls

* Ignorez la règle *Unique*.

** L'unité remplace l'option *Bannière Magique* par *Bannière de Vétéran*.

*** L'unité doit comprendre l'option *Hortatorque* comme décrit dans la règle des *Catapultes des Peaux-vertes*.

SEIGNEURS

Mégaboss D'Fer (Unique).....240pts

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
4	7	3	5	5	4	3	5	9	Infanterie	50x50 mm

Armes :
Arme Lourde, Paire d'Armes.

Options :
Objets Magiques jusqu'à.....100 pts

Armures :
Armure de plates, Bouclier.

Montures :
Vouivre Colossale.....120 pts

Races de Peaux Vertes :
Orque en Fer.

Le Chef des Chefs : La figurine doit toujours être votre *Général*.

Règles spéciales :
Piétinement (1d3), Le Chef des Chefs.

Règles spéciales des Orques et Gobelins :
Waaaargh!.

MONTURE DE PERSONNAGES

Vouivre Colossale..... - pts

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
4	5	1	7	6	5	3	4	6	Monstre	100x100 mm

Règles spéciales :
Attaques Empoisonnées, Dard Venimeux, vol (8),
Protection Innée (4+), Corps de Roche.

Corps de Roche : Les touches que subit la figurine ont un malus de -1 en Force (jusqu'à un minimum de 1).

UNITES RARES

Arbalétriers Orque (Unique).....120pts (pour 10 figurines)
 Taille Max. : 30 figurines Les figurines additionnelles coûtent 12pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
	4	4	3	4	4	1	2	1	7	Infanterie	25x25 mm

Armes :
Arbaléte.

Options :
 Champion.....10 pts
 Musicien.....10 pts
 Porte-étendard.....10 pts
 - Bannière de Vétéran

Armures :
Armure lourde.

Races de Peaux Vertes :
Orque Commun.

Chevaucheurs de Mach'Fer.....150pts (pour 3 figurines)
 Taille Max. : 5 figurines Les figurines additionnelles coûtent 50pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
Chevauteur	4	5	3	4	4	1	2	1	8	Cavalerie Monstrueuse	50x75 mm
Mach'Fer	7	4	0	4	4	3	3	3	4		

Armes :
Arme lourde, Paire d'armes.

Options :
 Champion.....10 pts
 Musicien.....10 pts
 Porte-étendard.....10 pts
 - Bannière Magique jusqu'à.....50pts

Armures :
Armure lourde, Protéction de la monture (5+).

Races de Peaux Vertes :
Orque en Fer.

- Armure de plates.....4pts/fig.
 - Bouclier.....3pts/fig.
 - Lance de Cavalerie.....3pts/fig.

Règles spéciales (Mach'Fer uniquement) :
Charge Tonitruante, Perforant(1).

SCÉNARIO

Le scénario qui suit ne peut être joué que si l'un des joueurs possède une liste **DUR HEU'D'FER** .

Étapes de la préparation

1 Décidez de la taille de la partie.

2 Montrez-vous vos listes d'armée.

3 Décorez le champ de bataille.

4 Déterminez le type de déploiement.

5 Appliquez l'objectif secondaire suivant :

- Chaque corps à corps remporté par le joueur **DUR HEU'D'FER** lui rapporte 50 points de victoire additionnels et 1 point de Baston.
- Chaque corps à corps perdu par le joueur **DUR HEU'D'FER** rapporte 50 points de victoire additionnels à votre adversaire et retire 1 point de Baston au joueur **DUR HEU'D'FER**.
- À la fin de la partie si les points Baston sont positif, le joueur **DUR HEU'D'FER** remporte l'objectif secondaire; sinon l'objectif est pour l'adversaire.

6 Déterminez les zones de déploiement.

7 Générez les sorts.

8 Déployez-vous.